

EDL - Txt 24 - Jeu des 7 familles (1)
REPONSES aux questions de lecture et compréhension

Quelle est la fonction de ce texte ?

Il permet d'expliquer la fabrication d'un jeu de 7 familles ainsi que son origine.

Combien y a-t-il d'étapes de fabrication ?

Il y a quatre étapes numérotées :

- 1. Préparer 7 paquets de 6 cartes et colorier le haut des cartes de chaque paquet d'une même couleur (donc 7 couleurs différentes)**
- 2. Découper les coins des cartes**
- 3. Faire le choix des familles à créer et trouver ou dessiner les images correspondantes.**
- 4. Numéroté et nommer les familles sur les cartes.**

Citer des mammifères, des véhicules, des poissons, des insectes, des fleurs, des fruits, des habitations, des outils.

Exemples :

Mammifère : chat, chien, lion, tigre, éléphant, vache, souris, cheval, chèvre, mouton...

Véhicule : voiture, camion, moto, avion, bateau, trottinette...

Poisson : colin, truite, saumon, cabillaud, requin, raie, baudroie, rouget, poisson-clown...

Insecte : mouche, moustique, abeille, guêpe, frelon, bourdon, fourmi, araignée, papillon, mille-pattes, escargot...

Fleur : marguerite, pâquerette, rose, lys, oeillet, tulipe, jonquille, lilas...

Fruit : pomme, poire, abricot, banane, ananas, kiwi, Orange, clémentine, citron...

Habitation : maison, appartement, immeuble, cabane, caravane, mobil-home...

Outil : marteau, tournevis, pince, clé, serre-joint, scie, lime...

De quand date le jeu des sept familles ?

Il date de la fin du XIX^{ème} siècle

La règle du jeu

Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Mammifère, je voudrais le chat). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes.

Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui.

Les différentes parties du texte :

Il y a les parties : matériel, étapes de fabrication, informations sur le jeu.

Trouver ce qui est désigné par les mots soulignés.

celles-ci : les différentes familles proposées

les : les dessins ou les images choisis

Le rôle des groupes de mots soulignés en vert. A quoi servent-ils et vers quoi renvoient-ils ?

La présence de ces, ce, cette permet de renvoyer à ce dont on vient de parler : les cartes que l'on vient de numéroté, le jeu que l'on vient de réaliser, la règle du jeu de 7 familles.