

5 - Les pistes d'activité

S'APPROPRIER LE LANGAGE

L'élève ne comprend pas un message, n'agit pas ou ne répond pas de façon pertinente ⇒ **Travailler le vocabulaire des consignes**

1 – **ECOUTER DES CONSIGNES**



Compenser :
enseigner des compétences
requisées mais non enseignées
(procédures et stratégies
transversales ou spécifiques).

► **Registre de la réception :** avant de comprendre la consigne, l'élève doit d'abord comprendre que le maître, un camarade, le groupe s'adresse à lui. **Posture d'écoute** à développer (en GS). Apprendre à écouter le maître/camarade/groupe.

► **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, jeux de discrimination auditive...

Travailler les consignes en maternelle – Site de Grenoble 5 : <http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?article486>.

Attention aux consignes – Cahier pédagogique 483 – sept/oct 2010

2 – **COMPRENDRE DES CONSIGNES**

Exercer : systématiser, automatiser
Faire autrement : s'engager par le jeu

► **En situation :** activités quotidiennes/motrices/règles de vie

★ En mettant l'accent sur les **verbes d'action** / les **noms des outils de la classe** / les **termes relatifs au temps, aux positions dans l'espace / le lexique des disciplines** ...

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

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

Progressions par cycles/par niveaux

► **Hors situation :** Jeux / Activités permettant de fixer le vocabulaire

Jouer à des jeux de Jacques à dit

à partir de mots ciblés (verbes d'action/noms des outils de la classe/termes relatifs au temps/aux positions dans l'espace...).

Comprendre les **verbes utilisés régulièrement dans les consignes**

(colorier, entourer, coller, découper, relier, barrer, dessiner, colorier ...).

Mettre en place des **pictogrammes des consignes** progressivement sur les fiches de travail.

Jouer à retrouver des consignes

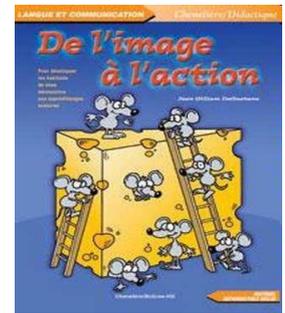
à partir de pictogrammes

Jouer à retrouver des consignes

consigne écrite/ pictogrammes

De l'image à l'action (GS) Les Editions Chenelière

Programme de stimulation du langage (enfants âgés de 4 à 8 ans).
L'objectif est de développer la compréhension des concepts de base
et le vocabulaire relatif à ceux-ci à partir de questions et de consignes
données à l'enfant.



Drôles de Bobines Editions du Grand Cerf, 2008

Jeu d'écoute/compréhension de consignes.
- Non lecteur : à l'écoute et à la compréhension de chaque détail
l'enfant dessine un portrait. une fois le personnage terminé, il compare
son dessin avec celui des autres joueurs ou avec le modèle référent.
- Lecteur : chaque joueur prend une fiche texte et dessine "sa drôle de
bobine"...



La chambre de Léa L'oiseau magique

Ce jeu propose à l'enfant de ranger, dans la chambre de Léa,
différents objets dont la taille et certains attributs changent (clown
avec chapeau rond ou pointu, poupée gaie ou triste).
Compréhension des phrases affirmatives, négatives ou des
propositions relatives. Mémorisation des consignes. Déduction
logique.



Promenade au parc L'oiseau magique

Ce jeu propose à l'enfant de ranger, dans la chambre de Léa,
différents objets dont la taille et certains attributs changent (clown
avec chapeau rond ou pointu, poupée gaie ou triste).
Compréhension des phrases affirmatives, négatives ou des
propositions relatives. Mémorisation des consignes. Déduction
logique.



Apprendre le langage des consignes Retz

13 situations progressives concrètes de la PS à la GS pour apprendre
aux élèves le langage des consignes. L'objectif est d'automatiser
la compréhension des consignes en vue de favoriser l'engagement
des enfants dans des tâches de plus en plus complexes.
Les séances filmées présentées dans le DVD se veulent
des illustrations de cet objectif.



3 – **PRODUIRE DES CONSIGNES**

Exercer : systématiser, automatiser
Faire autrement : s'engager par le jeu

Jeux de devinettes

L'enseignant montre le résultat d'une activité, l'élève doit trouver des consignes liées à cette activité (*je peins les motifs du ballon en utilisant 3 couleurs*).

Jeux de la chaîne

Un enfant donne une consigne à un autre qui doit l'exécuter (consigne simple puis de plus en plus complexe).

