

Voici les réponses des 5-6P de Barberêche (Mme Sallin)

Point 1

Nous préférons le nom "Les 4 démons" et sommes très favorable à l'idée d'inventer des éléments complémentaires.

Point 2

Ennuis que peuvent provoquer les cartes de Gipsy :

- Elles peuvent avoir un effet protecteur pour Gipsy et provoquer des ennuis à ses agresseurs : si on lui envoie une boule de neige, celle-ci retourne aussitôt vers son expéditeur, par simple toucher de la carte, au fond de la poche ; ou alors, la boule de neige est détournée vers la maîtresse, ou le directeur, ou une voiture et provoque alors un accident en brisant le pare-brise, dans ces derniers cas, Gipsy ne maîtrise pas l'effet magique de ses cartes.
- La présentation de la carte fait voir à ses adversaires leurs pires frayeurs, devant leurs yeux (des monceaux de serpents par exemple, ou des monstres).
- La protection des cartes peut se manifester en expédiant les agresseurs dans un autre monde, très effrayant. Mais elles peuvent agir aussi sur ses amis, si Gipsy n'en est pas maître. Au moment de la disparition surgissent des dégâts : les tuiles du toit s'envolent, ...
- Les cartes apportent de la malchance à quiconque les touche.
- Si les cartes sont posées près d'un écran (d'ordi ou de tv), et qu'on s'en approche, on est projeté dans la machine, en plein jeu ou film d'horreur.
- Les cartes provoquent des maux de tête paralysant.

Point 3

- Bousculer Gipsy et lui tendre un croche-pied en classe, dans le dos de la maîtresse.
- L'insulter (stupide, imbécile, idiot, cancre,...)
- L'enfermer dans une benne remplie d'ordures
- Mettre le feu à son casier
- Durant le cours de gym., faire descendre son training et le mettre à nu devant tout le monde
- Lui lancer des défis avec menace d'exclusion définitive du groupe classe s'il échoue : mettre le feu à l'école, voler dans une grande surface, ...
- Le racketter
- L'empoisonner

- L'agresser (au couteau ou autrement)

Point 4

Gipsy habite près d'une décharge, avec d'autres Gitans. Dans un coin de la caravane, il y a un divan-lit où il dort, à côté de lui dorment ses parents.

Dans la cuisine, on voit une cuisinière à gaz, un réfrigérateur, des armoires à provisions. Pas de télé, ni d'ordi, ni de console de jeux (Nintendo ou autre). A côté de la caravane se trouve une tente où sa maman exerce son métier de voyante. C'est un endroit sombre où seul une table est installée, avec son matériel de travail : boule de cristal, cartes, ...

Point 5

- Tu m'échanges ton Démon du Feu contre mon Corbeau de la Mort ? proposa Raïf.

- Oh non ! Celui-ci, je voudrais le garder, c'est le meilleur que j'ai, répondit Max.

- Tu ne veux pas plutôt mon Crocodile Enchanté ? ajouta Max.

- Bon, d'accord, termina Raïf.

- Alors, c'est bon ? Vous avez toutes les cartes qu'il vous faut ? demanda Carole.

- Oui ! répondirent en chœur les deux garçons.

Après quelques secondes de préparation, Max lança à Raïf :

- Je te défie au jeu des Quatre Démon !

- Oui, que le combat commence, dit Sophie.

Le combat de cartes fut très serré, les monstres de Raïf étaient quasiment

de la même puissance que ceux de Max.

Après une attaque violente du Démon du Feu de Max sur la dernière créature de Raïf, ce dernier dut s'avouer vaincu. Ils rangèrent leurs cartes et la récréation prit fin.