

## *Jeu de 7 familles “La marche des goûters”*

Art d'écriture



*Jeu de table, de société*

Cycles : 2 et 3

*Durée de la séance : 45 min.*

*Nombre de séances : 2*

### Contexte

Pour le temps du goûter, il est important d'aborder la nutrition en globalité en donnant autant d'importance à l'alimentation qu'à l'activité physique. Le jeu de 7 familles se compose de 3 familles pour l'alimentation (Des pains, Des fruits /légumes et A tartiner), de 3 familles pour l'activité physique (Des pas, Des loisirs actifs, Des sports) et de la famille Des boissons.

Pour chaque famille de la nutrition, la diversité est valorisée en attribuant un élément de l'alimentation et de l'activité physique à chaque membre de la famille. La régularité au quotidien est représentée par les 7 personnages. Au jeu de 7 familles classique, comportant 6 personnages, 2 grands parents, 2 parents et 2 enfants, un invité s'ajoute, symbolisant le dimanche.

### Objectifs

*Niveau d'objectif : connaissance*

*Conditions de réussite :*

*1 jeu pour 6 joueurs*

*S'assurer de la compréhension du contenu du jeu de 7 familles*

#### **Objectif d'éducation nutritionnelle**

- Connaître les composantes des 7 familles nutrition du temps du goûter

#### **Objectifs pédagogiques**

- Découvrir la diversité des composantes des 7 familles nutrition
- Visualiser des exemples de goûter et d'activité physique en fonction des personnages : grand parents, parents, enfants, invité
- Construire sa famille « La marche des goûters »



## Matériel et préparation

Faire produire le jeu de 7 familles nutrition par les enfants à partir des fiches « Dessins de personnages nutrition trait à trait » ou « Dessiner autour de la nutrition »

**Ou télécharger et imprimer le jeu de 7 familles « La marche des goûters »**

## Déroulement

### Séance 1

#### Consignes 5 minutes

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

#### Déroulement d'une partie 25 minutes

Un joueur, désigné par le sort, bat les cartes, les fait couper et en distribue 6 à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Après avoir constaté qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir. Pour cela il dit par exemple "Dans la famille Des pas, je demande la fille".

Si cet autre joueur possède la carte il doit le lui donner. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer une autre fois. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur.

Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes

La spécificité de ce jeu de 7 familles étant d'apporter des connaissances aux enfants sur les 7 composantes des 7 familles nutrition du temps du goûter, quand un joueur possède la carte demandée, il la donne en lisant le nom du personnage, pour exemple « C'est la fille Trottinette dans la famille des pas ». La mémorisation des composantes de chaque famille se fait en visuel par le dessin et la lecture du nom et en auditif par l'oral.

#### Bilan sur l'activité 15 minutes

Les 7 familles avec dans chacune 7 cartes, sont exposées sur la table avec en vertical les familles et en horizontal les personnages dans le même ordre des grands parents, des parents, des enfants et de l'invité (selon le tableau ci-dessous pour l'ordre des familles et l'ordre des personnages).

	Famille Des pains	Famille A tartiner	Famille Des fruits/ légumes	Famille Des boissons	Famille Des pas	Famille Des loisirs actifs	Famille Des sports
Grand-père							
Grand-mère							
Père							
Mère							
Fils							
Fille							
Invité							





Les enfants visualisent l'ensemble des cartes en 2 sens de lecture :

- pour la composition de chaque famille, demander aux enfants de lire les cartes en vertical
- pour le temps du goûter de chaque membre de la famille, demander aux enfants de lire les cartes en horizontal

### **Séance 2**

Les cartes sont positionnées comme en bilan de la séance 1. Chaque enfant selon ses envies et ses goûts constitue sa famille « La marche des goûters » en prenant une carte dans chacune des 7 familles. A partir de leur famille « La marche des goûters », les enfants peuvent écrire ou conter leur histoire de temps du goûter. A partir de cette histoire, les enfants peuvent en écrire d'autres, pour les vacances en été, pour les vacances en hiver, pour le week-end, pour l'anniversaire ... Ces histoires peuvent être traduites en bande dessinée pour prolonger l'activité artistique en art d'écriture. Elles peuvent également être mises en chansons.

## **Variantes**

### **Memory 7**

Le memory 7 consiste à reconnaître des paires de cartes faces cachées. Prenez le jeu de 7 familles « La marche des goûters », mélangez les cartes et posez-les côte-à-côte face cachée pour faire un grand tableau de 7x7 cases.

Chaque joueur, à son tour, retourne 2 cartes. Si elles correspondent à des combinaisons possibles, il les garde et marque 2 points, sinon il les remet à leur place face cachée après les avoir montrées aux autres joueurs.

Plusieurs combinaisons possibles : deux cartes de la même famille ou de mêmes personnages (2 pères, 2 filles, 2 grand pères, 2 invités...), ou des couples (grands-parents, parents, enfants...).

### **Jeu de réussite**

Pour débiter la partie de patience ou réussite, vous devez tout d'abord répartir 28 cartes en 7 colonnes : 1ère colonne composée d'1 seule carte face visible, 2ème colonne composée d'1 carte face cachée et d'1 carte face visible, 3ème colonne composée de 2 cartes face cachée et d'1 carte face visible, 4ème colonne composée de 3 cartes face cachée et d'1 carte face visible, 5ème colonne composée de 4 cartes face cachée et d'1 carte face visible, 6ème colonne composée de 5 cartes face cachée et d'1 carte face visible, 7ème colonne composée de 6 cartes face cachée et d'une carte face visible. Il vous reste alors 21 cartes qui feront office de pioche.

Le but du jeu est de former 7 piles de cartes, chaque pile comprenant les cartes d'une même famille classées dans l'ordre croissant : grand-père, grand-mère, père, mère, fils, fille, invité. Ces 7 piles sont à réaliser à côté des 7 colonnes. Chaque pile doit commencer par un grand-père.

*Ressources : jeu de 7 familles "La marche des goûters", la marche des goûters : composition des familles, vidéo et photos*

*Fiche connaissance : Messages nutrition santé*