Faire faire à d'autres (transmission de consignes)

- ↪ recette de cuisine/montage d'objets
- ↪ utilisation 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/couleur différentes : chercher des consignes permettant d'effectuer des classements de plus en plus complexes

4 – **COMPRENDRE ET PRODUIRE DES CONSIGNES**

- En utilisant les catégories : MS (catégorisation)
- Dans différents domaines : GS

Trois champs sont abordés : les unités d'analyse de la langue (lettres et mots) / la géométrie (propriétés des formes / relations topologiques) / la phonologie (syllabes, son initial, rimes)



L'élève ne nomme pas avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne ⇒ Travailler le lexique

Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent

« *L'acquisition du vocabulaire exige des séquences spécifiques, des activités régulières de classification, mémorisation, réutilisation du vocabulaire acquis, d'interprétation de termes inconnus à partir de leur contexte* » (programmes 2008)

<http://eduscol.education.fr/cid52525/vocabulaire-a-l-ecole-maternelle.html>



Jouer à différents jeux de langage

Lotos/mémoire/kim/jeux du lynx/jeux du commerce/fabriqués en classe

Nommer le plus rapidement possible des objets d'un imagier

Décrire une image grande collective/petites individuelles

Trouver une propriété commune

Entre différents objets, trouver des intrus, faire des listes d'objets en fonction du lieu où l'objet se trouve (coin cuisine : la fourchette/le couteau/le verre/l'assiette... Expliciter leur emploi au cours d'un repas).

Jouer à des jeux de catégorisation

Trier des objets, des images en fonction de propriétés communes, trouver des intrus dans une série d'objets ou d'images (Catégo/Cogito)

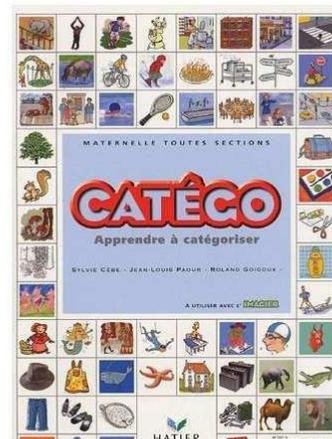
Les catégories taxonomiques	Les catégories schématiques ou fonctionnelles (les thèmes)
<ul style="list-style-type: none">- Elles regroupent des éléments qui se ressemblent et qui partagent les propriétés communes. <i>Exemple: les animaux, les végétaux, les aliments...</i>- L'organisation de ces catégories est assez semblable d'une personne à une autre.	<ul style="list-style-type: none">- Elles rassemblent des éléments qui sont associés dans la même scène ou un même événement de la vie quotidienne. <i>Exemples: une valise et un billet (l'aéroport, le voyage), un tracteur et une vache (la ferme)</i>- Elles peuvent également rassembler un enchaînement d'événements ou d'actions. <i>Exemples: tout ce qu'il faut faire pour planter un clou le déroulement d'un anniversaire</i>

Catégo - Sylvie CEBE, Jean-Louis PAOUR, Roland GOIGOUX
Hatier

Mémoriser, apprendre à catégoriser des mots selon un critère. A utiliser avec l'imagier.

Cogito MS/GS
Multi langage PS/MS/GS
Flexi MS
Les Editions de la Cigale

Apprendre à catégoriser en fonction de **critères perceptifs** (taille/couleur/forme), **d'attributs communs** (catégorisation fonctionnelle ou par famille) ou de **relations fonctionnelles** (catégorisation thématique ou par proximité spatiale, temporelle, causale) et de faire preuve de **flexibilité** pour établir de multiples relations pour un même objet.



L'élève ne formule pas en se faisant comprendre, une description ou une question. Il ne raconte pas, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée ou lue ⇒ **Travailler le lexique et la syntaxe**

Réaliser des albums échos (1ère personne / 3ème pluriel) Philippe Boisseau

Réviser : Redire, répéter, refaire, réécouter, feuilleter et reformuler, mettre en mémoire...

