

Dans un jeu des 7 familles traditionnel, les regroupements se font à partir de trois critères toujours identiques: l'âge : enfants, parents, grands-parents ; le sexe: féminin, masculin; le nom de la famille.

Le fonctionnement de ce matériel est le même (6 images pour un regroupement) mais à partir de deux éléments linguistiques d'un énoncé – sujet, verbe – auquel s'ajoute un critère de couleur.

Objectifs pédagogiques

- Enrichir la pratique d'un jeu connu.
- Complexifier syntaxiquement la quête des images au cours des échanges entre enfants. Car il ne suffit pas de nommer les personnages et le nom de leur famille, mais de décrire l'image recherchée.

Niveau d'utilisation

Grande section, CP, enseignement spécialisé.

Description du matériel

- 36 cartes illustrées (8 x 12 cm)
- 18 bandes consignes regroupées en 3 séries repérées *, ●, ■.
- 1 notice pédagogique

Objectifs spécifiques

• Du point de vue des stratégies

– **Activité de regroupement** : travail de prise en compte des informations successives pour construire des stratégies de type déductif : "Si celui-ci et celui-ci n'ont pas cette image, je ne peux la redemander qu'à celui-ci et celui-ci".

– **Activité de mise en mémoire** : une mise en mémoire de ces informations s'impose jusqu'au prochain tour de parole, quels que soient les courts-circuits que risquent d'opérer les interventions des autres joueurs en action.

– **Activité de réflexion** : pour une meilleure efficacité de la recherche, apprendre à hiérarchiser ses demandes.

Changer d'image en changeant d'interlocuteur, c'est s'en remettre au hasard et à la chance.

Traiter une demande à la fois avant de passer à la suivante, c'est planifier la recherche en simplifiant le travail de mémorisation nécessaire. En bref, savoir à tout moment qui risque d'avoir quoi.

Jeu des familles mots

- **Du point de vue du langage**

- **Activité de description** : quelque soit le type de regroupement proposé au départ (sujet, verbe, couleur), l'enfant est obligé de faire une description de l'image qu'il demande pour reconstruire sa série.

- Lorsque le choix porte sur le **sujet**, chaque image de la série à reconstituer représente le même personnage mais ce personnage est occupé à des activités différentes. Chacune des 6 bandes consignes correspondante est repérée par une *

Ex.: *Le chien mange un os*

Le chien tient un crayon

Le chien joue avec une balle

Le chien dort dans sa niche

Le chien est sous la table

Le chien met un manteau

- Lorsque le choix porte sur le **verbe**, chaque image de la série à reconstituer représente une même action (manger, jouer, etc.) accomplie par des personnages différents. Chacune des 6 bandes consignes correspondante est repérée par un ●.

- Lorsque le choix porte sur le critère de la couleur, l'accent est mis sur le **complément d'objet** ou de lieu et chacune des 6 bandes consignes correspondante est repérée par un ■.

Dans ce cas, chaque image de la série à reconstituer représente un personnage particulier, dans une action qui lui est propre, dans un lieu ou avec un objet d'une même couleur.

Ex.: *Le chien dort dans la niche verte*

Le chat joue avec la laine verte

L'ours tient un parapluie vert

La tortue mange une salade verte

La souris met des lunettes vertes

Le lapin est sous le banc vert

Ainsi chaque regroupement complet exige la verbalisation de six énoncés descriptifs différents. Ces énoncés devront être explicites si le joueur veut s'assurer que son partenaire repère correctement dans son stock d'images celle qui est effectivement demandée.

La forme syntaxique de ces énoncés reste à l'initiative de l'enfant qui a toute liberté de les construire avec les expansions qu'il juge nécessaires jusqu'à ce qu'il découvre l'efficacité de la brièveté explicite (situation vivante de communication). *Il ne s'agit donc pas de simples exercices de répétitions stéréotypés mais de productions verbales individuelles avec ajustements progressifs.*

- **Maîtrise du questionnement**

L'enfant peut amorcer sa demande par "*je veux*" ou "*je voudrais*". Mais le maître peut l'encourager aussi à réinvestir, dans un contexte précis, les formes interrogatives apprises par ailleurs.

Ce matériel offre une occasion de répéter au choix, à plusieurs reprises, dans une situation naturelle d'échanges, différentes structures jusqu'à l'automatisme :

As tu le... ?

Est-ce que tu as le... ?

Peux-tu me donner le... ?

Est-ce que tu peux me donner le... ?

– Construction de phrases élaborées

Pour obtenir l'image recherchée, l'enfant est tenu d'associer une phrase interrogative à une phrase descriptive ce qui l'oblige à utiliser le pronom relatif "qui".

Ex.: *"Est-ce que tu as la souris qui met ses lunettes ?"*

Cet énoncé n'est pas typique du langage oral courant. C'est une forme complexe, sans les redondances caractéristiques de l'oral et par là-même, plus proche de l'écrit. Il s'agit bien, en jouant, de maîtriser la langue.

Démarche pédagogique

Tout type de démarche pédagogique inclura nécessairement une phase d'appropriation du matériel plus ou moins longue selon l'auditoire auquel on s'adresse. Découverte et manipulation libre, description collective des illustrations, regroupement de cartes selon un critère donné (ou choisi par l'enfant) ou simplement correspondance terme à terme: illustrations, bandes consignes, sont des activités propres à mettre en place une pratique pédagogique structurée visant l'objectif précis de ce matériel: enrichir syntaxiquement les pratiques langagières des enfants. A la suite de ces activités, les règles du jeu permettent alors d'affiner les objectifs.

• Règles du jeu

Il s'agit de recomposer une famille de 6 cartes à partir des bandes consignes distribuées au préalable, suivant le principe classique du jeu de 7 familles (avec ou sans pioche, selon que l'on distribue tout ou une partie des cartes).

Dans un premier temps, pour réduire la difficulté liée aux différents types de cartes, on ne distribue que des bandes consignes d'une même série, repérées par un signe distinctif en bas à droite (sujets : *, verbes : ●, compléments : ■).

– Jeu sans pioche :

6 cartes distribuées par joueur.

Ex. : 3 joueurs, 3 bandes consignes * (ou ● ou ■) et les 18 cartes correspondantes, ou: 4 joueurs, 4 bandes consignes * (ou ● ou ■) et les 24 cartes correspondantes, etc.

Les bandes consignes réparties, les cartes toutes distribuées, chaque joueur formule une demande, à tour de rôle. S'il obtient la carte désirée, il formule à nouveau, au joueur de son choix, une autre demande. Sinon il passe la main au joueur suivant. Le premier joueur ayant reconstitué une famille gagne.

– Jeu avec pioche :

6 cartes distribuées par joueur.

Ex. : 3 joueurs, 3 bandes consignes * (ou ● ou ■), 18 cartes distribuées et 18 cartes pioche,

ou: 4 joueurs, 4 bandes consignes * (ou ● ou ■), 24 cartes distribuées et 12 cartes pioche, etc.

Jeu des familles mots

Le principe du jeu est le même qu'auparavant, mais quand la demande d'un joueur n'est pas honorée, il pioche. S'il obtient la carte désirée, il formule à nouveau une demande, sinon il passe la main.

– Quand les enfants maîtrisent ces différentes règles et pour que l'objectif principal de langage reste une priorité, l'enseignant distribue (ou les enfants choisissent seuls) les bandes consignes parmi les 3 séries, afin de varier les types d'énoncés des demandes.

– Un meneur de jeu peut organiser les parties : en vérifiant que chaque joueur prend la main - au bon moment, en contrôlant que la carte obtenue par un joueur corresponde bien à l'énoncé demandé.

A un niveau de jeu supérieur, le meneur peut veiller à ce qu'aucune réponse ne soit donnée à une demande qui n'est pas correctement énoncée.

– A plus long terme, l'enseignant supprimera le support visuel bande consigne et demandera aux enfants d'effectuer d'autres types de familles suivant l'objectif qu'il vise: la famille des "...dans...", des "...sous...", etc.

Le tableau récapitulatif joint permet de préciser les divers regroupements possibles (regroupements horizontaux ou verticaux).

Les exemples d'exploitations pédagogiques ne constituent pas une liste exhaustive des possibilités d'utilisation de ce matériel. De nombreuses variantes, adaptations, sont possibles suivant les objectifs visés par l'enseignant.

In the traditional game of happy families, the groupings are always based on the same three criteria : age – children, parents, grandparents ; gender – masculine, feminine ; the name of the family.

This game operates on the same principle (there are 6 pictures in each grouping) but, instead, uses two linguistic criteria – subject, verb – as well as a third – colour.

