



LES OBJETS DE FAMILLE

DOMAINES

- 1 – Maîtrise de la langue française (langage oral et écrit)
- 2 – Culture humaniste
- 3 – Compétences sociales et civiques
- 4 – Autonomie et initiative

COMPÉTENCES

1 – Maîtrise de la langue française

- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
- Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.
- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.

Bonjour!

2 – Culture humaniste

- Comprendre l'unité et la complexité du monde par une première approche :
 - > de la diversité des civilisations, des sociétés, des religions (histoire et aire de diffusion contemporaine) ;
 - > de la mondialisation ;
 - > des inégalités et des interdépendances dans le monde.



Être capable :

- de lire et utiliser différents langages, en particulier les images (différents types de textes, tableaux et graphiques, schémas, représentations cartographiques, représentations d'œuvres d'art, photographies, images de synthèse) ;
- de situer dans le temps les événements, les œuvres littéraires ou artistiques, les découvertes scientifiques ou techniques étudiées et de les mettre en relation avec des faits historiques ou culturels utiles à leur compréhension ;
- de situer dans l'espace un lieu ou un ensemble géographique, en utilisant des cartes à différentes échelles.

Hello!
Bonjour!
Guten Tag!

3 – Compétences sociales et civiques

- Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe.



4 – Autonomie et initiative



- Il faut que l'élève se montre capable de concevoir, de mettre en œuvre et de réaliser des projets individuels ou collectifs dans les domaines artistiques, sportifs, patrimoniaux ou socio-économiques. Quelle qu'en soit la nature, le projet – toujours validé par l'établissement scolaire – valorise l'implication de l'élève.

NOMBRE DE SÉANCES : 3

SÉANCE 1

PRÉSENTATION DES OBJETS

OBJECTIFS DE LA SÉANCE



- Décrire un objet à la classe en s'exprimant avec des phrases correctes et un vocabulaire adapté.
- Réagir à l'exposé d'un autre élève en apportant un point de vue motivé.

MATÉRIEL



- Objets amenés par les élèves.
- Fiche d'identité de l'objet (cf. **annexe 1**).
- Un appareil photo.

1 – AVANT LA SÉANCE



- La semaine précédant la séance, l'enseignant/e demande aux élèves d'amener un objet de chez eux : un objet qu'ils aiment et qui leur fait penser à leur famille ou à leurs origines. Ce peut être : un tissu, un vêtement, un instrument de cuisine ou de musique, etc.



Remarque : L'enseignant/e veille à ce que tous les élèves aient un objet. Les élèves questionnent leurs parents et recueillent des informations afin de connaître l'histoire de l'objet et de compléter le « **questionnaire à la famille** » (cf. **annexe 1**).

2 — PRÉSENTATION / DEVINETTE

- Les objets sont disposés sur une table dans la classe.



De préférence, l'enseignant/e dispose les objets le matin pour que les élèves aient le temps de les observer avant l'activité qui peut avoir lieu l'après-midi.

Les élèves lisent à tour de rôle les informations du questionnaire rempli avec la famille et les autres doivent deviner de quel objet il s'agit.

Cette séance peut avoir lieu en deux fois afin d'éviter la perte d'attention dans les classes à gros effectifs.

3 — PHOTO



- Quand la classe s'accorde et trouve l'objet correspondant à la description, l'enseignant/e prend l'élève en photo avec son objet.

Cette séance photo peut avoir lieu immédiatement après la résolution de la devinette ou être différée.

Pour que le plus d'élèves possibles participent et soient initiés aux outils numériques, faire prendre la photo par l'élève voisin.

Remarque : l'enseignant/e ramasse les questionnaires remplis en famille. Si certains élèves devaient ne pas l'avoir rempli ou rempli de manière incomplète, l'enseignant/e les aide à ajouter les informations manquantes.



- L'enseignant/e peut montrer dans le webdocumentaire (www.photo-de-classe.org, chapitre 5 « C'est quoi l'immigration ? » - 2^e partie) le tableau interactif où les élèves de la classe présentent leur objet de famille. Les présentations de **Diego** (éventail), **Léo** (chapeau), **Capucine** (cloche), **Menel** (derbouka) et **Darius** (boîte à bijoux) sont assez complètes et complémentaires.



SÉANCE 2

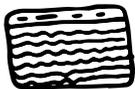
RÉDACTION DES FICHES D'IDENTITÉ DES OBJETS

OBJECTIFS DE LA SÉANCE

- Rédiger une fiche d'identité en veillant à sa cohérence, sa précision et l'utilisation correcte de la langue.
- Améliorer un texte en fonction des remarques et aides du maître/de la maîtresse.

MATÉRIEL

- Les questionnaires remplis en famille, complétés par les élèves et corrigés par l'enseignant/e (cf. **séance 1**).
- Fiche d'identité à remplir « au propre » (cf. **annexe 2**).
- Ordinateurs équipés de traitement de texte (facultatif).



1 — ÉLABORATION DE LA FICHE D'IDENTITÉ

- Les élèves relisent le questionnaire complété avec la famille et corrigé par l'enseignant/e.

Ce dernier s'assure que les élèves connaissent bien l'objet : il/elle leur demande de le lui présenter rapidement à l'oral et leur pose quelques questions.

- L'enseignant/e distribue la fiche d'identité de l'objet (cf. **annexe 2**) que les élèves remplissent à l'aide du questionnaire.

- L'enseignant/e fait écrire au crayon à papier afin que les élèves puissent s'autocorriger dans un 2^e temps.

Remarque : tous les élèves doivent avoir pour cette séance un objet à présenter.

