

Jeu des 7 familles (1)

Matériel : 42 fiches cartonnées (6,6 cm/10,3 cm) ; des feutres de 7 couleurs différentes ; des images

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
 2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les 4 coins en arrondis.
 3. Vous pouvez choisir sept 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, vous faites six dessins ou vous découpez six images et vous les collez.
- ** Par exemple, pour les mammifères, vous représentez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquerez le nom de la famille.
- Vous pouvez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.
- Le jeu des 7 familles date de la fin du XIXe siècle. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de familles. La règle du jeu est très simple.
- Vous pouvez trouver cette règle sur Internet.



1. Quelle est la fonction de ce texte ?
2. Combien y a-t-il d'étapes de fabrication?
3. Explique chaque étape.
4. ** De quand date le jeu des sept familles?
5. Rappelle la règle.

Jeu des 7 familles (1)

Matériel : 42 fiches cartonnées (6,6 cm/10,3 cm) ;
des feutres de 7 couleurs différentes ; des images

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les 4 coins en arrondis.
3. Vous pouvez choisir sept 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, vous faites six dessins ou vous découpez six images et vous les collez.
** Par exemple, pour les mammifères, vous représentez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquez le nom de la famille.

Vous pouvez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Le jeu des 7 familles date de la fin du XIXe siècle. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de familles. La règle du jeu est très simple. Vous pouvez trouver cette règle sur Internet.

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des

Vous préparerez

cartes d'un même paquet, d'une même couleur.

2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les 4 coins en arrondis.

3. Vous pouvez choisir sept 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, vous faites six dessins ou vous découpez six images et vous les collez.

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

4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquez le nom de la famille.

Vous pouvez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

1. Vous **préparerez** sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous **colorierez** le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
 2. Ensuite, vous **prendrez** chaque carte et vous **découperez** les 4 coins en arrondis.
 3. Vous **pourrez** 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, vous **ferez** six dessins ou vous **découperez** six images et vous les **collerez**.
****** Par exemple, pour les mammifères, vous **représenterez** : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
 4. Pour chaque famille, vous **numéroterez** les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous **marquerez** le nom de la famille.
- Vous **pourrez** ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.

Collecte

- Vous préparerez sept paquets de six cartes.
- Vous colorierez le haut des cartes.
- Vous découperez les 4 coins en arrondis.

Collecte

- Vous prendrez chaque carte.
- Vous pourrez choisir 7 familles.
- Vous ferez six dessins.

Écris au futur en commençant par « Demain ... ».

** Vous préparez les cartes. Vous demandez à des camarades de jouer avec vous.*

*Vous jouez avec eux. Vous prenez les cartes. ** Vous les distribuez. Vous faites une pioche. Vous tirez une carte et vous pouvez demander la carte n° 5 de la famille des mammifères.*

Jeu des 7 familles (1)

Matériel : 42 fiches cartonnées (6,6 cm/10,3 cm) ;
des feutres de 7 couleurs différentes ; des images

1. Vous préparez sept paquets de six cartes. Avec les feutres, vous coloriez le haut des cartes d'un même paquet, d'une même couleur.
2. Ensuite, vous prenez chaque carte et vous découpez les 4 coins en arrondis.
3. Vous pouvez choisir sept 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, vous faites six dessins ou vous découpez six images et vous les collez.
** Par exemple, pour les mammifères, vous représentez : un chat, un chien, un lion, un tigre, un éléphant, une vache.
4. Pour chaque famille, vous numérotez les cartes de 1 à 6. En haut de ces cartes, vous marquerez le nom de la famille.
Vous pouvez ensuite jouer avec ce jeu des 7 familles.
Le jeu des 7 familles date de la fin du XIXe siècle. Le but du jeu est de constituer le plus grand nombre de familles. La règle du jeu est très simple.
Vous pouvez trouver cette règle sur Internet.

