

Jeux des 7 familles

« Il ne faut pas trop se tartariser ! Le beau rôle est encore à ceux dont les armes civilisent. »

Extrait de Michel Storgoff 1876.

♦ **Public:**

Accessible à un public âgé de 6 à 11 ans.

Exemple de parcours pour une classe de CE1 (25 élèves).

♦ **Objectifs:**

Savoir connaissances: - découvrir les personnages et les romans de Jules Verne.

- Comprendre et assimiler les règles d'un jeu
- Apprendre en s'amusant

Savoir faire: -Evoluer au sein d'un groupe

- Attendre son tour afin de jouer
- Être à l'écoute des réponses des joueurs
- Mémoriser la circulation des cartes
- Favoriser l'esprit de compétition

♦ **Effectif:**

Une classe de 25 élèves.

♦ **Durée:**

1 heure

♦ **Encadrement:**

Un animateur de la Maison est chargé de bon déroulement du jeu ainsi que de la sécurité de la salle d'animation et des objets qui s'y trouvent.

L'établissement organisateur de la sortie, et par conséquent les accompagnateurs (enseignants et parents le cas échéant), doivent assurer la surveillance et la discipline du groupe.

Jeux des 7 familles

◆ Descriptif:

Le but du jeu est de reconstituer individuellement le plus de familles complètes.

Chaque famille est représentée par une couleur.

- 1) mélanger et distribuer 7 cartes par joueurs (les cartes restantes formeront la pioche)
- 2) les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes aux autres
- 3) celui qui est assis à gauche du distributeur commence : il demande à un autre joueur, une carte qui l'intéresse pour compléter sa famille. Chaque famille est représentée par une couleur.
- 4) si l'autre joueur satisfait sa demande, il continue à demander une carte soit au même participant soit à un autre, sinon il pioche et passe la main à la dernière personne à qui il a demandé une carte
- 5) ainsi de suite, chacun va jouer, jusqu'à ce que toutes les familles soient reconstituées
- 6) lorsqu'un joueur a une famille complète, il la pose devant lui
- 7) le jeu se termine lorsque toutes les familles sont reconstituées.

◆ Outils:

Les 8 romans qui ont inspiré ce jeu de cartes sont *Cinq semaines en Ballon*, *De la Terre à la Lune* et *Autour de la Lune*, *Vingt mille lieues sous les mers*, *L'Île mystérieuse*, *Le Tour du monde en quatre-vingt jours*, *Michel Strogoff* et *Un capitaine de quinze ans*. Les illustrations qui composent le jeu sont issues de gravures et de gouaches du XIXe siècle et du début du XXe siècle. La plupart sont des images d'Épinal et des images qui étaient à découvrir dans les tablettes de chocolat. Beaucoup d'entre elles sont inspirées des illustrations provenant des éditions originales chez les éditeurs Pierre-Jules Hetzel & fils.

◆ Activités associées:

- le Memory

◆ - Remarque:

Quand l'effectif est conséquent, nous divisons l'effectif en deux groupes. L'un joue au Memory et l'autre au jeu des 7 familles. Au bout de 30 min nous alternons les 2 jeux.