4 à 8 photos d'un enfant pendant une situation. Le laisser les observer/s'exprimer librement. Questionner pour stimuler la production (feed-back). Noter les 1ers jets. Elaborer un **texte de l'oral** en reprenant les propositions spontanées de l'enfant et en les complexifiant légèrement (en tenant compte des capacités du moment de l'enfant). *Vocabulaire et syntaxe en maternelle – Site de Grenoble 5* : <http://www.ac-grenoble.fr/ien.grenoble5/spip.php?rubrique204>

Lire des albums à structure syntaxique simple (petit ours brun)

Lire les oralbums - Philippe Boisseau - Retz



Raconter une histoire à l'aide d'images

- Demander à l'enfant de mettre son doigt sur la 1ère image et lui demander de raconter ce qu'il se passe. Puis lui demander de mettre son doigt sur la 2ème image et d'enchaîner le récit de la 1ère image avec celui de la 2ème et ainsi de suite. (« Accroche la suite de l'histoire. »).
- Si aucun lien logique n'est formulé, questionner l'enfant dès la fin de son récit pour l'engager dans une explication : « Est-ce que tu penses que ? » « A ton avis, pourquoi ...? » Il est en effet possible que l'enfant considère qu'un simple récit sans explication ni expression du point de vue logique suffise à satisfaire la demande. En revanche, si le récit n'a pas été produit de façon satisfaisante, même au deuxième essai, ne pas poursuivre.

Comprendre et utiliser un vocabulaire pertinent

Pour les élèves qui utilisent un vocabulaire très limité, s'assurer qu'ils disposent au moins en compréhension d'un vocabulaire qu'ils ne savent pas encore mobiliser spontanément en production : poser des questions dans lesquelles le vocabulaire précis sera utilisé (« montre-moi l'ours qui est assis ») ou raconter un épisode et demander à l'enfant de désigner l'image concernée.

Apprendre la grammaire à la maternelle - Retz

Demander une carte à un camarade : produire, pour se faire comprendre, des phrases dans lesquelles certains éléments grammaticaux précis sont indispensables.

DECOUVRIR L'ECRIT

Se familiariser avec l'écrit

L'élève n'écoute pas et ne comprend pas un texte lu par l'adulte
⇒ **Travailler la compréhension**

- **Travailler en amont :**

Préparer : travailler en amont

- travailler sur les dispositions mentales nécessaires à l'écoute d'une histoire (ritualisation de la séance)
- mettre en place le modèle de situation

- **Travailler sur les personnages de l'histoire**

- réaliser des montages avec les images des différents personnages (galerie de portraits, objets importants, lieux de l'histoire) : collages sur supports afin de faire saisir aux élèves les liens entre les différents personnages, les lieux, le moment de leur arrivée dans l'histoire, les étapes de l'histoire
- réaliser un dictionnaire des personnages, des lieux, des objets, pouvant être constitués en classe et repris en aide personnalisée.

Compréhension MS et GS – Les Editions de la Cigale



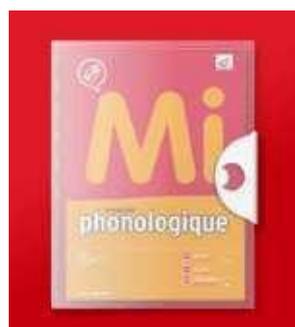
DECOUVRIR L'ECRIT

Se préparer à apprendre à lire et à écrire

L'élève ne différencie pas les sons, ne distingue pas les syllabes, ne reconnaît pas une même syllabe dans plusieurs énoncés
⇒ **Entraîner la conscience phonologique**

PhonoMi – Les Editions de la Cigale

*37 exercices progressifs
pour automatiser les mécanismes
de la conscience phonologique.*



Exercer : systématiser, automatiser

Multi Langage – Les Editions de la Cigale

Jeux pour entraîner la discrimination visuelle des formes et des lettres, la manipulation de syllabes et la découverte des correspondances grapho-phonémiques.



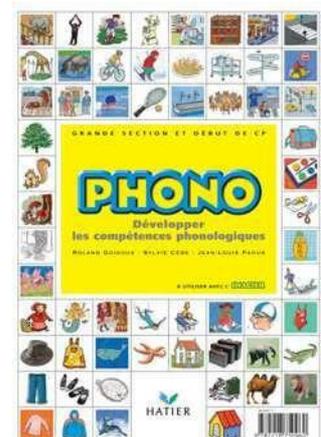
Multi Sensoriel – Les Editions de la Cigale

24 séances structurées mobilisant la vue, l'ouïe et le toucher pour faciliter la compréhension du principe alphabétique et améliorer le traçage de lettres.



Phono GS - Hatier

Planification de **21 semaines** de travail (2 ou 3 séances hebdomadaires menées en collectif)
- **séquences** pour apprendre à discriminer, segmenter, dénombrer, fusionner, comparer, transformer les unités linguistiques (mots, syllabes, rimes, attaques ou phonèmes) ;
- **déroulement stable** pour aider les élèves à comprendre ce qu'on attend d'eux
- **phases régulières de réflexion** sur les procédures apprises.
S'utilise avec l'**IMAGIER** de **240 cartes à découper**



Boîte à outils apprentissage du code MS-CE1 - Retz



Jeux phonologiques MS-CE1 Retz

Jeux phonologiques (jeux de lotos/de l'oie/des familles) portant sur les difficultés les plus fréquentes (opposition de sonorités du type "car/gare", "poule/boule", point d'articulation, phonèmes consonantiques ou semi-consonantiques, phonèmes vocaliques...).



