

LE LEXIQUE DES CONSIGNES

NIVEAUX INDICATIFS	MS—GS
OBJECTIFS	◇ Comprendre les consignes usuelles de la classe ◇ S'approprier des pictogrammes de référence relatifs aux consignes
CORPUS	NOMS: (paire de) ciseaux, règle, crayon, stylo, feutre, (bâton de) colle, gomme VERBES: découper, coller, dessiner, colorier, écrire, gommer (MS) + entourer, relier, cocher, tracer, compléter, souligner (GS)
DUREE	Séquence de 5 séances

Préalable: prendre des photos des élèves pendant les activités quotidiennes de la classe.



SEANCE 1: RECENSER LES CONSIGNES SCOLAIRES

OBJECTIF: comprendre les consignes et les différentes actions

ORGANISATION: collectif

DUREE: 20 mn

MATERIEL: la boîte mystère contenant les ciseaux, colle, feutres, crayons de couleur, gomme, crayon de bois + règle pour les GS, les photos des élèves en activité

Phase 1: un élève saisit un objet dans la boîte mystère, essaye de le nommer et donne sa fonction



Phase 2: afficher une photo d'élève en action, les élèves trouvent la consigne de l'activité



SEANCE 2: RASSEMBLER LES ILLUSTRATIONS D'UNE MÊME CONSIGNE

OBJECTIF: reconnaître les illustrations relatives à une même consigne; repérer le matériel nécessaire à l'exécution d'une consigne; définir l'activité à réaliser avec ses propres mots

ORGANISATION: en atelier dirigé de 6 ou 7 élèves

DUREE: 30 mn

MATERIEL: 6 ou 7 boîtes; les photos des élèves en activité; 6 ou 7 dessins représentant des actions; des images du matériel de la classe

Préalable: Sur chaque boîte, coller une photo d'élève en activité. Puis fabriquer 4 ou 5 cartes différentes en rapport avec la consigne, on peut mettre aussi de vrais objets dans la boîte.



Déroulement :

- ◇ Disposer les boîtes vides, les images et les objets.
- ◇ Distribuer une boîte à chaque élève
- ◇ Lui demander de formuler la consigne représentée
- ◇ L'élève doit retrouver les objets à ranger dans la boîte
- ◇ Idem mais avec les cartes
- ◇ Associer photos et cartes consignes



SEANCE 3: IDENTIFIER LES PICTOGRAMMES DE REFERENCE

OBJECTIF: Mémoriser les pictogrammes de référence relatifs aux consignes de la classe, rebrasser le vocabulaire travaillé

ORGANISATION: en collectif et en atelier de 6 élèves

DUREE: 40 mn

MATERIEL: les cartes consignes en double exemplaire, les mêmes cartes agrandies au format A4, les photos des élèves en activité



Phase 1: Rappeler les consignes en affichant les photos des élèves l'une après l'autre. Demander de définir à nouveau les actions représentées. Présenter les cartes-consignes A4 et les associer aux photos affichées au tableau

Phase 2 : jouer au **mémoire** des consignes; veiller à faire formuler la consigne représentée chaque fois qu'une carte est retournée (12 cartes, 6 verbes)

Pour les GS, associer les pictogrammes de référence à la consigne écrite

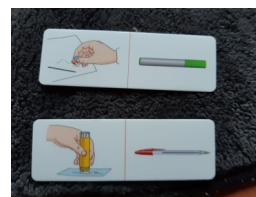
SEANCE 4: JOUER AUX DOMINOS DES PICTOGRAMMES

OBJECTIF: Reconnaître les illustrations d'une même consigne; rebrasser le vocabulaire travaillé

ORGANISATION: En atelier de 6 élèves

DUREE: 15 mn

MATERIEL: un jeu de dominos avec les pictogrammes de référence; diverses représentations des outils



Préalable: construire le jeu de dominos. A gauche, le pictogramme consigne, à droite, l'outil.

Déroulement : Jouer aux dominos en associant un outil à une action. Chaque joueur doit justifier oralement son choix.

SEANCE 5: INVENTER DES CONSIGNES

OBJECTIF: formuler des consignes simples; répondre à une consigne

ORGANISATION: En atelier de 6 élèves, puis en collectif

DUREE: 30 mn

MATERIEL: divers dessins en noir et blanc A3; des feuilles A3 avec le nom des enfants participant à l'atelier; les pictogrammes de référence.



Phase 1: afficher un dessin simple en NB, représentant un paysage de campagne par exemple. Proposer au groupe d'inventer des consignes en précisant qu'elles seront réalisées par les autres élèves de la classe. (ex: colorie le soleil en jaune, dessine deux pommes sous l'arbre, souligne ton prénom ...).

Sous la dictée des élèves, écrire les consignes sur la feuille avec leur nom. Chercher le pictogramme de référence et le coller à côté de la consigne.

Phase 2 : Inviter un élève à dire sa consigne à l'aide de l'affiche, en s'adressant aux élèves de la classe qui n'ont pas participé à l'atelier. Demander à un élève d'exécuter la consigne sur le dessin affiché.

