Domaine d'enseignement :  Enseignement complémentaire	Action / Enjeu d'apprentissage :  Apprendre à jouer au jeu de famille	Axe 1 : L'aide personnel de l'élève, étude des leçons
Domaine(s) du socle :  D1 : des langages pour penser et communiquer  D2 : les méthodes et outils pour apprendre	Compétence(s) du socle :  - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit - Organisation du travail personnel  Objectifs :  - Catégoriser les cartes d'une même famille - Utiliser la forme syntaxique « dans la famille je veux » - Réaliser une famille complète	Durée :  3 x 15 mn / semaine  = 1 étape par semaine  3 semaines
Matériel : Carte jeu de famille « Apprentilangue »	Lexique / syntaxe : Pictogramme, famille, cartes « Dans la familleje veux »	Bibliographie / Sitographie : Apprentilangue

# MISE EN ŒUVRE DE L'ACTION / ETAPE 1

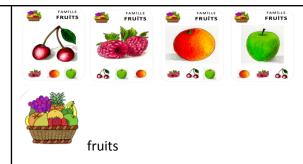
**Objectif**: Catégoriser / repérer les cartes d'une même famille à l'aide d'un pictogramme et y associer le nom de famille

Durée	Actions du maître	Actions des élèves	Organisation Supports matériel
15 mn	<b>Intentio</b> n : apprendre à ranger des cartes d'une même famille		
2 mn	Consigne: rangez les cartes qui vont ensemble	Capacités: Repérer les cartes ayant un même pictogramme et les associer au nom de leur famille	Matériel : Cartes famille « Apprentilangue »
	verbalisation :   « aujourd'hui nous allons apprendre à ranger des cartes d'une même famille et nous dirons le nom de cette famille »	Exercices:	

# 2mn Pour cela « je ramasse les cartes qui ont le même petit dessin dans le coin en haut à gauche » « toutes ses cartes font partis de la même famille » « c'est la famille des fruits »

#### Questionnement:

« qu'avons-nous appris aujourd'hui ? » « Comment avons-nous fait pour ranger les cartes d'une même famille ? »





#### Critères de réussite

Associer les 4 cartes d'une même famille et l'annoncer

### Points de vigilance :

Anticipation des erreurs, compréhension du lexique... Confondre le pictogramme et la carte elle-même





#### MISE EN ŒUVRE DE L'ACTION / ETAPE 2

**Objectif:** ... Utiliser la forme syntaxique « dans la famille... je veux ... »

Durée	Actions du maître	Actions des élèves	Organisation Supports matériel
15 mn	Intention: demander une carte à un camarade en utilisant la structure syntaxique « dans la famille je veux »	Formuler une demande :	Groupe de 5 Phrase écrite au tb , pictogramme des familles Cartes
2mn	Consigne: « Aujourd'hui nous allons apprendre à demander une carte à son camarade en utilisant la phrase : « dans la famille Je veux)	Phrase écrite sur feuille plastifiée, l'élève place les 2 cartes dans les espaces et formule sa demande	Fiche plastifiée avec phrase écrite  Jeu 1 : famille des fruits
5mn	Prbalisation: Ecriture de la phrase au tb et lecture de lle-ci en pointant les mots écrits  Dans la famille je veux  L'action est refaite en faisant verbaliser la	L'action est refaite en faisant verbaliser la	<b>Jeu 2</b> : famille des légumes <b>Jeu 3</b> : famille jardin
	« Dans la famille. Je veux »	phrase par un de ses camarades	Jeu 4 : famille des verbes d'action

Relecture de la phrase en pointant les mots et les	
cartes	

# Points de vigilance :

Inversion de la place de la carte et du pictogramme à l'intérieur de la phrase





# MISE EN ŒUVRE DE L'ACTION / ETAPE 3

**Objectif**: Jouer et réaliser une famille complète

Durée	Actions du maître	Actions des élèves	Organisation Supports matériel
	Intention: jouer au jeu des familles  Consigne « Aujourd'hui nous allons jouer au jeu des familles »  Verbalisation « il y a la famille, (montre les pictogrammes) fruits, légumes, jardin « Attention il y a 4 cartes dans une famille »  Distribution de 4 cartes par élève (jeu ouvert)  La première demande est faite par la m: « dans la famille Je veux »  Pioche une carte si nécessaire  Reclasse ses cartes	Classement des cartes par famille  Chaque joueur fait sa demande à son tour en utilisant la bonne syntaxe Reclasse ses cartes au fur et à mesure  Vérifie qu'il est 4 cartes d'une même famille	Groupe de 5 Jeu de famille « apprentilangue »  LÉGUMES  L
	*X L		

## Points de vigilance :

Demande une carte qu'il a déjà dans son jeu « dans la famille jardin, je veux l'arrosoir »

Situations de transfert :	Evaluation dans le(s) domaine(s) disciplinaire(s):
---------------------------	--

Réinvestissement de l'apprentissage (stratégie, procédure, outils)	Structurer sa pensée
Dans d'autres jeux de famille du commerce :: famille des métiers	Jeu de famille des nombres
	Explorer le monde
	Jeu de famille des animaux
	<u>Langage</u>
	Jeu de famille des lettres / Des syllabes / Des phonèmes

# Bilan de l'action :

Observations, analyse, points positifs, points qui n'ont pas fonctionné, remarques...