

# Devin'Consignes

Apprendre à lire  
des consignes.

instit90



## **Cibles :**

Ce jeu s'inscrit dans un projet d'aide destiné à des élèves :

- ↳ ne maîtrisant pas suffisamment la langue française ;
- ↳ ne disposant pas d'un lexique scolaire suffisant ;
- ↳ inactifs, face à toute tâche scolaire à réaliser en autonomie ;

## **Hypothèse :**

Un travail portant sur les consignes scolaires permet d'outiller les élèves d'un point de vue instrumental, de construire le métier d'élève et d'agir sur l'estime de soi (inhibition, ..)

## **\*Matériel :**

Des cartes « consignes » en pioche au milieu de la table ;

Liste de mots écrits au tableau (l'un des mots est phonétiquement inexact) : girafe – calcul – tomate – **abricot** – écriture – jouet ;

Une phrase écrite au tableau : Les enfants ..... à la balle dans la cour de récréation (il manque le point et un mot)

Une série de lettres : a b c ... e f ... h i

Une série de chiffres : 67 68 69 ... 71 72

Une série de syllabes : pra pre pri pro .....

Stylos ou craies de différentes couleurs ;

Un paquet de feuilles ; de quoi écrire ;

## **Pistes pour la mise en œuvre :**

### **Activité 1 :** jeu

Déroulement possible :

Elève N°1 lit et exécute ;

Elève N°2 valide l'action de E.1 (il a la carte sous les yeux)

Elève N°3 fait des hypothèses sur ce qui était écrit (formulation de la consigne)

**Finalité :** Devenir élève (outillage instrumental et procédural) et oser se lancer dans l'action (dimension affective)

## **Objectifs généraux :**

- ↳ apprendre à gérer une tâche scolaire transmise par écrit ;
- ↳ se doter des moyens instrumentaux nécessaires à la réalisation d'une tâche scolaire :
  - ↳ disposer du vocabulaire spécifique et linguistique ;
  - ↳ se repérer dans une page ou un exercice (vocabulaire spatial)
  - ↳ savoir lire et comprendre des consignes simples et multiples

## **Objectif opérationnel :**

- ↳ Identifier et Formuler des consignes
- ↳ identifier les mots importants indiquant s'il s'agit d'une consigne unique ou multiple, ordonnée ou non, ...

**But du jeu :** deviner la consigne écrite, lue et exécutée par un camarade

## **Règles :**

Chaque joueur pioche à tour de rôle une carte, la lit et exécute la consigne ;

Les autres doivent identifier et faire des hypothèses sur ce qui était écrit (formuler la consigne correspondant à l'action réalisée)

## **Gagnant :**

Le joueur ayant le plus de cartes en fin de partie

**Activité 2 :** Tri des cartes : les consignes avec une seule chose à faire, deux choses à faire, ... Identification de petits mots importants : et, ou, puis, après, ...

**Activités 3 :** Travail papier crayon :

- identifier des consignes uniques ou multiples ;
- repérer les mots importants ;
- repérer l'ordre des actions à réaliser ;

<p><i>Devin'Consignes</i></p> <p><b><i>Devin'Consignes.</i></b></p> <p><i>institut90</i></p>	<p><i>Devin'Consignes</i></p> <p><i>Ecris ton prénom au tableau et souligne-le en rouge.</i></p> <p><i>institut90</i></p>	<p><i>Devin'Consignes</i></p> <p><i>Ecris le mot « consigne » au tableau.</i></p> <p><i>institut90</i></p>
<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><i>Barre un des mots écrits au tableau.</i></p> <p><i>institut90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><i>Recopie le premier mot de la liste de mots qui est au tableau.</i></p> <p><i>institut90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><i>Entoure le troisième mot de la liste qui est au tableau.</i></p> <p><i>institut90</i></p>
<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><i>Il y a une liste de mots au tableau.</i></p> <p><i>Souligne le dernier mot de la liste puis recopie-le à côté.</i></p> <p><i>institut90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><i>Il y a une liste de mots au tableau.</i></p> <p><i>Recopie le deuxième mot de la liste puis souligne-le.</i></p> <p><i>institut90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><i>Va chercher une feuille et trace un carré.</i></p> <p><i>institut90</i></p>

*Loto des consignes*

*Ecris ton nom au tableau ou va frapper à la porte.*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Numérote les mots écrits au tableau.*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Dessine un arbre puis écris le mot « arbre » en dessous.*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Prends la boîte de feutres qui est sur la table et compte-les.*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Dis très fort la phrase :  
« Nous travaillons sur les consignes. »*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Complète la phrase écrite au tableau.*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Il y a une phrase au tableau.*

*Repasse en rouge sur la majuscule qui est au début de la phrase.*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Il y a une liste de mots au tableau.*

*Trouve le mot qui a une erreur et corrige-le !*

*instit90*

*Loto des consignes*

*Il y a une phrase au tableau.*

*Ajoute le point qui manque puis entoure-le en rouge..*

*instit90*

<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>Complète la série de lettres écrites au tableau.</b></p> <p><i>instit90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>Complète la série de nombres écrits au tableau.</b></p> <p><i>instit90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>Complète la série de syllabes écrites au tableau.</b></p> <p><i>instit90</i></p>
<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>Tourne autour de la table et passe sous une chaise.</b></p> <p><i>instit90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>Froisse un morceau de papier et jette-le à la poubelle.</b></p> <p><i>instit90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>à inventer...</b></p> <p><i>instit90</i></p>
<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>à inventer...</b></p> <p><i>instit90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>à inventer...</b></p> <p><i>instit90</i></p>	<p><i>Loto des consignes</i></p> <p><b>à inventer...</b></p> <p><i>instit90</i></p>

1/ Avec un camarade, relis les cartes et trie-les en deux paquets :

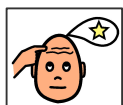
- ↳ un paquet de consignes où il n'y a qu'une chose à faire !
- ↳ un paquet de consignes où il y a deux ou trois choses à faire.

2/ Lis les consignes ci-dessous et coche la bonne réponse.

Consignes	Il y a ...
Ouvre ton cahier bleu.	Une chose à faire : <input type="checkbox"/> Deux choses à faire : <input type="checkbox"/>
Ouvre ton cahier bleu et écris la date.	Une chose à faire : <input type="checkbox"/> Deux choses à faire : <input type="checkbox"/>
Lis la phrase puis recopie-la dans ton cahier vert.	Une chose à faire : <input type="checkbox"/> Deux choses à faire : <input type="checkbox"/>
Relis ta lecture ou finis ton exercice de calcul.	Une chose à faire : <input type="checkbox"/> Deux choses à faire : <input type="checkbox"/>
Apprend ta poésie.	Une chose à faire : <input type="checkbox"/> Deux choses à faire : <input type="checkbox"/>

3/ Lis les consignes ci-dessous puis coche « possible » ou « impossible ».

Consignes	Possible ou impossible
Ouvre ton cahier bleu et écris la date.	possible : <input type="checkbox"/> impossible: <input type="checkbox"/>
Colle ta fiche puis plie-la proprement.	possible : <input type="checkbox"/> impossible: <input type="checkbox"/>
Plie ta fiche et colle-la le long d'une ligne.	possible : <input type="checkbox"/> impossible: <input type="checkbox"/>



**Réfléchissons** à ce que nous venons de faire...

*Retour sur action*

Combien d'exercices viens-tu de faire ? .....

Relis la consigne 2 et surligne les verbes qui indiquent ce qu'il fallait faire.