

ACTIVITÉ - 7 FAMILLES - LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

COMMUNICATION ET COLLABORATION > 2.3 S'ENGAGER DANS LA CITOYENNETÉ GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Tous publics	Tous âges	Niveau 2	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Adaptation du jeu des 7 familles pour aborder les métiers du numérique

Objectif général Connaissances

Temps de préparation pour l'animateur moins d'une 1 heure

Domaine de compétence 1 - Accès à l'information

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 1 - 2 heures

Nom de l'auteur Aurelie Corvot

Ressource originellement créée Français

DÉROULÉ

1 Le jeu des 7 familles

Voici le contenu du [jeu de carte à télécharger](#) :

- 42 cartes composées de 7 familles + 7 cartes répertoriant les membres des différentes familles qui seront laissées à disposition des joueur.euse.s
- Les différentes familles sont :
 - La famille gamer
 - La famille sécurité
 - La famille e-commerce
 - La famille développeur
 - La famille graphiste
 - La famille édition

2 Commencer une partie de jeu des 7 Familles

Les règles sont les mêmes que pour le jeu des 7 familles classique.

Tout d'abord, un.e des joueur.euse.s distribue 7 cartes à tous les participant.e.s. Le reste des cartes faisant office de pioche. Pour commencer une partie, le.a premier.e joueur.euse demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'ielle souhaite (exemple : Dans la famille graphiste, je voudrais l'infographiste). Si le.a joueur.euse questionné.e possède cette carte, ielle doit donner à celui ou celle ayant posé la question. Si ielle ne possède pas la carte, le.a premier.e joueur.euse doit piocher une carte.

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

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

Si un.e joueur.euse possède toute une famille (les 6 cartes), ielle pose la famille devant lui.elle 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.euse possède de familles complètes.

Le.a gagnant.e est celui ou celle qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui ou elle !