Pedagogic Objectives

- To enrich the play of a familiar game.
- To make the search for pictures syntactically more difficult during exchanges between children. In this game it is not sufficient to simply name the characters and the name of their family – the picture the child is looking for must be described.

Age level

Age 5 and up.

Description of the Material

- 36 illustrated cards (3" x 4 1/2", 8 x 12 cm).
- 18 guide strips grouped in 3 series marked with *, ●, ■
- teacher's instruction booklet.

Specific Objectives

• **From the point of view of strategy**

- **Grouping activity** : taking into account successive pieces of information in order to work out deductive strategies : "If this one and that one don't have this picture, then I can only ask the other ones for it".
- **Memory activity** : information must be memorized until the child has his next turn to speak, as other players can short-circuit his plans.
- **Thinking activity** : in order to make the search more efficient, requests must be organized.

Changing the picture when changing the player being questioned brings chance into play again. Dealing with one request at a time before going on to the next means planning the search by simplifying the necessary memorization work. In short, knowing at any given moment who might have what.

• **From the point of view of language**

- **Descriptive activity** : whatever grouping is suggested at the start of the game (subject, verb, colour), the child must give a description of the picture he is asking for in order to put together his family.

Word family game

• When the choice concerns the subject, each picture in the series to be completed represents the same character but this character is engaged in different activities. Each one of the 6 corresponding guide strips is marked with a *

Example : The dog is eating a bone.

The dog is holding a pencil.

The dog is playing with a ball.

The dog is sleeping in the kennel.

The dog is under the table.

The dog is putting on a coat.

• When the choice concerns the verb, each picture in the series to be put together represents the same action (eating, playing, etc.) being done by different characters. Each one of the 6 corresponding guide strips is marked with a ●

• When the choice is based on the criterion of colour, the accent is put on the complement of the object or place and each one of the 6 corresponding guide strips is marked with a ■

In this case, each picture in the series to be assembled represents a particular character, doing something characteristic, in a place or with an object of the same colour.

Example : The dog is sleeping in the green kennel.

The bear is holding a green umbrella.

The tortoise is eating a green lettuce.

The mouse is putting on green glasses.

The rabbit is under the green bench.

Thus each complete grouping necessitates the verbalization of six different descriptive statements. These statements will have to be explicit if the player wants to make sure that his partner can correctly locate in his collection of pictures the one that is actually requested.

The syntactical form of these statements is left to the initiative of the child, who has complete freedom to construct them with all the elaboration he deems necessary until the moment when he discovers the efficiency of being brief and explicit (the real-life situation of communication). *It is thus not a matter of simple exercises of stereotyped repetitions but of individual verbal productions with progressive adjustments.*

– Mastering the Interrogative Form

The child can start his request with “*I want*” or “*I would like*” but the teacher can encourage him to use, in a precise context, the interrogative forms that he has learned.

This material offers the child the opportunity to repeat as he wishes, several times, in a natural situation of exchanges, different structures, until they become automatic :

“Do you have the... ?”

“Can I have the...?”

“May I have the...?”

– Construction of elaborate sentences :

In order to obtain the picture he is looking for, the child must connect an interrogative sentence to a descriptive one, which obliges him to use the relative pronoun “who”.

Example : *“Do you have the mouse who is putting on his glasses ?”*

This statement is not normally used in the everyday spoken language. It is a complex structure, and thus closer to the written form. The child can therefore, in playing, enrich his knowledge and mastery of the language.

First Steps for Teacher

The teacher’s initial procedures will necessarily include the presentation and adaptation of the material. The time spent on this will vary according to the individual child or group. The introduction can include the discovery and handling of the material, a collective description of the illustrations, grouping the cards according to a given criterion (or one chosen by the child), or simply putting corresponding material – pictures, guide strips – together. These activities are suitable for establishing a setting up structure whose aim is the precise objective of this material : syntactically enriching the language practice of the children. After these preliminary activities, the objectives can be refined by means of the games described below.

• Rules of the game

The object of the game is to put together a family of 6 cards using, at the beginning, the guide strips, according to the classic principle of the game of happy families. The game can be played with or without a pile of cards on the table, depending on whether all or only a part of the cards are dealt out.

At the start, in order to reduce the level of difficulty involved in understanding the different categories, only the guide strips of the same series are dealt out. These are marked with a distinctive sign in the lower right hand corner (subject : *, verbs ●, complements : ■).

– Game without cards on the table

6 cards dealt to each player.

Example : 3 players, 3 guide strips * (or ● or ■) and the 18 corresponding cards
or : 4 players, 4 guide strips * (or ● or ■) and the 24 corresponding cards,
etc.

After the guide strips have been given out and the cards dealt, each player, in turn, makes a request. If he obtains the desired card, he makes another request to the player of his choice. If he does not obtain his card, he passes to the next player. The first player having completed a family wins.

– Game with cards on the table

6 cards dealt to each player.

Example : 3 players, 3 guide strips * (or ● or ■), 18 cards dealt out and 18 cards face down on the table
or : 4 players, 4 guide strips * (or ● or ■), 24 cards dealt out and 12 cards face down on the table
etc.

Word family game

The principle of the game is as the preceding one, but when the request of a player isn't met, he picks a card from the pile on the table. If he obtains the card desired, he makes another request. If he doesn't obtain the card, he passes.

– When the children have mastered the different rules, and so that the principle objective of language learning remains a priority, the teacher can give out (or the children can choose themselves) the guide strips from amongst the 3 series, in order to vary the types of requests.

– A game leader can organize the play : verifying that each player takes his turn at the right moment, making sure that the card obtained really corresponds to what was requested.

At a higher level of play, the leader can see to it that no response is given that is not correctly stated.

In the longer term, the teacher can eliminate the visual support – the “guide strip” – and can ask the children to carry out the game with other kinds of families according to the objective aimed at : the family of “in”, of “under”, etc.

The enclosed recapitulative chart demonstrates the different groupings (horizontal or vertical) possible.

The examples given above of the pedagogic uses of this material do not constitute an exhaustive list of all the possibilities. Many variations and adaptations are possible according to the aims of the teacher.

The dog is eating a purple bone.

The dog is holding a red pencil.

The dog is playing with a yellow ball.

The dog is sleeping in the green kennel.

The dog is under the blue table.

The dog is putting an orange coat.

The tortoise is eating the green lettuce.

The tortoise is holding a blue pail.

The tortoise is playing with an orange car.

The tortoise is sleeping under the purple leaf.

The tortoise is in the red basket.

The tortoise is putting on a yellow hat.

The cat is eating a red fish.

The cat is holding a yellow book.

The cat is playing with the green wool.

The cat is sleeping under the blue armchair.

The cat is in an orange box.

The cat is putting on purple boots.

The mouse is eating the blue cheese.

The mouse is holding an orange candle.

The mouse is playing with purple dices.

The mouse is sleeping in a red hole.

The mouse is under a yellow saucepan.

The mouse is putting on green glasses.

The bear is eating yellow honey.

The bear is holding a green umbrella.

The bear is playing with the blue balloon.

The bear is sleeping under the orange tree.

The bear is in the purple car.

The bear is putting on a red trousers.

The rabbit is eating an orange carrot.

The rabbit is holding a purple alarm clock.

The rabbit is playing with red skittles.

The rabbit is sleeping in the yellow cage.

The rabbit is under the green bench.

The rabbit is putting on a blue vest.

Im traditionellen Familienquartett, ergeben sich die Zuordnungen aus drei immer identischen Kriterien : der Generation : Kinder, Eltern, Großeltern ; dem Geschlecht : weiblich, männlich ; dem Familiennamen.

Dieses Spielmaterial funktioniert genauso (6 Bilder gehören jeweils zusammen) ; ausgegangen wird jedoch von zwei Satzgliedern - Subjekt, Prädikat - zu denen ein Farbadjektiv hinzugefügt wird.

Lernziele

- * Die Spielpraxis eines bekannten Spieles bereichern
- * Das Zusammenstellen von Bildern beim Kartentausch unter den Kindern gewinnt durch Einführung syntaktischer Elemente eine erweiterte Komplexität. Denn hier reicht es nicht aus, die Personen und deren Familiennamen zu nennen, sondern es handelt sich darum, das gesuchte Bild zu beschreiben.

Alter, Anwendungsbereiche

Für Kinder ab 5 Jahren, besondere Lernprogramme.

