

Jeu de 7 familles

Fiche animation

Matériel et documents :

- 42 cartes : 6 cartes par famille, 7 familles
- Feuille récapitulative des familles
- Arbres phylogénétiques
- Document explicatif

Objectifs opérationnels :

- Comprendre les croisements entre des individus de la même espèce

Déroulé :

Par groupes de 5/6 personnes, distribuer un nombre égal de cartes à chaque joueur. S'il reste des cartes, en faire une pioche. Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte qu'il souhaite dans le but de former une famille. Se référer au document illustrant les 7 familles et les espèces présentes dans chaque famille.

Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner au joueur ayant posé la question. S'il ne la possède pas, le joueur doit soit piocher (s'il y a une pioche) soit le joueur suivant commence.

Le jeu s'arrête quand toutes les familles sont formées.

Mettre les familles sur la table pour voir les cartes.

Discuter des mécanismes en charge de ces évolutions : mécanismes naturels (sélection naturelle, dérive génétique), mécanismes artificiels (sélection des mutants, hybridation).

A la fin, replacer les cartes sur les arbres phylogénétiques et introduire la notion d'hybridation entre les variétés d'une même espèce.

Ressources pour aller plus loin :

- Livres : *Petite histoire des céréales et légumes secs*, *Une écologie de l'alimentation*, *Encyclopédie des plantes alimentaires*
- *Bibliographie* réalisée par la librairie Mollats et *Bibliographie Plantes & Ecoalimentation* réalisée par la médiathèque départementale des Pyrénées-Orientales
- Infographie TILT/ Agence Française du Développement
- Activités complémentaires : de l'IRD (Les plantes cultivées nous livrent leurs mystères), «bombe de graines»
- Visites: Laboratoire ARCAD, Festival d'Agropolis, Serres, Visite d'Unité Biologique de l'IRD
- Interview Jean-Louis PHAM *Sous le chêne*
- Personnes ressources : IRD, Association Ramène ta Graine, Kimiyo

