

Création d'un jeu de l'oie des berahot.

TOU BICHVAT



CYCLE 2



CP



2h

SEUL

Pré-requis

Savoir d'où proviennent les aliments pour pouvoir les bénir avec la ברכה correspondante.

Objectif général

Savoir que la fête de טו בשבט est la fête du nouvel an des arbres.

Objectif spécifique

Connaître les fruits d'Israël qu'on a l'habitude de bénir ce jour là en priorité.

Compétences

- Etre capable de distinguer les fruits qui poussent sur l'arbre et sur la terre.



Matériel nécessaire

- ❑ Photocopie du jeu de l'oie vierge sur feuille A3
- ❑ Une paire de ciseaux
- ❑ De la colle
- ❑ Des crayons ou des feutres de couleurs
- ❑ Photocopie des fruits en couleurs et en noir et blanc (voir annexe)



Déroulement

Etape 1 : Les **שבעת המינים**, les 7 fruits d'Israël

Colorier les fruits d'Israël en utilisant la couleur adéquate au fruit.
Puis les découper et les coller sur le jeu de l'oie en les répartissant sur le jeu et en laissant quelques cases d'écart entre eux.



Etape 2 : Les autres fruits de l'arbre et les fruits de la terre

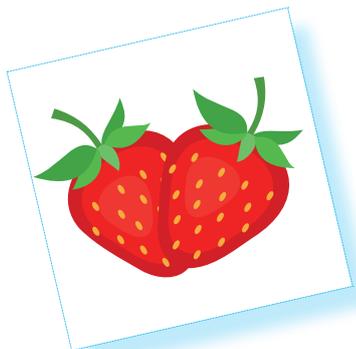
Il est important de bien montrer la différence entre les fruits de l'arbre et ceux de la terre.

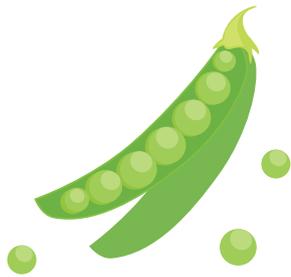
Il est conseillé de dresser une liste de fruits qui poussent sur l'arbre en recherchant le nom de son arbre et une liste de fruits qui poussent sur la terre.

Profiter de ce moment pour expliquer aux élèves l'origine de la banane.
Citer la bénédiction que l'on fait sur ce fruit avant de le manger.



Les élèves ont des images en couleur (voir annexe)
et ils doivent les découper et les répartir en les collant sur le jeu de l'oie.





Phase 3 : Les légumes

Les légumes poussent sur la terre et pour les trier, il est conseillé de le faire en fonction de leur couleur.

Les découper soigneusement.

Répartir sur le jeu les images en variant les couleurs des légumes.



Phase 4 : Les autres aliments

Distinguer les aliments dont la beraha est מזונות et ceux dont la ברכה est שהכל.

Préciser que sur le vin ou le jus de raisin, la ברכה est הגפן.

Préciser que l'on fait la ברכה מזונות avant de consommer du riz.

Colorier ces différentes images et les coller sur le jeu.



Phase 5 : La règle du jeu

L'objectif du jeu est
de citer la beraha correspondante sur chaque aliment.

Le but du jeu est que le gagnant est le premier joueur à atteindre la dernière case.

Explication :

- 1) Ce jeu se joue à deux ou plus.
- 2) Chaque joueur dispose d'un jeton de couleur différente.
- 3) Pour commencer, chaque joueur lance le dé ;
le nombre le plus élevé commence.
- 4) Chaque joueur avance selon le nombre de cases
indiquées sur son dé.

S'il répond correctement à la question :

« quelle est la beraha de cet aliment ? »

il rejoue sinon il attend le tour suivant.

Le joueur ne peut avancer que s'il répond correctement.



ABOUTISSEMENT

C'est un jeu de recherches et de réflexions.
L'élève qui le réalise intègre mieux les connaissances et il pourra les réutiliser au moment du séder de Tou Bichevat.

PROLONGEMENT

Ce jeu est une ouverture sur des leçons d'Eveil comme celles sur l'arbre, sur l'agriculture, sur la provenance des aliments que l'on consomme.
Il permet également de partager un moment avec les autres et d'évaluer ses connaissances en hol et en kodech.



Mes Notes

.....

.....

.....

