

Activités utilisant les cartes du film

Voici un jeu de carte inspiré des personnages et lieux du film ! Imprimez les et découpez les.

Il existe plusieurs façon de s'amuser avec et c'est avant tout une autre manière de comprendre le film et son lien avec l'Histoire.

Exemples d'activités collectives avec les cartes :

- Créer un plan du village en plaçant sur une table les différents lieux. On veillera à respecter la centralité de la place du village, avec les lieux-clés qui la bordent (la mairie, l'église, l'école, le café, l'épicerie...), et on placera en périphérie les autres lieux : la ferme, le collecteur d'eaux, la voie ferrée, la forêt... On pourra à cette occasion insister sur l'importance du village de Pontain-l'Écluse comme nœud de voies de communication (voie ferrée, fleuve, canal, route...).
- Tirer au sort des personnages et les placer dans les lieux qui leur correspondent (ex. le maire dans la mairie). Certains choix peuvent se discuter (ex. les enfants : à l'école ou dans leur maison ?). À noter que certains lieux ne sont pas montrés dans le film (par exemple les quartiers de l'armée allemande).
- Tirer une carte "Événement" ou "Action" : placer la carte sur le plan à l'endroit adéquat puis placer les personnages impliqués. On peut ensuite s'amuser à réécrire le film en imaginant quelles conséquences les cartes "Événement" ou "Action" auraient pu avoir sur l'histoire et les personnages.
- Jouer au "Qui suis-je ?" : on tire une carte, on la place devant soi, sans la regarder, pour la rendre visible aux autres. On doit ensuite deviner quel personnage a été tiré en posant des questions fermées uniquement (réponse par Oui ou Non) : suis-je un enfant ? Suis-je français ? Est-ce que je porte un uniforme ?...
- Laissez libre cours à votre imagination et inventez d'autres type de jeux !!

Amusez vous bien !

JEU DE CARTES



FRANÇOIS



LISA



EUSÈBE



LUC



MARCEL



MARCELLINE



MARTIN



LE MAIRE



LE NOTAIRE
(ET ADJOINT AU MAIRE)



GERMAIN



L'ÉPICIÈRE



LE MAÎTRE D'ÉCOLE



**LE COMMANDANT
ALLEMAND**



**LES SOLDATS
ALLEMANDS**



**LE SOLDAT
AMICAL**



LA GESTAPO



LES FRÈRES POUPEAU



LE CURÉ



**LE PRISONNIER
DE GUERRE**



**LE TIRAILLEUR
SÉNÉGALAIS**

Lieu	Lieu	Lieu
LA MAIRIE	L'ÉGLISE ET SON JARDIN	LE CAFÉ

Lieu	Lieu	Lieu	Lieu
LA FONTAINE	LE MONUMENT AUX MORTS	L'ÉCOLE	L'ÉPICERIE

Lieu	Lieu	Lieu	Lieu
LA FERME	LA VOIE DE CHEMIN DE FER	LE CANAL	LA RIVIÈRE

Lieu	Lieu	Lieu
LA MAISON ABANDONNÉE	LE COLLECTEUR D'EAU	LA FORÊT

Événement

MOBILISATION

Événement

**ANNONCE
DE
L'ARMISTICE
À LA RADIO**

Événement

EXODE

Événement

**PERQUISITIONS
DE LA
GESTAPO**

Action

**SABOTER
LE
COLLECTEUR**

Action

**IMPRIMER
DES TRACTS**

Action

**DISTRIBUER
DES TRACTS**

Action

**COMMÉMORER
LE
11 NOVEMBRE**

Action

**DÉBLAYER
LA RIVIÈRE**

Action

**AIDER UN
PRISONNIER
DE GUERRE
À PASSER
EN ZONE LIBRE**

Action

**AIDER
UN TIRAILLEUR
SÉNÉGALAIS
À S'ÉVADER**