

Jeu des 7 familles (2)

* 1. Tu prépareras sept paquets de six cartes. Avec les feutres, tu colorieras le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, tu prendras chaque carte et tu découperas les 4 coins en arrondis.

3. Tu pourras choisir 7 familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, tu feras six dessins ou tu découperas six images et tu les colleras.

** Par exemple, pour les mammifères, tu représenteras : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.

4. Pour chaque famille, tu numérotteras les cartes de 1 à 6. En

1. ~~Tu prépareras~~ sept paquets de six cartes. Avec les feutres, tu colorieras le haut des **Julia préparera** cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
 2. Ensuite, tu prendras chaque carte et tu découperas les 4 coins en arrondis.
 3. Tu pourras choisir 7 familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, tu feras six dessins ou tu découperas six images et tu les colleras.
** Par exemple, pour les mammifères, tu représenteras : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
 4. Pour chaque famille, tu numéroteras les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, tu marqueras le nom de la famille.
- Tu pourras ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

1. **Julia préparera** sept paquets de six cartes. Avec les feutres, **elle coloriera** le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, **elle prendra** chaque carte et **elle découpera** les 4 coins en arrondis.
3. **Elle pourra** choisir 7 familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, **elle fera** six dessins ou **elle découpera** six images et **elle les collera**.
** Par exemple, pour les mammifères, **elle représentera** : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, **elle numérottera** les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, **elle marquera** le nom de la famille.
Elle pourra ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Collecte

- Tu prépareras sept paquets de six cartes.
- Tu colorieras le haut des cartes.
- Tu découperas les 4 coins en arrondis.
- Elle préparera sept paquets de six cartes.
- Elle coloriera le haut des cartes.
- Elle découpera les 4 coins en arrondis.

Collecte

- Tu prendras chaque carte.
- Tu pourras choisir 7 familles.
- Tu feras six dessins.
- Elle prendra chaque carte.
- Elle pourra choisir 7 familles.
- Elle fera six dessins.

1) Transpose avec « tu » puis avec « il » :

* Vous préparerez les cartes. Vous jouerez avec des copains. Vous prendrez les cartes. ** Vous les distribuerez. Vous ferez une pioche. Vous tirez une carte et vous pourrez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

1. ~~Julia préparera~~ sept paquets de six cartes. Avec les feutres, elle coloriera le haut des cartes
Les enfants prépareront
d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, elle prendra chaque carte et elle découpera les 4 coins en arrondis.
3. Elle pourra choisir 7 familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, elle fera six dessins ou elle découpera six images et elle les collera.
****** Par exemple, pour les mammifères, elle représentera : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, elle numérottera les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, elle marquera le nom de la famille.
Elle pourra ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

1. **Les enfants prépareront** sept paquets de six cartes. Avec les feutres, **ils colorieront** le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
 2. Ensuite, **ils prendront** chaque carte et **ils découperont** les 4 coins en arrondis.
 3. **Ils pourront** choisir 7 familles parmi celles-ci : les mammifères, les oiseaux, les poissons, les insectes, les vêtements, les fleurs, les fruits, les véhicules, les habitations, les outils. Pour chaque famille choisie, **ils feront** six dessins ou **ils découperont** six images et **ils les colleront**. Par exemple, pour les mammifères, **ils représenteront** : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
 4. Pour chaque famille, **ils numérotent** les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, **ils marqueront** le nom de la famille.
- Ils pourront** ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Collecte

- Les élèves prépareront sept paquets de six cartes.
- Ils colorieront le haut des cartes.
- Ils découperont les 4 coins en arrondis.

Collecte

- Ils prendront chaque carte.
- Ils pourront choisir 7 familles.
- Ils feront six dessins.

2) Transpose avec « ils » :

* Vous préparerez les cartes. Vous jouerez avec des copains. Vous prendrez les cartes. ** Vous les distribuerez. Vous ferez une pioche. Vous tirez une carte et vous pourrez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.

Kuhn a bien du mal à sortir de sa voiture. Il quitte sa veste mais il garde ses gants pour

Kuhn aura

tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il fait des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique contemple la scène.

Puis, le sauveur, le dépanneur arrive. C'est M. Thiébaud, vétéran de la route, maître ès-mécaniques. Il lance un coup d'œil précis à la bête malade. ** Il mêle généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué bouge un peu, il frissonne, retombe, se cale.

Kuhn **aura** bien du mal à sortir de sa voiture. Il **quittera** sa veste mais il **gardera** ses gants pour tirer du fossé, en même temps que sa voiture, sa jeune réputation de chauffeur. Il **fera** des efforts, avec beaucoup de dignité. Une petite foule sympathique **contempera** la scène.

Puis, le sauveur, le dépanneur **arrivera**. C'est M. Thiébaud, vétéran de la route, maitre ès-mécaniques. Il **lancera** un coup d'œil précis à la bête malade. ** Il **mêlera** généreusement sa sueur à celle de Marcel Kuhn. Le monstre échoué **bougera** un peu, il **frissonnera, retombera, se calera**.

Vous économisez l'énergie.

Nous enfilons un pull.

Nous fermons la lumière.

Pour conserver la viande, le paysan utilisait le sel.

En hiver, les hommes cassaient la glace des étangs.

Cette construction dérangeait les Parisiens.

Elle pense à un meurtre.

Tu es retourné(e) chez toi le soir.

Une météorite a foncé sur la Lune.

Des savants ont observé le phénomène.

Des feux ont ravagé la Nouvelle Calédonie.

On a fermé les aéroports proches du volcan.

De retour chez lui, Geppetto a taillé le morceau de bois.

De retour chez lui, Geppetto l'a taillé.

La bouche tire la langue à Geppetto.

La bouche lui tire la langue.

Un vieux marin aux cheveux roux raconte son naufrage en frissonnant.

Le vent violent casse le mât du bateau.

Aussitôt, l'eau a pénétré dans le bateau.

Avec les feutres, vous colorierez le haut des cartes. Avec les feutres, vous le colorierez.

En haut de ces cartes, vous marquez le nom de la famille. En haut de ces cartes, vous le marquez.

Vous collerez les images. Vous les collerez.

- Dans chaque phrase, encadre le **sujet** en bleu, le **groupe verbal** en jaune. Dans le groupe verbal, encadre en noir le pronom complément du verbe. Que remplace-t-il?

De retour chez lui, Gepetto l'a taillé.

La bouche lui tire la langue.

Avec les feutres, vous les colorierez.

En haut de ces cartes, vous le marquerez.

Vous les collerez.

- **Pronominalise les compléments du verbe dans les phrases suivantes.**

Elle parle à son chien.

Marie parle à Tom.

Elle parle à ses chiens.

Marie parle à Tom et Léa.

Il téléphone à sa sœur.

Il prête son crayon à sa sœur.

Il téléphone à ses parents.