Spielmaterial

- 36 Bildkarten (8 x 12 cm)
- 18 Vorgabebögen, die 3 mit *, ●, ■ gekennzeichnete Serien beinhalten
- 1 pädagogische Anleitung

Spezifische Zielsetzungen

- **Strategie**
 - **Zuordnung** : Aufnehmen von aufeinanderfolgenden Informationen um davon abgeleitete Strategien aufzubauen : “Wenn jene Spieler dies Bild nicht haben, kann es sich nur noch bei einem der übrigen befinden”.
 - **Gedächtnis** : Diese Informationen müssen vom Kind Gedächtnis behalten werden, bis es das nächste Mal an der Reihe ist, einmal abgesehen davon, welche Schlüsse es aus Äußerungen anderer Spieler während der Runde zieht.
 - **Überlegung** : Das Kind soll lernen, Prioritäten zu setzen - durch gezielte Fragestellung wird die Suche effektiver.
Einen anderen Spielpartner nach einer anderen Bildkarte zu fragen, heißt, den Erfolg von Glück und Zufall abhängig zu machen. Sich auf das Aufspüren einer einzigen Bildkarte zu beschränken, bevor zur nächsten übergegangen wird, heißt, die Suche zu planen und die Gedächtnisarbeit zu vereinfachen. Kurz gesagt, Ziel ist, ständig darüber auf dem laufenden zu sein, wer welche Karte haben könnte.
- **Sprache**
 - **Schilderung** : Welche Art von Zuordnung auch immer anfangs vorgeschlagen wurde (Subjekt, Prädikat, Farbe), das Kind muß in jedem Fall das Bild, das es erfragt, um seine Serie zu vervollständigen, beschreiben.

Satzbau-Sextett

Wenn die Wahl sich auf das **Subjekt** bezieht, stellt jedes Bild der Serie dieselbe Person dar, aber diese Person führt unterschiedliche Tätigkeiten aus. Jeder der 6 entsprechenden Anordnungspläne ist mit einem * versehen.

Z.B. : *Der Hund frißt einen Knochen*

Der Hund hält einen Stift

Der Hund spielt mit einem Ball

Der Hund schläft in seiner Hundehütte

Der Hund sitzt unter dem Tisch

Der Hund trägt einen Mantel

Wenn die Wahl sich auf das **Prädikat** bezieht, stellt jedes Bild der zusammenzustellenden Serie dieselbe Tätigkeit dar (essen, spielen, usw), die jedoch von unterschiedlichen Personen ausgeführt wird. Jeder der 6 entsprechenden Anordnungspläne ist mit einem ● versehen.

Wenn sich die Wahl auf die Farbe bezieht, liegt die Betonung auf dem **Objekt** oder der **Adverbialbestimmung** des Ortes und jeder der 6 entsprechenden Anordnungspläne ist mit einem ■ versehen.

In diesem Fall stellt jedes Bild der zusammenzustellenden Serie eine spezielle Person dar, die eine zu ihr passende Tätigkeit ausführt, und zwar an einem Ort oder mit einem Gegenstand derselben Farbe.

Z.B. : *Der Hund schläft in einer grünen Hundehütte.*

Die Katze spielt mit grüner Wolle

Der Bär hält einen grünen Regenschirm

Die Schildkröte frißt grünen Salat

Die Maus trägt eine grüne Brille

Das Kaninchen sitzt unter der grünen Bank

So erfordert jede vollständige Serie die Äußerung von sechs verschiedenen Aussagesätzen. Diese Sätze sollten näher erläutert werden, wenn der Spieler sich vergewissern will, daß sein Spielpartner in seinem Vorrat nach der richtigen Bildkarte sucht. Die Syntax dieser Sätze bleibt dem Kind überlassen ; es kann sie frei konstruieren mit allen Zusätzen, die es für nötig hält, bis es die Effektivität der expliziten Kürze entdeckt (lebendige Kommunikation). Folglich handelt es sich hier nicht um einfache stereotype Wiederholungsübungen, sondern um individuelle verbale Äußerungen mit progressiven Angleichungen.

– Die Beherrschung der Fragestellung

Das Kind kann seine Frage mit “ich will” oder mit “ich möchte” beginnen. Aber der Spielleiter kann es auch dazu auffordern, in einem bestimmten Kontext, anderweitig gelernte Frageformen anzuwenden.

Dieses Spielmaterial bietet die Gelegenheit, nach Wahl, immer wieder, im natürlichen Tauschgespräch, verschiedene Strukturen zu wiederholen, bis diese automatisch angewendet werden.

“Hast du den...”

“Kannst du mir den... geben”

– Komplizierter Satzbau

Um eine gewünschte Bildkarte zu erlangen, muß das Kind einen Fragesatz mit einem Aussagesatz verbinden, wodurch es gezwungen ist, die Relativpronomen “der, die, das” zu verwenden.

Z.B. : *“Hast du die Maus, die eine Brille trägt ?”*

Dieser Satz ist untypisch für die übliche gesprochene Sprache. Er weist eine komplexe Form auf, enthält nicht die für das Gesprochene charakteristischen Tautologien, und nähert sich so den Satzformen der geschriebenen Sprache. Genau darum handelt es sich : beim Spielen die Sprache zu beherrschen.

Pädagogische Vorgehensweise

Jede Art von pädagogischer Vorgehensweise schließt nötigerweise eine, je nach Niveau der Mitspieler, kürzere oder längere Phase zur Gewöhnung an das Spielmaterial ein. Die Kinder machen sich damit vertraut, spielen frei damit, beschreiben gemeinsam die Bilder, gruppieren die Karten nach einem vorgegebenen (oder selbst gewählten) Kriterium oder stellen einfach Beziehungen zwischen den einzelnen Begriffen her : die Bilder und Vorgabebögen eignen sich zum strukturierten pädagogischem Ansatz, der an die genaue Zielsetzung des Spielmaterials, nämlich die syntaktische Erweiterung der kindlichen Sprachpraxis, heranführt. Im Anschluß an diese Vorbereitung können aufgrund der Spielregeln die Zielvorgaben präziser formuliert werden.

• Spielregeln

Ziel des Spiels ist, anhand der vorher verteilten Vorgabebögen eine Gruppe von 6 Karten zusammenzustellen, vergleichbar dem herkömmlichen Quartett (mit oder ohne Kartenstapel, je nachdem, ob alle oder nur ein Teil der Karten verteilt werden).

Um die mit den verschiedenen Kartenarten verbundenen Schwierigkeiten auszuklammern, werden am Anfang nur Vorgabebögen derselben Serie verteilt. Die Serien sind rechts unten durch das jeweilige Unterscheidungsmerkmal gekennzeichnet (Subjekte : *, Prädikate : ●, Objekte : ■).

– Spiel ohne Kartenstapel :

Pro Spieler werden 6 Karten verteilt

Z.B. : 3 Spieler, 3 Vorgabebögen * (oder ●, oder ■) und die 18 entsprechenden Karten
oder : 4 Spieler, 4 Vorgabebögen * (oder ●, oder ■) und die 24 entsprechenden Karten, usw.

Nachdem die Vorgabebögen und die Karten ausgeteilt sind, fragen die Spieler reihum nach einer Karte. Erhält ein Spieler die gewünschte Karte, darf er den Spielpartner seiner Wahl nach einer weiteren Karte fragen. Anderenfalls ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer als erster seine Serie vervollständigt hat, ist Sieger.

Spiel mit Kartenstapel :

Pro Spieler werden 6 Karten verteilt

Z.B. : 3 Spieler, 3 Vorgabebögen * (oder ●, oder ■) 18 ausgeteilte Karten und 18 Karten im Stapel
oder : 4 Spieler, 4 Vorgabebögen * (oder ●, oder ■) 24 ausgeteilte Karten und 12 Karten im Stapel, usw.

Es gilt das gleiche Prinzip wie im vorangegangenen Beispiel, nur darf der Spieler, wenn der angesprochene Spielpartner ihm die gewünschte Karte nicht geben kann, eine Karte vom Stapel nehmen. Deckt er die gewünschte Karte auf, darf er nach einer weiteren Karte fragen. Anderenfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sobald die Kinder diese verschiedenen Spielregeln beherrschen verteilt der Betreuer (oder wählen die Kinder) die Vorgabebögen aus allen 3 Serien, um so die Satztypen der Wunschsäußerungen zu variieren und zu gewährleisten, daß das Hauptziel "Sprache" im Vordergrund bleibt.

- Ein Spielleiter kann die Partien organisieren, indem er darauf achtet, daß jeder Spieler im rechten Augenblick an die Reihe kommt, und nachprüft, ob die von einem Spieler erhaltene Karte auch der erfragten entspricht.

Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu steigern, kann der Spielleiter darauf achten, daß auf nicht korrekt formulierte Anfragen keine Antwort gegeben wird.

- Auf längere Sicht kann der Betreuer auf den durch die Vorgabebögen gegebenen visuellen Anhaltspunkt verzichten, und die Kinder dazu anleiten, andersartige Serien zu bilden, je nach Zielvorstellung. Denkbar wären Serien mit "... in...", mit "... under...", usw.

