



Jeu de 7 familles

Le monde extraordinaire de la ferme

Présentation globale de l'activité

Fondé sur le principe basique d'un jeu de 7 familles, ce jeu de 35 cartes permet d'aborder le monde extraordinaire de la ferme sous différentes dimensions : les grandes familles d'animaux d'élevage, l'humain qui travaille la terre et soigne les animaux, ainsi que l'alimentation des animaux. Tout en s'amusant, l'enfant découvre et intègre un nouveau lexique, comprend les relations qui existent au sein d'une même espèce animale mais aussi conscientise le rôle primordial de l'Homme dans la gestion des productions agricoles et dans le bien-être animal.

Cycle 2

Questionner le monde du vivant :

Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.

- Identifier ce qui est animal, végétal, (minéral) ou élaboré par des êtres vivants.
À travers : - les familles d'animaux, la famille aliments et la famille métiers ;
- les différents abris créés et entretenus par l'Homme nécessaires au bien-être animal.
- Comprendre le cycle de vie des êtres vivants.
À travers : les familles d'animaux : chaque famille animale comporte le mâle, la femelle, le jeune et le mâle castré.
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
À travers : la famille métiers en interaction avec les familles d'animaux (utilisation des engins pour s'occuper des animaux, production céréalière pour nourrir les animaux).
- Comprendre la notion de relations alimentaires entre les organismes vivants.
À travers : la famille aliments : productions agricoles pour les animaux de la ferme.

Voici les 7 familles proposées dans le jeu :

BOVINS	OVINS	PORCINS	ÉQUINS	CAPRINS	MÉTIER	ALIMENTS
taureau	bélier	verrat	étalon	bouc	vétérinaire	maïs
vache	brebis	truie	jument	chèvre	éleveur/euse	blé
veau	agneau	porcelet	poulain	chevreau	agriculteur/trice	fourrages
bœuf	mouton	cochon	hongre	bouc castré	berger/ère	herbe
étable	bergerie	porcherie	écurie	chèvrerie	ferme	grange

Rappel des règles du jeu (de 3 à 4 joueurs)

Objectif du jeu

Reconstituer le plus de familles possible en récoltant les 5 cartes qui composent chacune d'entre elles (cf : carton mémoire des familles).

Débuter le jeu :

Distribuer 6 cartes à chaque joueur/euse.

Disposer le reste des cartes à l'envers au centre : c'est la pioche.

- L'élève le/la plus jeune débute. Le joueur/la joueuse A demande à l'élève de son choix (joueur/ joueuse B) une carte de son choix : « Dans la famille... aurais-tu... s'il te plaît ? »
 - ▮ Si B a cette carte, il/elle la donne à A qui peut alors rejouer.
 - ▮ Si B n'a pas cette carte, A pioche une carte :
 - Si c'est celle qu'il/elle a demandée, il/elle rejoue.
 - Si ce n'est pas la carte demandée, c'est au tour du joueur ou de la joueuse suivant(e).

- Lorsqu'un(e) élève obtient la 5^e carte d'une famille, il/elle dit « famille » et l'expose à ses camarades. Il/Elle peut alors rejouer.
- Lorsque la pioche est vide, le jeu continue sans pioche. L'élève qui n'a pas sa carte demandée a terminé son tour.

Un carton « mémoire des familles » à découper sera plié et placé en position chevalet pour une consultation facile par l'ensemble des élèves (préférez donc une impression sur papier cartonné).

Carton mémoire des familles :

Famille ALIMENTS ① maïs ② blé ③ fourrages ④ herbe ⑤ grange

④ berger/ère ⑤ ferme

Famille MÉTIERS ① vétérinaire ② éleveur/euse ③ agriculteur/trice

Famille CAPRINS ① bouc ② chèvre ③ chevreau ④ bouc castré ⑤ chèvrerie

Famille ÉQUINS ① étalon ② jument ③ poulain ④ hongre ⑤ écurie

Famille PORCINS ① verrat ② truie ③ porcelet ④ cochon ⑤ porcherie

Famille OVINS ① bélier ② brebis ③ agneau ④ mouton ⑤ bergerie

Famille BOVINS ① taureau ② vache ③ veau ④ bœuf ⑤ étable

Carton mémoire des familles

Famille BOVINS ① taureau ② vache ③ veau ④ bœuf ⑤ étable

Famille OVINS ① bélier ② brebis ③ agneau ④ mouton ⑤ bergerie

Famille PORCINS ① verrat ② truie ③ porcelet ④ cochon ⑤ porcherie

Famille ÉQUINS ① étalon ② jument ③ poulain ④ hongre ⑤ écurie

Famille CAPRINS ① bouc ② chèvre ③ chevreau ④ bouc castré ⑤ chèvrerie

Famille MÉTIERS ① vétérinaire ② éleveur/euse ③ agriculteur/trice
④ berger/ère ⑤ ferme

Famille ALIMENTS ① maïs ② blé ③ fourrages ④ herbe ⑤ grange