



Au cœur de la Touraine, le château de Saché est le lieu d'inspiration privilégié d'Honoré de Balzac (1799-1850). De 1830 à 1837, années les plus prolifiques de sa carrière, l'auteur de *La Comédie humaine* y trouve, chez son ami Jean Margonne, le refuge idéal pour échapper à ses créanciers et à la vie parisienne. Dans sa petite chambre du second étage, il écrit plusieurs chefs-d'œuvre dont *Le Père Goriot*, *Illusions perdues* et *La Recherche de l'Absolu*. La vallée de l'Indre, Saché et les châteaux environnants constituent le cadre de son célèbre roman *Le Lys dans la vallée*.

Musée Balzac

Château de Saché

37190 Saché

Tél. : 02 47 26 86 50

Fax : 02 46 26 80 28

Courriel : [museebalzac@cg37.fr](mailto:museebalzac@cg37.fr)

[www.musee-balzac.fr](http://www.musee-balzac.fr)

Responsable des activités pédagogiques :

Isabelle Lamy

---

## JEU DES SEPT FAMILLES

### Les personnages de la *Comédie humaine*

#### OBJECTIFS

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). Il peut être animé par l'enseignant ou un médiateur du musée (en fonction des disponibilités).*

#### PUBLICS

Classes de CE1 / CE2 / CM1 / CM2.

#### EFFECTIFS - ENCADREMENT

Nombre d'élèves max. par équipe : 4 ou 5.

Nombre d'accompagnateurs par classe : 4.

#### DUREE

1 h 00.

#### DESCRIPTIF

##### 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, de Balzac et de son œuvre, *La Comédie humaine*, 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.)
- **Dessin** (10 min.) : en fin de partie, les élèves sont invités à **réaliser une carte de jeu** en dessinant leur propre personnage qui pourra appartenir à l'une des familles du jeu de *La Comédie humaine* (la carte pourra être terminée en classe pour constituer un jeu des sept familles créé par l'ensemble des élèves).
- **Lectures** (10 min.) : lorsque tous les groupes ont terminé leur partie, l'animateur demande aux vainqueurs de chaque groupe de choisir un personnage. L'histoire de ce personnage est racontée par l'animateur et un extrait de l'une des œuvres de Balzac dans lequel il apparaît est lu aux élèves.

### TARIF

40 euros\* par classe si l'activité est animée par un médiateur du musée.  
Gratuit si l'activité est animée par l'enseignant.

\* Tarif applicable au 1<sup>er</sup> septembre 2010.

