



# Présentation du Jeu des familles - version « Bouge avec les régions ! »



## Matériel nécessaire - pour chaque équipe constituée :

- 1 plateau de jeu + 6 cartes de jeu (pour ce faire, imprimer/plastifier 2 fois le plateau de jeu : conserver 1 plateau de jeu tel quel / pour l'autre plateau de jeu : découper les 6 cartes de jeu correspondantes) - [10 Plateaux à imprimer et plastifier : cliquez ici !](#) / [cartes des régions \(supports complémentaires\)](#)
- 6 plots/coupelles (sous chacun, sera déposée secrètement une des 6 cartes de jeu de l'équipe)
- 1 languette, 1 corde ou 1 ligne tracée à la craie, pour matérialiser la ligne de départ

## Règles du jeu (en complément s'appuyer sur la représentation du jeu page suivante) :

Constituer des équipes (1 équipe = 4 à 10 élèves de différentes classes).

Chaque équipe reçoit 1 plateau de jeu (2 plateaux différents pour chacune des 5 familles proposées : animaux, spécialités culinaires, sports, monuments, paysages). Après un temps d'observation du plateau, constituer des binômes (*voire 1 trinôme si nombre impair de joueurs*) qui se positionnent en file indienne derrière leur ligne de départ.

Au signal de départ, le 1<sup>er</sup> binôme de chaque équipe part en courant soulever 1 plot :

- Si la carte posée dessous correspond à une de celles de sa famille, la rapporter (ainsi que le plot), taper dans la main du 2<sup>ème</sup> binôme de son équipe (qui s'élance à son tour), puis déposer la carte à l'emplacement prévu sur son plateau de jeu (et le plot par-dessus, s'il y a du vent).
- Si la carte posée dessous ne correspond pas à une de celles de sa famille, la reposer au sol, remettre le plot par-dessus, puis revenir taper dans la main du 2<sup>ème</sup> binôme qui s'élance à son tour. Et ainsi de suite ...

## Fin du jeu (2 possibilités) :

- Dès qu'une équipe a positionné ses 6 cartes sur son plateau de jeu, les joueurs crient « *Gagné !* ». Les autres équipes continuent jusqu'à ce qu'elles aient rapporté les 6 cartes. *Possibilité d'établir un classement des équipes.*
- A l'issue du temps de jeu : chaque équipe comptabilise le nombre de cartes positionnées sur son plateau de jeu. L'équipe qui en a le plus a gagné !

# Jeu des familles (suite)



Exemple :  
Voici un plateau de jeu  
de la famille LES ANIMAUX  
[10 Plateaux à imprimer et plastifier : cliquez ici !](#)

Exemple :  
Voici les 6 cartes de jeu  
du plateau de jeu correspondant  
de la famille LES ANIMAUX  
Cartes à imprimer/plastifier/découper.



## Schéma du jeu (avec 8 équipes) :

Support  
complémentaire  
(non indispensable) :  
5 cartes  
des régions