Das beiliegende Schema zur Übersicht verdeutlicht noch einmal die möglichen Gruppierungen (horizontale und vertikale Gruppierungen).

Die Beispiele zur pädagogischen Nutzung bilden keine vollständige Liste aller Anwendungsmöglichkeiten dieses Spielmaterials.

Zahlreiche Varianten und Abwandlungen ergeben sich aus der jeweiligen Zielsetzung des Betreuers.

Wortquartett Schema zur Übersicht

1/1 Der Hund frißt einen violetten Knochen.
1/2 Der Hund hält einen roten Stift.
1/3 Der Hund spielt mit einem gelben Ball.
1/4 Der Hund schläft in der grünen Hundehütte.
1/5 Der Hund sitzt unter dem dem blauen Tisch.
1/6 Der Hund trägt einen orangenen Mantel.
2/1 Die Katze frißt einen roten Fisch.
2/2 Die Katze hält ein gelbes Buch.
2/3 Die Katze spielt mit grüner Wolle.
2/4 Die Katze schläft unter dem blauen Sessel.
2/5 Die Katze sitzt in einer orangenen Schachtel.
2/6 Die Katze trägt violette Stiefel.
3/1 Der Bär frißt gelben Honig.
3/2 Der Bär hält einen grünen Regenschirm.
3/3 Der Bär spielt mit dem blauen Ball.
3/4 Der Bär schläft unter dem orangenen Baum.
3/5 Der Bär sitzt in dem violetten Auto.
3/6 Der Bär trägt eine rote Hose.

4/1 Die Schildkröte frißt grünen Salat.
4/2 Die Schildkröte hält einen blauen Eimer.
4/3 Die Schildkröte spielt mit einem orangenen Auto.
4/4 Die Schildkröte schläft unter dem violetten Blatt.
4/5 Die Schildkröte sitzt in dem roten Korb.
4/6 Die Schildkröte trägt einen gelben Hut.
5/1 Die Maus frißt den blauen Käse.
5/2 Die Maus hält eine orangene Kerze.
5/3 Die Maus spielt mit violetten Würfeln.
5/4 Die Maus schläft in einem roten Mauseloch.
5/5 Die Maus sitzt unter einem gelben Kochtopf.
5/6 Die Maus trägt eine grüne Brille.
6/1 Das Kaninchen frißt eine orangene Karotte.
6/2 Das Kaninchen hält einen violetten Wecker.
6/3 Das Kaninchen spielt mit roten Kegeln.
6/4 Das Kaninchen schläft in dem gelben Käfig.
6/5 Das Kaninchen sitzt unter der grünen Bank.
6/6 Das Kaninchen trägt eine blaue Jacke.

En un Juego de 7 familias tradicional los agrupamientos se efectúan a partir de tres criterios siempre idénticos : la edad: hijos padres y abuelos; el sexo : femenino o masculino ; el nombre de la familia.

El funcionamiento de este material es el mismo (con 6 imágenes por grupo) pero la selección se efectúa a partir de dos elementos lingüísticos de un enunciado - sujeto y verbo - acompañados por un criterio de color.

Objetivos pedagógicos

- Enriquecer la práctica de un juego ya conocido.
- Complicar sintácticamente la descripción de las imágenes durante el intercambio ya que a los niños no les basta con nombrar al personaje e indicar a qué familia pertenece, sino que deben describir la imagen buscada.

Nivel de utilización

Preescola, educación especial.

Descripción del material

- 36 naipes ilustrados (8 x 12 cm)
- 18 tiras de instrucciones agrupadas en tres series marcadas con tres signos diferentes *, ■, ●.
- una guía didáctica.

Objetivos específicos

Desde el punto de vista estratégico :

- **Actividad de agrupamiento** : se deben tomar en consideración las informaciones sucesivas para elaborar estrategias de tipo deductivo : “Si tal y tal no tienen esta imagen, sólo puedo pedírsela a tal otro o tal otro”.
- **Actividad de memorización** : al jugador le es preciso memorizar estas informaciones hasta que vuelva a ser su turno, a pesar de que las intervenciones de los otros jugadores puedan variar los datos del juego.
- **Actividad de reflexión** : para conseguir mayor eficacia en la búsqueda, los jugadores deben aprender a jerarquizar sus demandas.

Juego de las familias palabras

Cambiar de imagen al cambiar de Interlocutor es Jugar a tontas y a locas y encomendarse a la suerte. Completar una demanda antes de pasar a la siguiente es planificar la búsqueda y simplificar el trabajo de memorización necesario, es decir, saber en todo momento qué naipes es posible que tenga cada cual.

Desde el punto de vista del lenguaje

– **Actividad de descripción** : sea cual sea el tipo de agrupamiento propuesto al comienzo de la partida (sujeto, verbo, color), el niño se ve obligado a hacer una descripción de la imagen que pide para poder completar su serie.

• Cuando la elección recae en el **sujeto**, cada imagen de la serie a completar representa al mismo personaje, pero lo reproduce ocupado en actividades diferentes. Las 6 tiras de instrucciones correspondientes se identifican por el símbolo *.

Ejemplo : El perro se come un hueso
El perro sostiene un lápiz
El perro juega con una pelota
El perro duerme dentro de la perrera
El perro está bajo la mesa
El perro se pone un abrigo

• Cuando la elección recae en el **verbo**, cada imagen de la serie a completar representa la misma acción (comer, jugar, etc.) ejecutada por personajes diferentes. Las 6 tiras de instrucciones correspondientes se identifican por el símbolo ■.

• Cuando la elección recae en el **color**, se pone el acento sobre los complementos de objeto o de lugar, y cada una de las 6 tiras de instrucciones correspondiente se identifica por el símbolo ●.

En este caso, cada imagen de la serie que se debe reconstruir representa a un personaje particular en una acción que le es propia, en un lugar o con un objeto de un mismo color.

Ejemplo : El perro duerme dentro de la perrera verde
El gato juega con una madeja verde
El oso sostiene un paraguas verde
La tortuga se come una lechuga verde
El ratón se pone unas gafas verdes
El conejo esta bajo el banco verde

De este modo, cada agrupamiento completo exige la verbalización de 6 enunciados descriptivos distintos. Estos enunciados deberán ser explícitos si el jugador quiere asegurarse de que su compañero relaciona correctamente la imagen solicitada con los naipes que tiene en la mano.

La forma sintáctica de estos enunciados queda a la iniciativa del niño, que tiene libertad para construirlos con las expresiones que juzgue necesarias, aunque pronto descubrirá la eficacia de una descripción breve y explícita (situación viva de comunicación). *No se trata por tanto de ejecitarse en repeticiones estereotipadas sino de producir individualmente construcciones verbales cada vez más ajustadas.*

– Dominio de la interrogación

El niño suele iniciar su petición con un “quiero” o un “dame”. Pero el maestro puede animarle a emplear, en un contexto preciso, otras formas interrogativas que no emplea normalmente, aunque ya la haya oído con anterioridad.

Este material ofrece la ocasión de utilizar repetidamente, y en una conversación natural, diferentes estructuras de interrogación hasta automatizarlas :

“¿ Tienes el...?”

“¿ Me das el...?”

“¿ Puedes darme el... por favor ?”

– Construcción de frases elaboradas

Para obtener la imagen que busca, el niño debe asociar una frase interrogativa a una frase descriptiva, lo que le obliga a emplear el pronombre relativo “que”.

Por ejemplo : “¿ Puedes darme el ratón que se pone las gafas, por favor ?”

Ese tipo de enunciado no es usual en el lenguaje cotidiano. Es una forma compleja, sin las redundancias características del lenguaje oral y, por tanto, más próxima al lenguaje escrito. Se trata de jugar y al mismo tiempo perfeccionar el lenguaje.

Proceso pedagógico

Todo proceso pedagógico incluye necesariamente una fase de apropiación del material, más o menos larga según a que auditorio nos dirijamos. Descubrimiento del material y manipulación libre, descripción colectiva de las ilustraciones, agrupación, de los naipes según un criterio dado (o elegido por el niño) o simplemente correspondencia término a término entre ilustraciones y tiras de instrucciones ; son actividades apropiadas para iniciar una práctica pedagógica estructurada y encaminarla hacia el objetivo preciso de este material : enriquecer sintacticamente el lenguaje de los niños. Una vez familiarizados con el material, el uso de las reglas de juego nos permitirá concretar los objetivos.

• Reglas de juego

Se trata de recomponer una familia de seis naipes a partir de las tiras de instrucciones que se distribuyen previamente, siguiendo las clásicas normas de un juego de 7 familias (robando o sin roba, según hayamos distribuido o no todos los naipes).