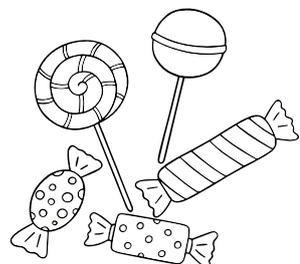
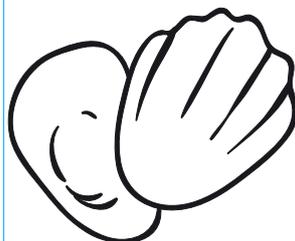
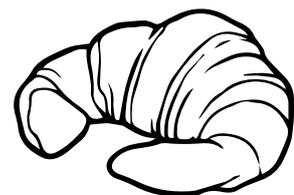
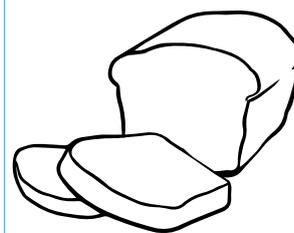
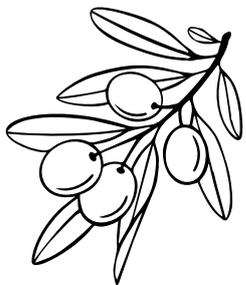
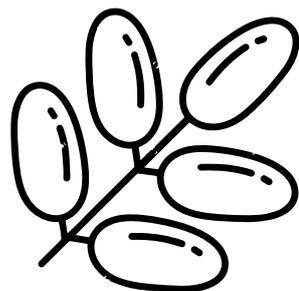
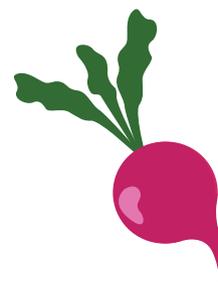
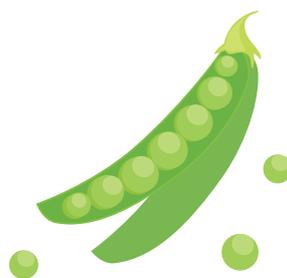
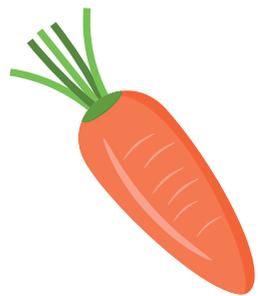
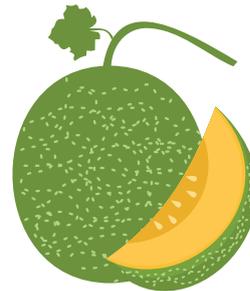
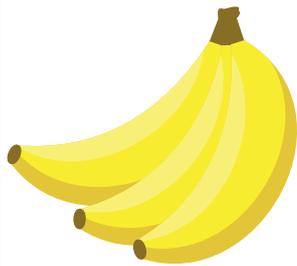
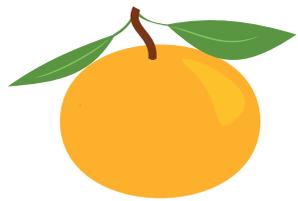
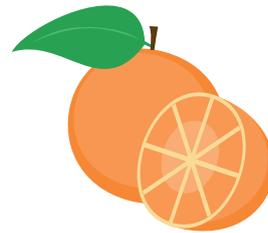
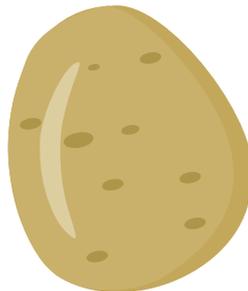
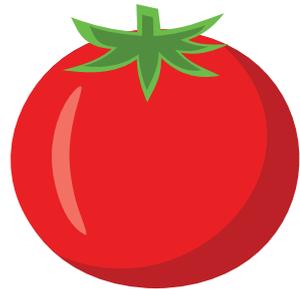
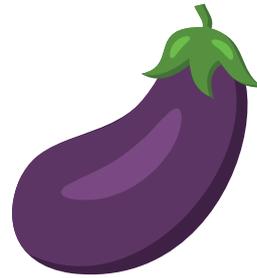
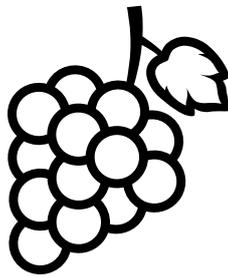
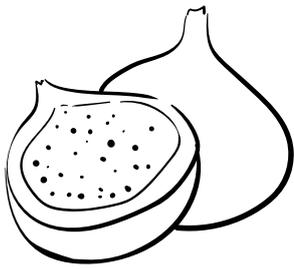
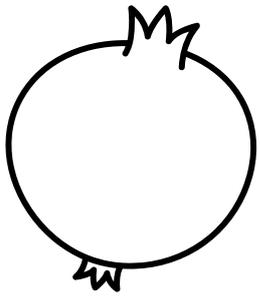
.....



Rachel Garih : **chef de projet** | Ruthy El Baze - Claude Strouk : **équipe de conception** |
Twindesigners : **design graphique**
www.lamorim-united.org / info@lamorim.org / © Tous droits réservés



ANNEXE



Départ

Arrivée