- Comptons le nombre de lignes et de phrases de chaque paragraphe.

- Dans chaque phrase, encadre le **sujet** en bleu, le **groupe verbal** en rouge et les **compléments circonstanciels** en vert. **Indique s'il s'agit d'un CCT, CCL ou CCM.

Souligne le verbe en rouge et donne son infinitif et son groupe. Indique la nature des sujets *** et des CC. ** Dans le groupe verbal, souligne le groupe de mots que l'on ne peut ni supprimer, ni déplacer. *** Indique la nature et la fonction du mot en rouge.

Avec les feutres, vous colorierez le haut des cartes.

Pour chaque famille choisie, les élèves font six dessins.

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

Vous collerez les images.

*** Les cartes sont **petites**.

Tu fais six dessins ou tu découpes six images et tu les colles.

Collecte

- 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.

2) Dans les phrases suivantes, entoure le **sujet** en bleu, le **groupe verbal** en rouge et les **compléments circonstanciels** en vert (**précise CCM, CCT ou CCL). Souligne le verbe et indique son infinitif et son groupe. *** Souligne en violet l'attribut du sujet quand il y en a un. Indique la nature des sujets *** des compléments circonstanciels et des attributs.

- a) * Mes copains aiment les jeux de société.
- b) Pendant les vacances, nous jouons au jeu de Mille Bornes.
- c) Plus tard, vous achèterez un Trivial Pursuite.
- d) ** Le jour de mon anniversaire, nous mangerons des tartelettes aux fraises.
- e) *** Bientôt, toutes les fleurs des arbres fruitiers seront fanées.

- Récris chaque phrase en déplaçant le complément circonstanciels.
- Récris la 1^{ère} phrase en remplaçant « jeux de société » par les.

- Classe les groupes nominaux suivant leur genre et leur nombre.

les feutres – les mammifères – les oiseaux – les poissons – les insectes – les vêtements – les fleurs – les fruits – les véhicules – les habitations – les outils – un chat – un chien – un lion – un tigre – un éléphant – une vache.

	singulier	pluriel
masculin		
singulier		

- Récris-les en changeant le nombre.
- ** Classe les GN suivants en deux colonnes : avec adjectif / avec complément du nom.

un paquet de cartes – une grande image – une carte illustrée – un jeu de 7 familles – des ciseaux pointus – des images d'animaux.

GN avec adjectif	GN avec complément du nom

- *** Dans le texte, relevons les verbes à l'infinitif.
- *** Dans cette phrase indique la nature de chaque mot :
Vous représentez un chat, un chien et un lion.

3) * Classe les groupes nominaux ci-dessous selon leur genre et leur nombre. Récris-les en changeant leur nombre (singulier - pluriel).

des yaourts - une élégante robe blanche - des histoires intéressantes - une forêt mystérieuse - un lutin malicieux - des voyages lointains - les nouveaux quartiers

	singulier	pluriel
masculin		
Féminin		

4) ** Recopie les groupes nominaux dans la colonne qui convient.

des films d'horreur - des plantes vertes - de larges feuilles - de grands yeux suppliants - la vitre de la voiture - une fenêtre ouverte – un chemin de terre – les marches de l'escalier

GN avec adjectif	GN avec complément du nom

Trouve des mots particuliers pour les termes génériques suivants :

mammifères - véhicules – poissons – insectes – fleurs – fruits – habitations – outils.

Construis les noms sont formés à partir des verbes suivants :

habiter : *habitation*

articuler : _____

accélérer : _____

participer : _____

annuler : _____

***conserver* : _____

accuser : _____

vacciner : _____

****coloniser* : _____

collaborer : _____

concentrer : _____

Trouve les verbes à partir desquels sont formés les noms suivants :

imagination : _____

inauguration : _____

installation : _____

navigation : _____

présentation : _____

** *exportation* : _____

conversation : _____

*** *désolation* : _____

déportation : _____