Al principio, y para reducir la dificultad que presentan los diferentes tipos de cartas, sólo distribuiremos las tiras de instrucciones de una misma serie, identificadas por un signo distintivo impreso abajo a la derecha (sujetos : *, verbos ■, complementos : ●).

– Juegos sin robar :

Se distribuyen 6 naipes por jugador.

Por ejemplo : 3 jugadores, 3 tiras de instrucciones * (■ o ●) y los 18 naipes correspondientes ;
o bien, 4 jugadores, 4 tiras de instrucciones * (■ o ●) y los 24 naipes correspondientes.
etc.

Juego de las familias palabras

Una vez repartidas las tiras de instrucciones y distribuidos los naipes a los niños, cada jugador, por turno, pide a cualquier otro jugador un naipe de los que le faltan. Si lo obtiene, vuelve a pedir un naipe. Si no lo consigue, pasa la “mano” al jugador siguiente. Gana el primero que logra completar su familia.

– Juego robando :

Se reparten 6 naipes por jugador.

Por ejemplo : 3 jugadores, 3 tiras de instrucciones * (■ o ●), 18 naipes repartidos y 18 naipes en un montón para robar.

4 jugadores, 4 tiras de instrucciones * (■ o ●), 24 naipes repartidos y 12 naipes en un montón para robar.

etc.

El juego se inicia como el anterior, pero cuando un jugador no consigue que le entreguen el naipe que ha solicitado debe robar. Si el naipe que ha robado es el que quería vuelve a pedir, si no, pasa la mano al siguiente.

– Cuando los niños dominen las diferentes reglas, y para conseguir el objetivo principal que es el enriquecimiento del lenguaje, el enseñante distribuye (o los niños cogerán) las tiras de instrucciones de las tres series entremezcladas, con la finalidad de variar el tipo de enunciado en las solicitudes de naipes.

– Las partidas puede controlar un director de juego : verificará que cada jugador sea mano cuando le corresponda y controlará que los naipes obtenidos por cada jugador correspondan a la descripción que ha dado.

En un nivel superior, el director del juego puede vigilar que no se dé ninguna respuesta a las peticiones que no se hayan enunciado correctamente.

– A largo plazo, el maestro suprimirá el soporte visual que representa la tira de instrucciones y pedirá a los niños que agrupen las familias según criterios que correspondan a sus objetivos pedagógicos : la familia de los “... en ...”, la familia de los “... debajo de ...” etc.

El cuadro adjunto nos permite ver los distintos agrupamientos posibles (agrupación vertical u horizontal).

Estos ejemplos de utilización pedagógica no constituyen una lista exhaustiva de las posibilidades de este material. Pueden darse numerosas variaciones y adaptaciones según los objetivos que se haya fijado el maestro.

In un normale gioco delle 7 famiglie, i raggruppamenti vengono effettuati a partire da tre criteri sempre identici : l'età : bambini, genitori, nonni ; il sesso : maschio, femmina ; il nome della famiglia.

Il funzionamento di questo materiale è lo stesso (sei immagini per un gruppo) ma si basa su due elementi linguistici di un enunciato - soggetto, verbo - a cui si aggiunge un criterio di colore.

Obiettivi pedagogici

- Arricchire la pratica di un gioco conosciuto.
- Rendere complessa, dal punto di vista sintattico, la ricerca di immagini nell' ambito degli scambi fra i bambini. Perché non basta nominare i personaggi e il nome della loro famiglia ma occorre descrivere l'immagine ricercata.

Livello d'uso

- A partire da 5 anni.

Descrizione del materiale

- 36 carte illustrate (8x12 cm)
- 18 carte-guida raggruppate in tre serie contrassegnate
- Un opuscolo pedagogico

Obiettivi specifici

- **Dal punto di vista strategico**
 - **Attività di raggruppamento** : lavoro di assimilazione di informazioni successive per costruire strategie di tipo deduttivo : "Se questo e questo non hanno questa immagine, posso chiederla solo a questo e a quest'altro".
 - **Attività di memorizzazione** : è necessario memorizzare queste informazioni fino al prossimo turno, qualunque siano i "cortocircuiti" che rischiano di provocare gli interventi degli altri giocatori.
 - **Attività di riflessione** : per una maggiore efficacia della ricerca, imparare a fissare un ordine gerarchico delle proprie domande.
- Cambiare immagine cambiando interlocutore significa lasciar fare il caso e la fortuna. Trattare una domanda per volta prima di passare a quella successiva vuol dire pianificare la ricerca semplificando il lavoro di memorizzazione necessario. In altri termini, sapere in qualsiasi momento chi rischia di avere cosa.

Gioco delle famiglie di parole

• Dal punto di vista del linguaggio

– **Attività descrittive** : qualunque sia il tipo di raggruppamento proposto inizialmente (soggetto, verbo, colore), il bambino è costretto a fare una descrizione dell'immagine che vuole avere per ricomporre la propria serie.

• Quando la scelta è orientata sul **soggetto**, ciascuna immagine della serie da ricomporre rappresenta lo stesso personaggio ma questo personaggio è occupato in diverse attività. Ognuno delle sei carte-guida corrispondenti viene contrassegnata da un *

Esempio : *Il cane mangia un osso.*
Il cane tiene una matita.
Il cane gioca con una palla.
Il cane dorme nella cuccia.
Il cane è sotto la tavola.
Il cane mette un cappotto.

• Quando la scelta è orientata sul **verbo**, ciascuna immagine della serie da ricomporre rappresenta la stessa azione (mangiare, giocare, etc.) eseguita da personaggi diversi. Ognuna delle sei carte-guida corrispondenti è contrassegnata da un ●

• Quando la scelta è orientata sul criterio del colore, viene fatto risaltare il **complemento** dell'oggetto o del luogo e ognuna delle sei carte-guida corrispondenti è contrassegnata da un ■.

In questo caso, ogni immagine della serie da ricomporre rappresenta un personaggio particolare impegnato in una determinata azione, in un luogo o con un oggetto dello stesso colore.

Esempio : *Il cane dorme nella cuccia verde.*
Il gatto gioca col gomito verde.
L'orso tiene un ombrello verde.
La tartaruga mangia un'insalata verde.
Il topo porta occhiali verdi.
Il consiglio è sotto la panchina verde.

In tal modo, ogni raggruppamento completo richiede la verbalizzazione di sei diversi enunciati descrittivi. Questi enunciati dovranno essere espliciti se il giocatore vuole assicurarsi che il compagno individui correttamente, in una riserva di immagini, quella effettivamente richiesta.

La forma sintattica di questi enunciati resta ad iniziativa del bambino che ha la massima libertà di costruirli con le espansioni che reputa necessarie fino a che non scopre l'efficacia della concisione esplicita (situazione viva di comunicazione). Pertanto, non si tratta di semplici esercizi di ripetizioni stereotipate ma di produzioni verbali individuali con progressive rettifiche.

– Padronanza della formulazione delle domande

Il bambino può iniziare la propria domanda con “*voglio*” o “*vorrei*”. Ma il maestro può incoraggiarlo anche a sfruttare, in un contesto preciso, le forme interrogative apprese altrove.

Questo materiale offre un'occasione di ripetere a scelta, a varie riprese, in una situazione naturale di scambi, diverse strutture fino all'automatismo :

“Hai il... ?”

“Mi puoi dare il...?”

– Costruzione delle frasi elaborate :

Per ottenere l'immagine ricercata, il bambino è tenuto ad associare una frase interrogativa ad una frase descrittiva, ed è dunque obbligato a usare il pronome “che”.

Esempio : “*Hai il topo che porta gli occhiali ?*”

Questo enunciato non è tipico del linguaggio orale corrente. E' una forma complessa, privata delle caratteristiche ridondanze dell'orale e, di conseguenza, più vicina allo scritto. Si tratta, giocando, di padroneggiare la lingua.

Procedimento pedagogico

Qualunque tipo di procedimento pedagogico comprenderà necessariamente una fase di appropriazione del materiale, più o meno lunga secondo il pubblico a cui ci si rivolge. Scoperta e libera manipolazione, descrizione collettiva delle illustrazioni, raggruppamento delle carte secondo un determinato criterio (anche scelto dal bambino) o semplicemente disposizione delle carte le une accanto alle altre : illustrazioni, carte-guida, sono attività atte ad istituire un'attività pedagogica strutturata che punta a raggiungere il preciso obiettivo di questo materiale : arricchire sintatticamente le pratiche del linguaggio dei bambini. Dopo lo svolgimento di queste attività, le regole del gioco permettono di perfezionare gli obiettivi.

