

## A la manière du jeu des 7 familles

### **Objectif :**

se constituer des repères culturels en lien avec la langue étudiée

**But du jeu :** réunir le plus de familles possibles

### **Suggestion de mise en oeuvre :**

Fabriquer avec les élèves les cartes du jeu, en confiant la réalisation d'une famille par groupe d'élève :

→ Ils cherchent quels éléments vont constituer la famille

→ Ils réalisent les cartes en utilisant les TICE (insérer des images) et le gabarit de la carte vierge.

→ Ils présentent un exposé court des éléments culturels retenus

<b>Inventeurs</b>	<b>contes</b>	Villes allemandes	objets
Einstein Gutenberg Goethe Zeppelin Rudolf Diesel	Rotkäppchen Schneewitchen Frau Holle Die Bremer Stadtmusikanten Die 7 Geißlein	Berlin Hamburg München Bremen Leipzig Frankfurt	Pique-œuf Bierdeckel Drapeau Schultüte Plaque minéralogique
<b>symboles/sigles</b>	<b>Firmes automobiles</b>	<b>monuments</b>	Spécialités culinaires
Deutsche Bahn Post Apotheke Spielplatz Police U-Bahn Knut L'aigle fédéral	BMW Mercedes VW Porsche Opel	Brandenburger Tor Berliner Fernsehturm Olympiastadion München Kölner Dom Neuschwansteinburg	Berliner Linzertorte Schwarzwälder Bretzel Currywurst
<b>Peintres</b>	<b>Musiciens</b>	<b>Logo des marques</b>	Personnages célèbres vivants
Kandinsky Klimt Klee Macke Hundertwasser	Mozart Bach Schubert Wagner Haydn	Haribo Lidl Siemens Miele Adidas	Angela Merkel Karl Lagerfeld Schumacher Jan Ulrich Steffi Graf F. Beckenbauer

# Proposition de gabarit de carte

famille

Peintres célèbres			
Klimt	<u>Hundertwasser</u>	Klee	Kandinsky
			
			
			

Les 4 membres de la famille (souligner la carte concernée)

Image : oeuvre, personnage, monument, sigle...

## Jeu des 7 familles

### Matériel

40 cartes (7 familles de 4 cartes chacune)

### Comment jouer

Se joue à 3 ou 4.

La première fois, observer les 10 familles et les éléments culturels qui les composent.

Choisir ensemble les 7 familles avec lesquelles on va jouer.

Mélanger et distribuer à chaque joueur 6 cartes. Le reste constitue la pioche.

Déterminer qui commence (méthode au choix : courte paille, dé, papier-ciseau-caillou...)

Le premier joueur demande à un joueur de son choix, par exemple :  
« *Dans la famille Peintres célèbres, je voudrais Hundertwasser.* »

Piocher et passer au joueur suivant, si la réponse est négative.

Celui qui a constitué le plus de familles a gagné.