

Règles du jeu "SEVEN TIME"

Présentation des outils :



Un jeu de 7 familles : Innovation-recherche ; Energie ; Sensibilisation ; Administratif ; Milieu naturel ; Recyclage et cadre de vie ; Eau

Chaque famille est composée d'une carte fille, fils, mère, père, grand-mère, grand-père

Des documents aidant la prise en main pour la personne qui « anime » et des documents facilitant la prise en main et le déroulement des parties.

Une exposition de 10 panneaux sur les Espaces Naturels Sensibles du département de la Loire : carte des ENS de la Loire ; la Loire, une nature à découvrir ; le fleuve Loire ; les monts de la madeleine et les bois noirs ; les monts du Forez ; la plaine du Forez ; les monts du lyonnais ; la plaine du Roannais ; le massif du Pilat ; les acteurs pour préserver la nature.



Objectifs :

- ✓ Découvrir de manière ludique 7 grandes familles de métiers liés à l'environnement ;
- ✓ Découvrir l'existence des Espaces Naturels Sensibles du département de la Loire ;
- ✓ Concevoir les différentes entités paysagères du département et leurs caractéristiques
- ✓ S'exprimer à l'oral devant un public ;
- ✓ Travailler sa mémoire et ses capacités de synthétisation

Public : Cycle 4, 5 et plus, grand public

Proposition de séance d'animation

Faire des îlots de tables afin qu'il y ait 3 ou 4 binômes par îlot. Vigilance : s'assurer d'avoir un exemplaire de jeu par îlot de table.

Si possible, laisser un espace vide à un endroit de la pièce afin de faire le temps d'introduction.

Installer l'exposition format A3 des différentes entités paysagères du département de la Loire sur les murs ou sur les différents îlots.

➤ **Introduction (15')**

- "Qu'est-ce que ça vous évoque le mot nature ? A quoi ça vous fait penser ?"
- "Pouvez-vous parler de la nature qu'il y a autour de vous ? " Comment vous vous la représentez ? Qu'est-ce que vous y faites ?"
- Si on parle d'environnement et que je rajoute métier devant ? Vous en connaissez ?" Si vous êtes éducateur.ice à l'environnement, c'est le moment d'introduire votre métier.
- "Si je vous dis Espaces Naturels Sensibles, ça vous fait penser à quoi ?" Explications des enjeux, des objectifs, de la place du département dans cette dynamique.

Proposer aux élèves de déambuler autour des panneaux d'exposition afin de découvrir les entités paysagères et ENS de la Loire et de se questionner sur les métiers qui pourraient être liés à ce genre d'espace.

Point en plénière : "Avez-vous trouvé des métiers qui pourraient s'intégrer dans ce genre de paysage ? Avez-vous reconnu des espèces faunistiques et / ou floristiques ? Des paysages ?"

Via l'entité paysagère de l'environnement proche des élèves, introduire la notion de sensibilité, de découverte de l'environnement, d'initiation, d'attachement, d'envie de protéger.

➤ **Séquence jeu des 7 familles (45') :**

Disposez un jeu de cartes sur chaque îlot, formez des binômes (3 à 4 binômes par îlot en fonction de l'effectif du groupe).

Distribuez une feuille « glossaire » sur chaque table afin de faciliter la compréhension de certains termes spécifiques.

Vous pouvez demander à une personne volontaire d'expliquer de mémoire les règles du jeu des 7 familles, sinon Expliquez comme suit :

Tout d'abord, une personne distribue 7 cartes à tous les binômes. Le reste des cartes fait office de pioche. Pour commencer une partie, le premier binôme demande à celui de son choix s'il possède la carte souhaitée (exemple : dans la famille « Sensibilisation », je voudrais le père). Si le binôme questionné possède cette carte, il doit donner la carte à celui ayant posé la question. S'il ne la possède pas, le binôme doit piocher une carte.

Si la carte piochée est celle souhaitée, la personne doit dire à voix haute « bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à quelqu'un de son choix. Si ce n'est pas la carte voulue, le tour passe au binôme de gauche.

A chaque fois qu'une nouvelle carte est rendue visible, la personne qui la possède doit lire sa description.

Attention ! On ne peut demander une carte d'une famille seulement si on en possède déjà une dans son jeu.

Lorsqu'un binôme a une famille complète (les 6 membres), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Le binôme qui a la plus de familles complètes a gagné.

➤ **Séquence Time's up (30') :**

Commencez à expliquer les règles du time's up. Formez deux équipes à effectif similaire. Distribuez à chaque équipe une carte "mémo famille".

L'objectif est de faire deviner un maximum de cartes à son équipe dans un temps imparti (30 secondes).

Pour ce faire, le jeu va se dérouler en 3 manches.

Si vous souhaitez raccourcir la partie, vous pouvez pré-sélectionner les cartes en retirant du jeu complet celles que vous souhaitez en fonction du temps partie souhaité.

Manche 1 : au top départ, la personne volontaire prend une carte dans le tas et la fait deviner à son équipe avec les mots qu'elle souhaite. Les mots en gras dans la description sont autorisés. Interdiction en revanche d'utiliser des mots qui sont dans le nom du métier. Quand une carte est devinée, la personne en reprend une, et ainsi de suite jusqu'à ce que le chronomètre affiche 30 secondes. C'est à l'autre équipe de jouer de la même façon. Lorsque le tour revient à son équipe, on change de joueur.euse. Attention à bien écouter les mots dis par l'autre équipe, car les cartes ressortiront à la 2eme manche.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le tas, la manche s'arrête, chaque équipe compte le nombre de cartes gagnées, celle qui en a le plus gagne la manche.

Manche 2 : elle se déroule comme la première manche sauf qu'on ne peut utiliser qu'un mot pour faire deviner la carte.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le tas, la manche s'arrête, chaque équipe compte le nombre de cartes gagnées, celle qui en a le plus gagne la manche.

Manche 3 : elle se déroule comme les deux précédentes, mais cette fois-ci, il faut mimer (onomatopées interdites).

➤ **Séquence Burger Quizz (15')**

Ce jeu peut être fait après avoir bien pris connaissance des différentes cartes métiers et des familles auxquelles elles appartiennent, soit en les lisant, ou en jouant au jeu des 7 familles ou au time's up.

Deux groupes sont disposés en file, à la queue leu leu (comme un relais). L'animatrice est en face des deux groupes. Elle lit la définition d'une carte et la 1ere personne de chaque file doit avancer pour toucher la table (qui est devant l'animatrice) pour donner la réponse.