• Regole del gioco

Si tratta di ricomporre una famiglia di 6 carte a partire da carte-guida previamente distribuite, secondo il classico principio del gioco di 7 famiglie (con o senza mazzetto, a seconda che si distribuiscono tutte le carte o una parte di esse).

In un primo tempo, per ridurre la difficoltà connessa ai diversi tipi di carte, si distribuiscono solo delle carte-guida di una stessa serie, contrassegnate con un simbolo in basso a destra (soggetti : ✱, verbi ●, complementi ■).

– Gioco senza mazzetto :

6 carte distribuite per giocatore.

Esempio : 3 giocatori, 3 carte-guida ✱ (o ● o ■) e le 18 carte corrispondenti
o : 4 giocatori, 4 carte-guida ✱ (o ● o ■) e le 24 carte corrispondenti
etc.

Dopo aver distribuito le carte-guida e tutte le carte, i giocatori formulano a turno una domanda. Se il giocatore ottiene la carta desiderata rivolgendosi al compagno di sua scelta, formula di nuovo un'altra domanda. Altrimenti, passa la “mano” al giocatore successivo. Il primo giocatore che ha ricomposto una famiglia vince il gioco.

– Gioco con mazzetto :

6 carte distribuite per giocatore.

Esempio : 3 giocatori, 3 carte-guida ✱ (o ● o ■) e 18 carte “mazzetto” etc.
o 4 giocatori, 4 carte-guida ✱ (o ● o ■) e 24 carte “mazzetto”, etc.

Gioco delle famiglie di parole

Il principio del gioco è lo stesso di quello di prima, ma quando il giocatore non ottiene una risposta alla sua domanda, pesca nel mazzo. Se ottiene la carta desiderata, formula nuovamente una domanda, altrimenti passa la mano.

– Una volta che i bambini avranno imparato a padroneggiare queste diverse regole, affinché l’obiettivo principale del linguaggio resti prioritario, l’insegnante distribuisce (o i bambini scelgono da soli) le carte-guida fra le 3 serie, per variare i tipi di enunciati delle domande.

– Un animatore può organizzare le partite : verificando che ciascun giocatore giochi il suo turno nel momento giusto, controllando che la carta ottenuta corrisponda effettivamente all’enunciato richiesto.

Ad un livello di gioco superiore, l’animatore può badare a che una domanda che non sia stata enunciata correttamente non riceva risposta.

– Dopo un certo periodo di tempo, l’insegnante eliminerà il supporto visivo “carta-guida” e chiederà ai bambini di fare altri tipi di famiglie secondo l’obiettivo che definisce : la famiglia dei “... in ...”, dei “... sotto ...”, etc.

La tabella riepilogativa allegata permette di precisare i diversi gruppi possibili (orizzontali o verticali).

Gli esempi di utilizzo pedagogico non costituiscono una lista completa delle possibilità d’uso di questo materiale. Sono possibili un gran numero di varianti, di adattamenti, secondo gli obiettivi che l’insegnante si prefigge.

GIOCO DELLE FAMIGLIE DI PAROLE TABELLA RIEPILOGATIVA

| | | | |
|------------------|------------|---------------|-------------|
| 1 - Il cane | 1 - mangia | 1 - con | |
| 2 - Il gatto | 2 - tiene | 2 - in | |
| 3 - L’orso | 3 - gioca | 3 - sotto | |
| 4 - La tartaruga | 4 - dorme | | |
| 5 - Il topo | 5 - è | | |
| 6 - Il coniglio | 6 - mette | | |
| 1 un osso | 1 viola | 2 una matita | 2 rossa |
| un pesce | rosso | un libro | giallo |
| il miele | giallo | un ombrello | verde |
| l’insalata | verde | un secchio | blue |
| il formaggio | blu | una candela | arancione |
| una carota | arancione | una sveglia | viola |
| 3 una palla | 3 gialla | 4 la cuccia | 4 verde |
| il gomito | verde | una scatola | blue |
| il pallone | blue | la macchina | arancione |
| una macchina | arancione | il cestino | viola |
| i dadi | viola | un buco | rosso |
| le chiglie | rosse | la gabbia | gialla |
| 5 la tavola | 5 blu | 6 un cappotto | 6 arancione |
| la poltrona | arancione | gli stivali | viola |
| l’albero | viola | i pantaloni | rossi |
| la foglia | rosso | gli occhiali | giallo |
| una casseruola | gialla | un maglione | verdi |
| la panchina | verde | | blu |

Bij het traditionele familiekwartet vindt een onderverdeling plaats op basis van 3 altijd gelijke criteria : leeftijd : kinderen, ouders, grootouders : het geslacht : vrouwelijk, mannelijk ; de familienaam.

Het principe van dit spel is hetzelfde (er zijn 6 plaatjes die bij elkaar horen).

Uitgangspunt is echter dat er twee taalkundige elementen zijn, onderwerp en werkwoord, waar een kleur wordt aan toegevoegd.

Pedagogische doelstellingen

- de kennis van een bekend spel uitbreiden.
- het wordt voor het kind moeilijker om kaarten uit te wisselen omdat het niet voldoende is om alleen de personen en hun familienaam te noemen, maar het vooral belangrijk is om het gezochte plaatje te beschrijven.

Leeftijd

vanaf 5 jaar, en bijzonder onderwijs.

beschrijving van het spelmateriaal

- 36 geïllustreerde kaarten (8 x 12 cm)
- 18 instructiekaartjes, gerangschikt in 3 groepjes, herkenbaar aan sterretje, bolletje, vierkantje.
- pedagogische beschrijving.

Specifieke doeleinden

• Speltaktiek

Rangschikken van informatie : het in zich opnemen van opeenvolgende informatie en hiermee een tactiek ontwikkelen : “als diegene dat plaatje niet heeft, moet een van hen het wel hebben.”

Onthouden van informatie : het is de bedoeling dat het kind deze informatie onthoudt, totdat het weer aan de beurt is. Ook kan net tijdens de spelronde door uittalingen van andere spelers bepaalde conclusies trekken.

Verwerken van informatie : Door een gerichte vraagstelling wordt het zoeken doeltreffender. Een ander plaatje aan een andere speler vragen, houdt in dat de speler zijn succes laat hangen van het toeval of van het geluk. Door zich bij het zoeken te beperken tot een kaart, en daarna pas over te gaan naar de volgende, kan de speler zijn tactiek uitstippelen en wordt het simpeler om informatie te onthouden. Kortom, het doel is om te weten wie welke kaart zou kunnen hebben.

Spel van de woordfamilies

Taalgebruik

Beschrijven : Het maakt niet uit of het kind zijn verzameling wil gaan opbouwen naar onderwerp, werkwoord of kleur. Het zal toch het plaatje, dat het nodig heeft om een kwartet te krijgen, moeten beschrijven.

Wanneer het kind voor het Onderwerp kiest, staat op elk plaatje dezelfde persoon, alleen zijn bezigheden zijn telkens verschillend. De 6 instructiekaartjes, die hiernmee corresponderen, zijn voorzien van een sterretje.

Bijvoorbeeld : De hond eet een hot.

De hond heeft een potlood in zijn bek.

De hond speelt met een bal.

De hond slaapt in zijn hondehok.

De hond ligt onder de tafel.

De hond heeft een jas aan.

Wanneer het kind voor het werkwoord kiest, staat op ieder kaartje van een bij elkaar horend kwartet, dezelfde bezigheid (eten, spelen, etc.) ; Deze bezigheden worden echter steeds door een ander persoon uitgevoerd. De 6 instructiekaartjes, die hiermee corresponderen, zijn voorzien van een rondje.

Wanneer het kind voor een kleur kiest, ligt de nadruk op de bijvoeglijke bepaling bij het onderwerp of de plaats en de 6 instructiekaartjes die hiermee corresponderen, zijn voorzien van een vierkantje.

In dit geval, staat op elk plaatje van de bij elkaar behorende serie, een bepaalde persoon.

Voert een bezigheid uit die bij hem hoort, in een plaats of voorwerp met dezelfde kleur.

Bijvoorbeeld : De hond slaapt in een groen hondehok

De kat speelt met groene wol.

De beer houdt een groene paraplu vast.

De schildpad eet groene salade.

De muis heeft een groene bril op.

Het konijn zit onder de groene bank.

Op deze manier is het kind gedwongen om bij ieder volledig kwartet, 6 verschillende zinnen uit te spreken. Deze zinnen moeten nog meer worden verduidelijkt, als de speler er zeker van wil zijn dat de andere speler uit zijn kaarten, de benodigde kaart haalt. Het kind moet zelf uitmaken wat voor een zin het voor dit doel wil vormen. Dat kan met alle toevoegingen die het maar wilt, totdat het ontdekt hoe doeltreffend korte zinnen zijn (levendige communicatie). Het betreft hier dus geen stereotype herhalingsoefeningen maar individuele zinsvorming met het telkens opnieuw moeten bijstellen van de zinsformulering.

