

# Règles du jeu des 7 zoofamilles et tableau à double entrée

Les règles données ci-dessous ne sont pas exhaustives, elles sont à adapter selon les applications que l'on veut en faire dans les domaines d'apprentissages suivants : mathématiques, graphisme, arts visuels, biologie, langage.

## Règle du jeu n°1

C'est la règle classique du jeu des 7 familles — l'objectif du jeu est ici de reconstituer individuellement le plus de familles complètes ou le plus rapidement une famille :

- mélanger et distribuer 6 cartes par joueurs (les cartes restantes formeront la pioche)
- les joueurs ne doivent pas montrer leurs cartes aux autres
- celui qui est assis à droite du distributeur commence : il demande à un autre enfant, une carte qui l'intéresse pour compléter sa famille
- 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
- ainsi de suite, chacun va jouer, jusqu'à ce que toutes les familles soient reconstituées
- lorsqu'un joueur a une famille complète, il la pose devant lui
- le jeu se termine lorsque toutes les familles sont restituées.



La constitution de familles.  
Caroline Brendel

## Règle du jeu n°2

Elle reprend la règle classique avec quelques aménagements et un adulte régisseur — pour les grandes sections de maternelles et CP début d'année :

- les 6 cartes d'aide sont disposées devant l'adulte régisseur
- mélanger et distribuer 6 cartes à chacun
- les enfants jouent à jeu ouvert, ils disposent leurs cartes devant eux de telle façon que tous les participants voient les cartes en leur possession
- chacun classe son jeu par famille
- celui qui est assis à droite du distributeur commence : il détermine quelle est la famille dont il a le plus de cartes, et son objectif sera de la compléter
- il cherche parmi les jeux des autres participants une carte qui complètera sa famille : il l'identifie puis formule sa demande au camarade de jeu possédant cette carte
- lorsqu'une famille est reconstituée par un enfant, il la dispose au centre, dans l'ordre
- l'objectif du jeu est de reconstituer l'ensemble des familles le plus efficacement possible
- l'enfant qui a terminé s'allie aux autres participants afin de les aider à terminer le jeu.

### Règle du jeu n°3

Cette règle est une introduction au jeu de 7 familles à partir de la moyenne section (elle peut augmenter en difficulté selon la progression des enfants) :

- les 6 cartes d'aide ainsi que les cartes n°1 sont disposées en tableau à double entrée devant l'adulte régisseur (voir plus bas)
- toutes les autres cartes forment une pioche au centre des joueurs
- chacun pioche une carte
- l'enfant à droite de l'adulte, cherche à poser sa carte : il énonce le contenu de sa carte
- il peut se référer au graphisme du cadre, au dessin, à la couleur et au numéro afin de trouver où positionner sa carte
- il la dispose en dessous de la carte référence correspondante
- s'il se trompe, chercher collectivement à rectifier
- s'il la place au bon endroit, il pioche de nouveau
- son voisin prend la suite
- et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les familles soient reconstituées.

### Tableau à double entrée

