

*Classe de Murielle Stroelé Morel et Betty Riedweg, Genève*

**1. Jeu de cartes**

En ce qui concerne le nom, les élèves ont exprimé une préférence pour les 4 démons.  
Ils sont d'accord pour de nouveaux éléments pour les cartes et en proposent quelques-uns :

EAU :

- Des algues
- Un jet d'eau
- Un raz-de-marée
- Une grenouille
- Le siphon
- Forte averse

FEU : Mars

- Une météorite
- Un cheval de feu et une épée de feu
- Un arc avec des flèches de feu
- Il jette des serpents de feu
- L'éclat de tonnerre
- Des étincelles
- Une épée hantée symbolique

AIR : Vénus

- Une tornade
- Thor
- De la fumée
- Rose des vents

TERRE : Mercure

- Une apocalypse
- Ramsès
- Sable mouvant

**2. Les ennuis**

Est-ce que Gipsy donne les cartes ou est-ce qu'il demande à un camarade de tirer une carte ?  
Gipsy ne saurait pas se servir des cartes. Il prédirait des choses fausses qui se passeraient  
réellement. Il faudrait que les cartes prédisent l'avenir et ce que les cartes disent se produisent.

Exemples de ce que Gipsy pourrait dire en fonction des cartes :

- N°1 : Le Mat: Gogolle, la carte qui rend gogolle (fou).
- N°2 : Valet de coupe: Tristouille, la carte qui rend triste.
- N°3 : Le Soleil : Gaigaille, la carte qui rend gai.
- N°4 : Le Diable: Méchantille, la carte qui rend méchant.
- N°5 : La maison de dieu: Magillusse, la carte qui rend magique.
- N°6 : Le pendu: Tétouille, la carte qui rend tête à l'envers.
- N°7 : L'amoureux: Veuglilla, la carte qui rend amoureux ou aveugle.
- N°8 : La Mort:Mortille, la carte qui fait mourir.

N°9 : L'hermite: Seulouille, la carte qui rend seul.

N°10 : Le jugement:Nulouille, la carte qui rend nul à l'école. L'enfant va avoir que des mauvaises notes pour 2 semaines ou a un bonnet d'âne

N°11 : Le Bateleur: Richoum, la carte qui rend riche ou qui rend artiste.

N°12 : Le Pape: Vierzoum, la carte qui rend vieux

No 13: la papesse et l'impératrice qui font que la fille devient cheffe de sa bande.

No 14 : l'empereur qui fait que le garçon devient chef de sa bande.

No 15: le chariot qui fait monter d'un cran (par exemple si la personne est sous-chef, elle devient chef).

No 16: la roue de la fortune: la personne gagne 2 fois de suite au jeu du casino.

No17:la force fait que la personne devient forte et presque invincible pendant 30 minutes.

No 18: tempérance: quelqu'un qui est hyperactif est calme pendant toute une journée.

Gipsy pourrait prédire d'autres choses encore :

2. Un de ses (copains) se casserait une jambe
3. La maîtresse serait malade
4. La classe serait punie et devrait venir travailler un jour de congé
5. Un élève va se faire cambrioler

A la fin Gipsy pourrait devenir un peu fou et inventer des choses qui font peur ou se faire confisquer les cartes.

Mais le fait que Gipsy ait pris les cartes de sa mère pourrait avoir d'autres effets. Une fois une des mamans d'un camarade de Gipsy prend un rendez-vous avec la mère de Gipsy et elle lui raconte que des bêtises car il lui manque des cartes.

### **3. Montée de l'agressivité**

- Ne pas le laisser jouer à la récréation
- Quelqu'un lui dit " tu veux jouer avec nous ? Gipsy dit oui, mais après il dit "ha t'as cru "
- Quand il joue au ballon il lui tire la balle sur la tête.
- Quant il sort de sa caravane, lui jeter de l'eau par en haut
- Lui jeter des boules de papier
- Donner un bouquet de fleur en lui disant de les sentir et après, quant Gipsy les sent, il y a de l'eau qui éjecte
- Quelqu'un lui dit "eh Gipsy il y a tes parents devant la classe" et il va voir, mais il y a personne
- De dire à la maîtresse qu'il a fait une bêtise mais en fait il a rien fait juste pour que la maîtresse le gronde
- De lui mettre un dessin qui vient d'être fait avec de la peinture sur sa chaise et il dit à la maîtresse qu'il a gâché mon dessin
- Dire à la maîtresse qu'il va dans les toilettes des filles
- Lui prendre ses pantoufles ou ses chaussures
- Cacher les pantoufles dans les toilettes des filles
- Dire à Sophie que Gipsy l'aime
- Prendre sa gomme et d'écrire le nom d'une fille
- D'écrire sous son bureau Gipsy cœur Carole ou Sophie
- Ecrire sur le pull de Gipsy G (Gipsy) cœur C (Carole) ou S (Sophie) quant ils font de la peinture

- Mettre ses devoirs dans la poubelle
- En partant à l'école il y a quelqu'un qui est derrière lui et il lui ouvre son sac
- Ils vident sa trousse et le font ramasser
- Lui mettre plein de petites miettes dans son bureau
- Mettre de la peinture sur sa chaise
- Il lui met plein de taches d'encre sur son cahier de français ou d'autres
- Mettre un chewing-gum ou du scotch sur sa chaise
- Mettre un coussin pétant sur sa chaise
- De prendre la veste à Gipsy et la tremper dans la boue
- Mettre des chewing-gums dans ses cheveux
- De lui prendre son goûter
- Lui dire "gros plein de soupe, imbécile, tu pues"

#### **4. Endroit où vit Gipsy**

Gipsy vit dans une caravane avec sa mère. Cette caravane est placée en plein milieu d'un parking qui est loin de l'école. Le parking se trouve à l'orée du bois, ce bois est plein de renards et de chevreuils. Il y a aussi beaucoup d'arbres immenses et Gipsy grimpe dessus, et de nids d'oiseaux. Il y a également des écureuils et des insectes. La nuit, des hiboux et des chouettes hululent.

Il y a aussi une rivière où Gipsy se baigne. A côté de sa caravane, il y a une ferme avec 3 chevaux, des cochons, des lapins, une vache, des poules et un coq. Chaque matin à 7h00, le coq chante (ce qui arrange Gipsy parce que c'est l'heure où il doit se réveiller).

Sa caravane est blanche et plutôt grande. A l'arrière de sa caravane, il y a une échelle pour monter sur le toit. Il y a aussi des vitres carrées. A l'intérieur de cette caravane, il y a deux lits, un petit lavabo, des bancs, une petite table et une armoire. Dans l'armoire, il y a des couvertures et des vieux habits. Au bord du lavabo, il y a des brosses à dents cassées et sur les lits, une couverture et un oreiller. La table était en bois et les bancs aussi. Il y a quand même un coussin sur chaque banc. Dans sa caravane régnait une odeur d'huile à cause de la lampe à huile.

#### **5. Dialogue**

Raïf et Max sont en train de faire une partie:

- Eh tu triches, tu m'as volé une carte alors que c'est moi qui dois gagner !
- C'est ça, traite-moi de voleur ! dit Max en serrant son poing. Raïf dit très vite:
- Non tu n'es pas un voleur, mais la carte devait être à moi.

Une fille vient se mêler à la discussion:

- Je parie que je peux vous battre.

Raïf dit:

- Ca m'étonnerait.

Carole joue contre Raïf. Après un combat acharné, Raïf remporte la victoire:

- La prochaine fois, évite de crâner, c'est pas bon pour toi !
- Raïf riait à s'en tordre. Carole grogna.