– Beheersen van vraagstelling

Het kind kan zijn vraag beginnen met “ik wil” of “ik had graag”. Maar de leerkracht kan het kind ook vragen om reeds in een andere context geleerde vragen toe te passen. Dit spel biedt de mogelijkheid om steeds opnieuw gekozen structuren, die zich voordoen in een vraag en antwoord-spel, te herhalen, totdat ze automatisch worden gebruikt.

“heb je misschien...”

“zou je me misschien... willen geven ?”

– Betrekkelijke bijzinnen

Om de gevraagde kaart te krijgen, moet he kind een vragende zin met een beschrijvende zin combineren, waardoor het gedwongen wordt om het betrekkelijk voornaamwoord “die” of “dat” te gebruiken.

Rijvoorbeeld : He jij de muis, die een bril op heeft ? Mag ik van jou...)

Deze zin is ongebruikelijk in gesproken taal. Het gaat hier om een moeilijke zinsconstructie zonder de gebruikelijke weglatingen uit de spreektaal en daardoor lijkt het meer op een constructie uit de schrijftaal. Hiermee is meteen het belangrijkste samengevat : spelenderwijs een taal leren beheersen.

– Pedagogische ontwikkeling

Iedere wijze van pedagogische ontwikkeling vereist een korte of langere periode om aan het spel te wennen, al naar gelang het niveau van de spelers. De kinderen raken vertrouwd met het spel en spelen ermee, ze beschrijven gezamenlijk de plaatjes, verdelen de kaarten volgens een voorbeeld of naar eigen keuze of ze leggen verbanden tussen de op zichzelfstaande begrippen : de plaatjes en instructiekaartjes. Bovendien activiteiten zijn prima geschikt om een gestructureerde pedagogische toepassing te ontwikkelen die de doeleinden van dit materiaal benadert : namelijk het taalgebruik van het kind op syntactische wijze te verrijken. Naar aanleiding van deze activiteiten, kunnen dmv de spelregels de doeleinden duidelijker worden gemaakt.

– De spelregels

het is de bedoeling om een groep van 6 kaarten samen te stellen, mbv de uitgedeelde instructiekaartjes (met of zonder kaartenstapeltje, hangt ervan af of men alle kaarten of slechts een deel ervan uitdeelt) Dit is te vergelijken met het traditionele kwartet. De eerste keer worden alleen maar instructiekaartjes van dezelfde serie uitgedeeld, om problemen met verschillende soorten kaarten te voorkomen. Aan de rechteroerandkant zijn de instructiekaartjes voorzien van een herkenningsteken (onderwerp : sterretje, werkwoord : rondje, voorwerp : vierkantje)

– Spel zonder stapeltje kaarten

Iedere speler krijgt 6 kaarten

bijvoorbeeld : 3 spelers, 3 instructiekaartjes : sterretje (of rondje/vierkantje) en de 18 corresponderende kaarten.

of : 4 spelers, 4 instructiekaartjes : sterretje (of rondje/vierkantje) en de 24 corresponderende kaarten.

Als de instructiekaartjes en de kaarten zijn uitgedeeld, vraagt iedere speler om de beurt naar een kaart. Als de speler de gevraagde kaart krijgt, mag hij een andere speler naar een nieuwe vragen. Anders is de volgende speler aan de beurt. Wie als eerste een kwartet heeft, heeft gewonnen.

– Spel met stapeltje kaarten

Iedere speler krijgt 6 kaarten

Bijvoorbeeld : 3 spelers, 3 instructiekaartjes sterretje (of rondje/vierkantje) 18 kaarten worden uitgedeeld en 18 komen op het stapeltje

of : 4 spelers, 4 instructiekaartjes sterretje (o rondje/vierkantje) 24 kaarten worden uitgedeeld en 12 komen op het stapeltje.

Spel van de woordfamilies

Hier geldt hetzelfde principe als bij het vorige voorbeeld, alleen mag de speler nu een kaart van het stapeltje nemen, als de andere speler de gevraagde kaart niet heeft. Als hij de gevraagde kaart uit het stapeltje haalt, mag hij nog eens vragen, anders is zijn beurt voorbij.

Zodra de kindere de verschillend spelregels kenne, verdeelt de onderwijzer (of kiezen de kinderen zelf) instructiekaartjes uit alle 3 series, om op deze manier te variëren met de vraagstellin. Het belangrijkste doel is immers de taal.

Een spelleider kan grøepjes vormen, mits hij er op let dat iedere speler steeds aan de beurt komt en nagaat of een gevraagde kaart ook verkelijk de kaart is die men wilde hebben. Om de møilijkheidsgraad van het spel te verhogen, kan de spelleider bepalen dat op een fout geformuleerde vraag geen antwoord wordt gegeven.

Na een tijdje zou de onderwijzer (leerkracht) het herkenningsrondje/vierkantje/sterretje weg kunnen laten en de kinderen aansporen om andere series te maken, al naar gelang het gewenste eindresultaat. Men zou kunnen denken aan series met "...in...", met "... onder ...", enz.

Aan de hand van het bijbehorende schema, worden de verschillende grøepen nog eens tægelicht (horizontale en verticale grøepen).

Deze pedagogische voorbeelden geven geen volledig beeld van de tøepassingsmogelijkheden van dit spelmateriaal.

De vele variaties op dit thema hangen af van het eindresultaat dat de leerkracht wil bereiken.

WOORDKWARTET OVERZICHTSSCHEMA

- | | | | |
|------|--|--------|--|
| I. | 1. De hond eer een paars bot | IV. 1. | De schildpad eet grøene sla |
| | 2. De hond heeft een potlood in zijn bek | 2. | De schildpad draagt een blauwe emmer |
| | 3. De hond speelt met een gele bal | 3. | De schildpad speelt met een oranje auto |
| | 4. De hond slaapt in een grøen hondenhok | 4. | De schildpad zit in de rode mand |
| | 5. De hond zit onder be blauwe tafel | 6. | De schildpad heeft een rode hød op |
| | 6. De hond heeft een oranje jas aan. | | |
| II. | 1. De kat eet een rode vis | V. | 1. De muis eet de blauwe kaas |
| | 2. De kat houdt een geel bøk vast | 2. | De muis houdt een oranje kaars vast |
| | 3. De kat speelt met grøene wol | 3. | De muis speelt met paarse dobbelstenen |
| | 4. De kat slaapt onder de blauwe støl | 4. | De muis slappt in een rood muizeholletje |
| | 5. De kat zint in een oranje doos | 5. | De muis zit onder een gele pan |
| | 6. De kat heeft paarse laarzen aan. | 6. | De muis heeft een grøene bril op |
| III. | 1. De beer eet gele honing | VI. | 1. Het konijn eet een oranje wortel |
| | 2. De beer houdt een grøen paraplu vast | 2. | Het konijn houdt een paarse wekker vast |
| | 3. De beer speelt met de blauwe bal | 3. | Het konijn speelt met paarse kegels |
| | 4. De beer slaapt onder de oranje boom | 4. | Het honijn slaapt in de gele kooi |
| | 5. De beer zit in de paarse auto | 5. | Het konijn zit onder de grøene bank |
| | 6. De beer heeft een rode brøk aan | 6. | Het konijn heeft een blauwe jas aan. |

Num jogo das 7 famílias tradicional, a reconstituição das famílias baseia-se em três critérios, sempre idênticos : a idade : filhos, pais, avós ; o sexo : feminino, masculino ; o apelido da família. Utiliza-se este material da mesma maneira (6 imagens para uma reconstituição) mas a partir de dois elementos linguísticos de um enunciado – sujeito, verbo – ao qual se acrescenta um critério de cor.

Objectivos pedagógicos

- Enriquecer a prática de um jogo conhecido.
- Tornar sintacticamente mais complexa a busca das imagens durante as trocas entre as crianças. De facto, não basta nomear as personagens e o nome da sua família, mas é preciso descrever a imagem procurada.

Nível de utilização

3º ano de educação pré-escolar (secção grande), 1º ano do ensino primário, ensino especializado.

Descrição do material

- 36 cartas ilustradas (8 x 12 cm)
- 18 tiras de referência agrupadas em 3 séries respectivamente indicadas por *, ●, ■.
- 1 folheto pedagógico

Objectivos específicos

- **Do ponto de vista das estratégias**
 - **Actividade de reconstituição** : apreciar as informações sucessivas para construir estratégias de tipo dedutivo : “se este e estoutro não têm esta imagem, só a posso pedir novamente àquele e àqueloutro”.

