

sur table

#PKJeu

Jeu inspiré de *La Mémoire des couleurs* de Stéphane Michaka et de *#Deviens Jeune auteur* de Christopher Edge.

Jeu de cartes littéraire coopératif    Durée estimée : 1 heure  
Nombre de joueurs : 5    2 tranches d'âge : 9-12 ans et 13+  
(jeu en équipe possible)    Besoin d'un maître du jeu



# OPÉRATION CIRCÉ

1 heure pour sauver des livres

Cyan a 5 livres. Personne ne sait comment elle se les ait procurés. Personne ne possède plus ce genre d'objets sur Circé, depuis 1000 ans, depuis l'Autodafé Intégral ! Elle s'apprête à réaliser l'inimaginable : les apporter dans la classe de Mme Turquoise et annoncer à tout le monde, y compris aux oraculas, oreilles de l'Oracle, qu'elle ne s'en séparera jamais ! En les ouvrant, en les feuilletant, elle a découvert le tort causé par la disparition des histoires et par la suppression de la première personne. Ils ont été privés d'un trésor. C'est la première fois dans l'histoire de Circé que quelqu'un ose refuser d'abandonner un objet et exhibe ainsi son attachement à la lecture.

Aidez-la. L'Oracle est à ses trousses ! Trou noir.

Elle ne se souvient plus des titres, juste quelques indices, des extraits annotés dans sa poche. Elle vous confie la mission de retrouver les titres de ces 5 livres. Malheureusement, tout est mélangé... Vous devez donc retrouver les 7 extraits correspondant à chaque roman :

DIALOGUE • DÉCOR • PERSONNAGE • INTRIGUE • PREMIÈRES LIGNES • CLIMAX • QUATRIÈME DE COUVERTURE

## BUT DU JEU

Pour retrouver les 5 romans cachés par Cyan, réunissez les 7 extraits de chaque livre.

## MISE EN PLACE

- Faites 1 tas par type de carte : 1 tas DÉCOR, 1 tas PERSONNAGE etc, et mélangez chacun.
- Chaque joueur pioche une carte DIALOGUE et la lit à voix haute. Celle-ci détermine le livre que le joueur devra découvrir.
- Placez les 10 romans « 9-12 » ou « 13 et + » au centre de la table.

## DÉROULÉ

Chacun pioche une carte DÉCOR et la lit à voix haute. Votre carte peut-elle correspondre à celle de votre carte DIALOGUE ? Y a-t-il des éléments concordants ? Cherchez les indices !

Si elle correspond, gardez-la ; sinon, discutez avec les autres joueurs pour savoir à qui elle appartient.

Et ainsi de suite, piochez une carte INTRIGUE, lisez et discutez, PERSONNAGE, PREMIÈRES LIGNES, puis CLIMAX et terminez par la QUATRIÈME DE COUVERTURE.

Que faire si vous ne trouvez pas de carte correspondante ? Laissez les cartes, face visible, près des pioches pour en rediscuter au fur et à mesure.

Lorsque chaque participant a réuni ses 7 cartes, il doit vérifier si tout concorde. Si cela ne fonctionne pas, rediscutez.

Les extraits sont à valider par le maître du jeu.



SÉLECTION 9-12 ANS



SÉLECTION 13 ANS ET +