2 — RELECTURE DES FICHES

- L'enseignant/e signale les erreurs au fur et à mesure pour que les élèves puissent repasser au stylo.



3 — SI ORDINATEUR DISPONIBLE : SAISIE INFORMATIQUE DES TEXTES POUR LES PLUS RAPIDES



- L'enseignant/e pourra proposer aux plus rapides de remplir leur fiche sur l'ordinateur. La fiche d'identité vierge aura préalablement été enregistrée sur le ou les ordinateurs utilisés.
- L'enseignant/e devra faire particulièrement attention à ce que chaque élève enregistre sa version avec son nom.
- Lorsque le texte est saisi et vérifié par l'enseignant/e, les élèves impriment leur fiche d'identité. Ils peuvent en coller un exemplaire dans leur page perso du « **Journal de la classe** ».

SÉANCE 3

LE JEU DES OBJETS

OBJECTIFS DE LA SÉANCE

- Créer un jeu.
- Écrire une règle du jeu.
- Connaître les caractéristiques et les noms des objets de la classe.
- Coopérer dans la réalisation d'un projet commun et dans le jeu.

MATÉRIEL

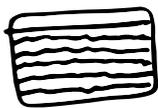
- La fiche d'identité des objets complétée.
- Les photographies des élèves avec leur objet.
- Des feuilles de papier Canson unies (8 cm x 10 cm).
- Une plastifieuse.
- De la colle, des ciseaux et des feutres.



1 — FABRICATION DU/DES JEU/X

- L'enseignant/e réalise au choix un des deux jeux proposés ou les deux. Dans ce dernier cas, il faudra prévoir les photos et les cartes d'identité en double.

JEU N°1 : LE MEMORY



1

- Chaque élève décore sa fiche d'identité et la colle sur une feuille de papier Canson (8 cm x 10 cm). Puis les enfants collent sur une feuille séparée leur photo avec l'objet dans les mains, prise lors de la **séance 1**.



2

- Les élèves plastifient leur photo et la fiche d'identité.

JEU N°2 : CARTES RECTO/VERSO

- Les élèves décorent de la même façon que décrite précédemment leur carte d'identité et leur photo, mais au lieu de les coller sur des feuilles de papier Canson séparées, ils créent des cartes recto/verso.

2 — ÉCRITURE DU JEU

- L'enseignant/e montre à la classe les cartes réalisées précédemment (les cartes recto/verso et/ou les cartes de Memory). En dictée à l'adulte, il/elle demande aux élèves de rédiger les règles du/des jeu/x.

Voici les règles des jeux proposés :

RÈGLE DU JEU DU MEMORY



- Nombre de joueurs : 2 au minimum.
- Mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puisse les identifier. Ensuite, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.
- > Si la paire est reconstituée - c'est à dire, si la photo et la fiche d'identité correspondent - le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.
 - > Si les cartes ne correspondent pas, le joueur les retourne face cachée exactement où elles étaient. C'est alors à l'élève suivant de jouer.
- Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède. Le gagnant est celui qui en possède le plus.

RÈGLE DU JEU RECTO/VERSO



- Nombre de joueurs : 2.
- Les cartes sont posées sur la table avec le côté « fiche d'identité » visible. Un enfant choisit une carte et lit la carte d'identité (en cachant bien le verso) ; l'autre enfant donne le prénom de l'élève à qui appartient l'objet. Le premier élève retourne la carte : si la réponse est correcte, l'enfant qui a répondu prend la carte, sinon, la carte est reposée dans le jeu. Les rôles sont échangés à chaque tour. L'élève qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

3 — JEU

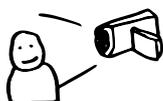
- Les élèves jouent avec les jeux fabriqués précédemment. L'enseignant/e peut organiser une partie en groupe classe pour s'assurer que les règles sont comprises par tous. Il suffit d'afficher les cartes au tableau en les collant avec de la pâte repositionnable ou des aimants.

Photo de classe **LE JOURNAL**

Les photos et la fiche d'identité (manuscrite ou saisie) seront collées dans l'espace « **mon objet** » de la page perso de l'élève dans le « **Journal de la classe** ».



FILMER LA SÉQUENCE



- Chaque élève tient son objet dans les mains et le présente face caméra.



ANNEXE 1 : QUESTIONNAIRE À LA FAMILLE (À PRÉ-REmplIR AVEC LES PARENTS)



FICHE DE RENSEIGNEMENTS DE L'OBJET

- Quel est le nom de l'objet ? (en français ou dans la langue du pays d'origine)

.....

- De quel pays/de quelle région l'objet est-il originaire ?

.....

- En quelle(s) matière(s) l'objet est-il fait ?

.....

- Quelle est l'histoire de cet objet dans la famille ?

.....

.....

- Pourquoi as-tu choisi cet objet ?

.....

.....



FICHE DE RENSEIGNEMENTS DE L'OBJET

- Quel est le nom de l'objet ? (en français ou dans la langue du pays d'origine)

.....

- De quel pays/de quelle région l'objet est-il originaire ?

.....

- En quelle(s) matière(s) l'objet est-il fait ?

.....

- Quelle est l'histoire de cet objet dans la famille ?

.....

.....

- Pourquoi as-tu choisi cet objet ?

.....

.....

ANNEXE 2 : FICHE D'IDENTITÉ



FICHE D'IDENTITÉ DE L'OBJET :

Nom de l'objet :

Utilisation de l'objet :

Pays / Région d'origine :

Matières dont l'objet est fait :

Histoire de l'objet :



FICHE D'IDENTITÉ DE L'OBJET :

Nom de l'objet :

Utilisation de l'objet :

Pays / Région d'origine :

Matières dont l'objet est fait :

Histoire de l'objet :