

La classe de Dominique Bussien, Genève

1) Nous choisissons "les quatre éléments". Nous sommes toujours d'accord avec les cartes fusions, c'est nous qui les avons proposées.

2) Les cartes de Gipsy ont les pouvoirs suivants:

- Rendre quelqu'un malade
- Donner des boutons
- Faire perdre les cheveux
- Transformer en fantôme, en loup-garou
- Polluer
- Donner la poisse
- Rendre quelqu'un maladroit

3) Les autres garçons poussent Gipsy, le taquent (t'es amoureux de Sophie), ils cachent ses pantoufles.

Ils le dérangent quand il travaille en classe, lui lancent des boules de gomme quand la maîtresse a le dos tourné.

Ils volent le goûter de Gipsy.

Ils accusent Gipsy d'avoir mis une araignée dans le bureau de Carole (en fait c'est eux qui l'ont mise).

Ils se moquent de lui, de ses habits, de ses parents, de sa "maison".

Ils l'injurient.

Ils déchirent ses cartes et là un grand malheur va se produire.

4) Gipsy vit dans une grande caravane. Il y a une chambre pour ses parents, un salon salle à manger où il dort aussi. Une petite cuisine et une mini salle de bains. Il y a plein de tapis partout, même sur les murs.

Dans la chambre, il y a un grand lit, une lampe sur une table de nuit, des rideaux à la fenêtre, des armoires.

Dans le salon il y a 3 bancs autour d'une table, une étagère pour les livres et les disques, une radio et une petite télévision. La nuit Gipsy dort sur un des bancs.

5) Gipsy voudrait jouer aux cartes avec les autres.

- Je peux jouer ?
- Non, répond Ralph méchamment.
- Pourquoi pas ? rétorque Max.
- T'as des cartes, tu sais les règles ? demande Ralph à Gipsy.
- Pas tellement.
- Si tu ne sais pas, alors dégage !!! crie Ralph.

Gipsy se met à pleurer, il ne comprend pas pourquoi les autres sont si méchants.
Sophie qui vient d'arriver demande pourquoi Gipsy pleure.

- Il n'a pas de cartes et il ne connaît même pas les règles.

Alors Sophie prend Gipsy par le bras et le tire plus loin.

- Viens Gipsy on va jouer à autre chose.