Jogo das famílias de palavras

– **Actividade de memorização** : uma memorização dessas informações é obrigatória até que chegue novamente a vez de falar, sejam quais for os curtos-circuitos possíveis devidos às intervenções dos outros jogadores em acção.

– **Actividade de reflexão** : aprender a hierarquizar os seus pedidos para tornar a procura mais eficaz. Mudar de imagem ao mudar de interlocutor é contar com o acaso e a sorte. Tratar um pedido de cada vez antes de passar ao seguinte, é planejar a procura simplificando o trabalho de memorização necessário. Resumindo, saber em qualquer momento qual jogador poderá ter o quê.

• **Do ponto de vista da linguagem**

– **Actividade de descrição** : seja qual for o tipo de agrupamento proposto ao iniciar o jogo (sujeito, verbo, cor), a criança é obrigada a descrever a imagem que procura para reconstruir a sua série.

• Quando se escolhe o **sujeito**, cada imagem da série a reconstituir representa a mesma personagem, mas esta encontra-se envolvida em actividades diferentes. Cada uma das 6 tiras de referência correspondentes é indicada por *.

Ex. : *O cão rói um osso*

O cão segura um lápis

O cão joga com uma bola

O cão dorme na sua casota

O cão está debaixo da mesa

O cão veste um casaco

• Quando se escolhe o **verbo**, cada imagem da série a reconstituir representa a mesma acção (comer, brincar, etc.), realizada por personagens diferentes. Cada uma das 6 tiras de referência correspondentes é indicada por ●.

• Quando se escolhe o critério da cor, dá-se relevo aos complementos directo, indirecto ou circunstancial de lugar e cada uma das 6 tiras de referência correspondentes é indicada por ■. Neste caso, cada imagem da série a reconstituir representa uma personagem bem determinada, realizando uma acção que lhe é própria, num lugar ou com um objecto da mesma cor.

Ex. : *O cão dorme na casota verde*

O gato brinca com o novelo de lã verde

O urso segura um guarda-chuva verde

A tartaruga come uma salada verde

O rato põe óculos verdes

O coelho está debaixo do banco verde

Desta forma, cada agrupamento completo exige a verbalização de seis enunciados descritivos diferentes. Estes deverão ser explícitos se o jogador pretender assegurar-se de que o parceiro identifica exactamente a imagem procurada no conjunto de imagens que este tem em seu poder. A forma sintáctica destes enunciados é da iniciativa pessoal da criança que tem completa liberdade de os constituir com as expansões que julgar necessárias, até que descubra a eficácia da brevidade explícita (situação viva de comunicação). *Não se trata, por conseguinte, de meros exercícios de repetições estereotipados mas de produções verbais individuais com progressivas adaptações.*

– **Domínio do acto de interrogar**

A criança pode iniciar o seu pedido por “*quero*” ou “*queria*”. Mas o professor pode incentivá-la também a inserir, num determinado contexto, as formas interrogativas já adquiridas.

Este material oferece a oportunidade de repetir livremente, várias vezes, numa situação natural de trocas, diversas estruturas até chegar ao automatismo :

Tens o... ?

Será que tens o... ?

Podes dar-me o... ?

Será que podes dar-me o... ?

– Construção de frases elaboradas

Para adquirir a imagem procurada, a criança deve associar uma frase interrogativa com uma frase descritiva, tendo assim de utilizar o pronome relativo “que”.

Ex. : “*Será que tens o rato que põe os óculos ?*”

Este enunciado não é vulgarmente utilizado na língua falada. É uma forma complexa, sem as redundâncias características da língua falada e, por isso mesmo, mais próxima da língua escrita. Trata-se com efeito de dominar a língua, através do jogo.

Procedimento pedagógico

Qualquer tipo de procedimento pedagógico deverá incluir uma fase de adaptação ao material, mais ou menos prolongada consoante o nível das crianças. Descoberta e manuseamento livre do material, descrição colectiva das ilustrações, reunião das cartas segundo um critério determinado (ou da escolha da criança) ou simplesmente correspondência de termos : ilustrações, tiras de referência, constituem actividades apropriadas para estabelecer uma prática pedagógica estruturada visando o objectivo preciso deste material : enriquecer sintacticamente as práticas linguísticas das crianças. Realizadas estas actividades, as regras do jogo permitem então aperfeiçoar os objectivos.

• Regras do jogo

Trata-se de constituir uma família de 6 cartas a partir das tiras de referência previamente distribuídas, segundo o princípio clássico do jogo das 7 famílias (ripando ou não cartas do baralho, consoante se jogue com todas ou parte delas).

Num primeiro tempo, para reduzir a dificuldade ligada aos diferentes tipos de cartas, apenas se distribuem tiras de referência de uma mesma série, indicadas por um sinal distintivo em baixo, à direita (sujeitos : *, verbos : ●, complementos : ■).

– Jogo sem ripar

6 cartas por jogador.

Ex. : 3 jogadores, 3 tiras de referência * (● ou ■) e as 18 cartas correspondentes, ou : 4 jogadores, 4 tiras de referência * (● ou ■) e as 24 cartas correspondentes, etc.

Repartidas as tiras de referência e distribuídas todas as cartas, cada jogador, na sua vez, faz um pedido. Se este é atendido, o jogador faz novo pedido ao jogador da sua escolha ; caso contrário, passa a sua vez. Ganha o primeiro jogador que reconstituir uma família.

– Jogo a ripar

6 cartas por jogador.

Ex. : 3 jogadores, 3 tiras de referência * (● ou ■) 18 cartas distribuídas e 18 no baralho, ou : 4 jogadores, 4 tiras de referência * (● ou ■), 24 cartas distribuídas e 12 cartas no baralho, etc.

Jogo das famílias de palavras

O princípio do jogo é o mesmo mas, contrariamente ao anterior, se o pedido não é atendido, o jogador tem de ripar uma carta do baralho. Se a carta ripada corresponde à carta pretendida, o jogador faz novo pedido ; caso contrário, passa a vez.

– Quando as crianças dominam as diferentes regras e para que o objectivo principal da linguagem seja sempre uma prioridade, o professor distribui (ou as crianças escolhem sozinhas) as tiras de referência dentre as 3 séries, a fim de variar os tipos de enunciados dos pedidos.

– Um animador pode organizar as partidas : verificando se cada jogador respeita a sua vez e se a carta recebida por um jogador corresponde ao enunciado pedido.

A um nível superior de jogo, o animador poderá cuidar que nenhuma resposta seja dada a um pedido mal enunciado.

– A mais longo prazo, o professor suprimirá o suporte visual constituído pelas tiras de referência e pedirá às crianças que efectuem outros tipos de famílias, consoante o objectivo que desejar alcançar : a família dos "...em...", dos "...debaixo de ...", etc.

O quadro recapitulativo anexado permite determinar os diversos agrupamentos possíveis (agrupamentos horizontais ou verticais).

Os exemplos de explorações pedagógicas não representam uma lista exaustiva das possibilidades de utilização deste material. Muitas variantes, adaptações são possíveis conforme os objectivos que o professor pretenda alcançar.

1 – O cão come um osso roxo.
O cão segura um lápis vermelho.
O cão brinca com uma bola amarela.
O cão dorme na casota verde.
O cão está debaixo da mesa azul.
O cão veste um casaco cor de laranja.

2 – O gato come um peixe vermelho.
O gato segura um livro amarelo.
O gato brinca com lã verde.
O gato dorme por baixo do sofá azul.
O gato está dentro de uma caixa cor de laranja?
O gato calça botas roxas.

3 – O urso come mel amarelo.
O urso segura um chapéu de chuva verde.
O urso brinca com a bola azul.
O urso dorme por baixo da árvore cor de laranja.
O urso está no carro roxo
O urso veste umas calças vermelhas.

4 – O cágado come a alface verde.
O cágado segura o balde azul.
O cágado brinca com um carro cor de laranja.
O cágado dorme por baixo da folha roxa.
O cágado está dentro de uma cesta vermelha.
O cágado põe um chapéu amarelo.

5 – O rato come o queijo azul.
O rato segura uma vela cor de laranja.
O rato brinca com dados roxos.
O rato dorme dentro de um buraco vermelho.
O rato está debaixo de uma panela amarela.
O rato põe óculos verdes.

6 – O coelho come uma cenoura cor de laranja.
O coelho segura um despertador roxo.
O coelho brinca com quilhas vermelhas.
O coelho dorme numa gaiola amarela.
O coelho está por baixo do banco verde.
O coelho veste um colete azul.