

ACTIVITE APPROFONDISSEMENT

En classe / En aide personnalisée

CONSIGNES

Comprendre des consignes

Comprendre que le maître, un camarade, le groupe s'adresse à soi

Ecouter le maître, le camarade, le groupe : registre de la réception → posture d'écoute à développer

Travailler l'écoute en instaurant des moments de silence, en incitant les enfants à diriger leur regard vers celui qui parle, en mobilisant l'attention sur la parole, sur le message verbal : bâton de parole

Jeux d'écoute : lotos sonores, discrimination auditive...

Comprendre la consigne à proprement dite : Travailler le vocabulaire des consignes

En situation : activités quotidiennes/motrices/règles de vie

★ En mettant l'accent sur les verbes d'action, les nom des outils de la classe, les termes relatifs au temps (ordre), aux positions dans l'espace...

★ En variant l'énoncé des consignes pour obtenir le même résultat. Exemple : lors de la construction d'un puzzle, utiliser un ensemble de verbes ou de mots du lexique dont le sens est équivalent (verbes : *place, mets, essaie, pose, construits* / noms : *morceau, élément, pièce*)

★ En utilisant d'abord des consignes simples relatives à l'exécution d'1 action, puis des consignes enchaînant 2 actions successives, 2 actions consécutives...

Hors situation : Jeux permettant de fixer le vocabulaire

- ★ Jacques à dit
- ★ Jouer avec les pictogrammes des consignes (tirer une image/formuler puis exécuter la consigne)
- ★ Lotos/Mémoire mots-images...
- ★ Donner des référents des consignes (mot/image) : affichages, cahiers outils ...

Produire des consignes

Jeu de devinettes : l'enseignant montre le résultat d'une activité, l'élève doit trouver des consignes liées à cette activité (*peins les motifs dessinés sur ce ballon en utilisant 3 couleurs*).

Jeu de la chaîne : 1 enfant donne 1 consigne à 1 autre qui doit l'exécuter/consigne simple puis + en + complexe.

Faire faire à d'autres (transmission de consignes)

- ★ Recette de cuisine/Montage d'objets
- ★ Utilisations de techniques diverses en art plastique
- ★ Trajet en EPS/Trajet pour retrouver un objet caché

Inventer des séries de consignes en fonction d'un projet

- ★ Règle de jeu
- ★ Fabrication d'un objet imaginaire
- ★ Jeu de classement : jetons de forme, taille et couleur différentes : chercher des consignes permettant d'effectuer des classements de plus en plus complexes

Comprendre et créer des consignes

DANS DIFFERENTS DOMAINES : Cogito GS/Soutien CP – Les Editions de la Cigale

► Objectifs

Développement du langage, de l'autonomie et d'une attitude réflexive

► Trois champs sont abordés

- ★ Les unités d'analyse de la langue (lettres et mots)
- ★ La géométrie (propriétés des formes et relations topologiques)
- ★ La phonologie (syllabes, son initial, rimes)