

LE JEU DE 7 FAMILLES



Objectifs : Utiliser le dénombrement jusqu'à 7.

Utiliser et enrichir le vocabulaire : noms des couleurs, des vêtements, des accessoires.

Développer une stratégie.

Respecter la règle du jeu : donner les cartes demandées par l'autre.

Accepter de perdre.

Description du matériel : Un jeu de 7 familles de petits ogres correspondant à la couleur de sa peau : vert, orange, violet, gris, jaune, beige et rose comprenant 6 cartes correspondant à la couleur de sa salopette (marron, turquoise, orange, rose, violet et rouge).

Nombre de joueurs : 4 joueurs.

But du jeu : Reconstituer les 7 familles en récupérant les cartes auprès des autres joueurs. Le gagnant est le joueur qui a réussi à constituer le plus grand nombre de familles complètes.

Règles du jeu :

Choisir le joueur qui mélange les cartes, lorsque les cartes sont mélangées, il en distribue sept à chaque joueur en commençant par son voisin de gauche. Le reste des cartes constitue la pioche.

Les joueurs regroupent leurs cartes par famille.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour les joueurs demandent au joueur de leur choix, une carte "ogre" qui les intéressent pour compléter une famille, en nommant la couleur de la peau de l'ogre et la couleur de sa salopette (éventuellement les couleurs des accessoires et du tee-shirt). Pour demander une carte, le joueur doit posséder dans son jeu au moins une carte de la couleur de la famille (à savoir la peau de l'ogre).

S'ils obtiennent la carte demandée, ils rejouent sinon ils piochent une carte. Si c'est la carte demandée ils disent "bonne pioche" et rejouent sinon c'est au tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur a réuni les 6 cartes d'une même famille, il dit "famille" et la pose devant lui en faisant une petite pile. Il peut immédiatement rejouer et demander une autre carte qui l'intéresse pour compléter une autre famille.

Le jeu est terminé lorsque toutes les familles sont reconstituées.

Pour faire comprendre la règle du jeu, une première étape peut être mise en place consistant à jouer à jeu découvert. Les élèves posent les cartes devant eux et appliquent la règle de jeu. Un adulte ou un enfant connaissant parfaitement la règle de jeu peut être "contrôleur".

SBV- 2011

à partir du matériel créé par Véronique dans le Morbihan pour des MS

<http://materalbum.free.fr/petit-ogre/vero-7familles.pdf>