MUSÉE BALZAC
Château de Saché

ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

JEU DES SEPT FAMILLES
Les personnages de La Comédie humaine

Public : CE1 à Terminale
Nb d'élèves par équipe : 4 ou 5
Nb d'accompagnateurs : 2
Durée : 1h à 1h30.

Le jeu des sept familles « Les personnages de *La Comédie humaine* » permet d'appréhender de manière récréative l'univers de *La Comédie humaine* à travers les noms de ses personnages et leurs histoires. *Ce jeu peut être organisé pour toute une classe ou pour une demi-classe, dans le cadre de l'accueil d'une ou de deux classes au musée (pendant que la seconde classe réalise d'autres activités).*

Les objectifs pédagogiques

Cette activité peut être préparée en amont par les élèves au cours de l'étude de l'œuvre ou d'extraits de Balzac.
Quelques pistes d'activité :

- Réaliser des recherches autour de la liste des personnages de Balzac avant de réaliser un classement de ces personnages.
- Le classement des élèves en « famille » pourrait être confronté à celui du jeu. Cette confrontation pourrait mener à un travail de justification et de discussion des choix opérés.
- La répartition en famille peut aussi être l'occasion d'un travail sur le contexte social et historique au cœur de l'entreprise balzacienne. Ce travail peut être mené en interdisciplinarité avec l'histoire-géographie, notamment en classe de 4e.
- Le jeu de cartes étant illustré, la question de l'illustration des romans de Balzac pourra aussi être étudiée, en comparant par exemple les cartes avec des extraits des portraits romanesques.

Programme

- **Lycée** – Français : Le roman du XVIIIe au XXIe siècle.
- **Collège** – Français (Histoire-géographie). Domaines 1, 3, 5 du socle commun.

Le résumé du jeu

- **BUT DU JEU** *:* regrouper dans la main une famille entière de six cartes et l'abattre sur la table en l'annonçant. Le joueur qui a regroupé le plus de familles a gagné.
- **RÈGLES** : (le jeu comporte 42 cartes se regroupant en 7 familles de 6 cartes).
  1. Un joueur choisi au hasard distribue 6 cartes par joueur et pose le reste des cartes au milieu de la table (pioche).
  2. Tous les joueurs observent attentivement leurs cartes et commencent à constituer des familles.
  3. Le joueur situé à la gauche de celui qui a distribué les cartes demande à n'importe quel joueur l'une des cartes qui lui manquent pour compléter une famille : ex. : « dans la famille des *Commerçants*, je voudrais *César Birotteau* »

4. Si celui-ci a la carte, il doit lui donner. Le joueur peut alors redemander une carte à n'importe quel joueur jusqu'à ce qu'il se trompe.
5. S'il se trompe, il prend une carte dans la pioche. Il continue à jouer s'il prend la carte qu'il vient de demander. Sinon la demande passe à celui questionné en dernier par erreur.
6. La partie se termine si toutes les familles ont été rassemblées ou si les joueurs décident d'arrêter la partie (ex. : après 30 minutes de jeu). Le joueur déclaré vainqueur est celui qui a le plus de familles complètes.

Les différentes étapes

- **Accueil des élèves** (10 min.) : brève présentation du lieu et de Balzac, puis explication des règles du jeu des sept familles (noms des familles, noms des personnages appartenant à chaque famille, but du jeu, explication de la composition de chaque carte).
- **Constitution des groupes de jeu** : 3 groupes pour 15 élèves, 4 groupes pour 20 élèves, 5 groupes pour 25 élèves, 6 groupes pour 30 élèves.
- **Réalisation d'une partie par chaque groupe** (30 min.)
- **Lectures** (30 min.) : lorsque tous les groupes ont terminé leur partie, l'animateur demande aux vainqueurs de chaque groupe de choisir un personnage. L'histoire de ces personnages est racontée par l'animateur et des extraits des œuvres dans lesquels ils apparaissent sont lus par l'animateur et/ou les élèves.

Tarif

- 3 € par élève (droit d'entrée inclus)*
**Tarifs applicables au 1er février 2025.*

TOURAINE LE DÉPARTEMENT

académie d'Orléans-Tours

Activité pédagogique établie en collaboration avec l'Académie d'Orléans-Tours.