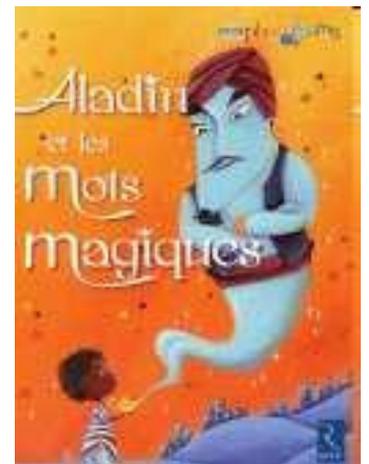
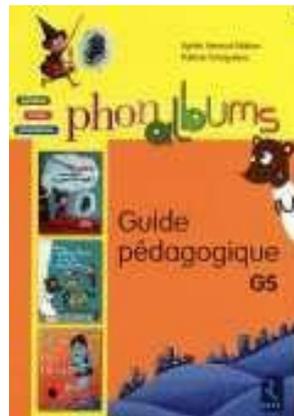
Devinettes de phonologie L'oiseau magique

Jeux phonologiques favorisant la représentation mentale des mots, la recherche de sons et le balayage oculaire. Plateau "images" de 8 pièces, à dispositions multiples et 2 niveaux de difficulté.

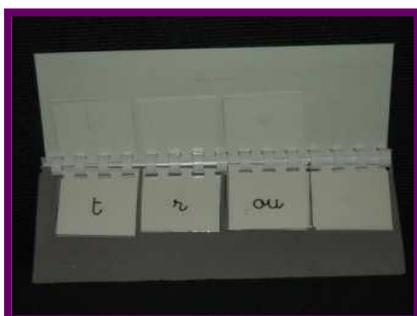
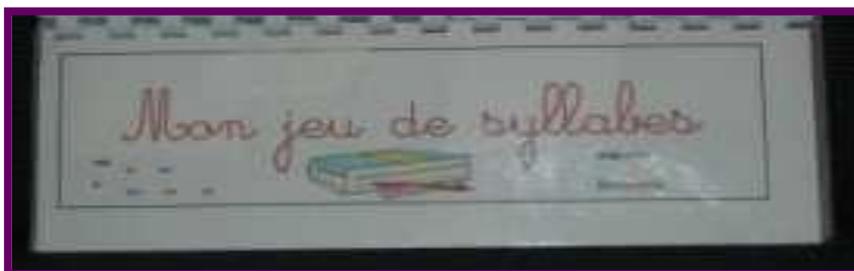


Les phonalbums GS - Retz

Activités d'entraînement visant à développer la conscience phono à partir des 3 unités sonores de la langue : syllabes/rimes/phonèmes et favorisant la compréhension du fonctionnement du système alphabétique, il aide à l'apprentissage des relations phonèmes-graphèmes et à l'identification des mots écrits. Dans les activités, la manipulation des sons se fait parfois indépendamment du sens pour permettre à l'enfant de mieux se focaliser sur les sonorités de la langue (aucune possibilité de s'aider du sens des mots).

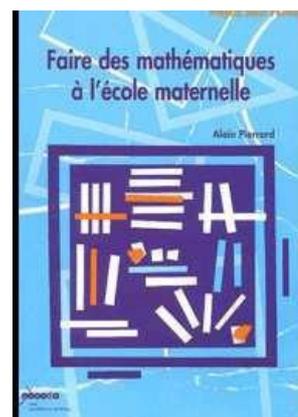


Utiliser les outils fabriqués en classe



Faire des mathématiques à l'école maternelle Sceren

Situations centrées sur la résolution de problèmes de la vie quotidienne.



70 jeux de logique de 2 à 6 ans Accès

Jeux faisant appel au sens logique pour développer les capacités de raisonnement.



Multi Numération – La Cigale

Activités ludiques progressive pour construire et développer les compétences en numération : suite des nombres (de la comptine orale à la suite numérique), compréhension de la fonction du nombre (représentation de la quantité), association des différentes représentations du nombre (de la collection à l'écriture chiffrée).



Boîte à outils pour la numération - Retz

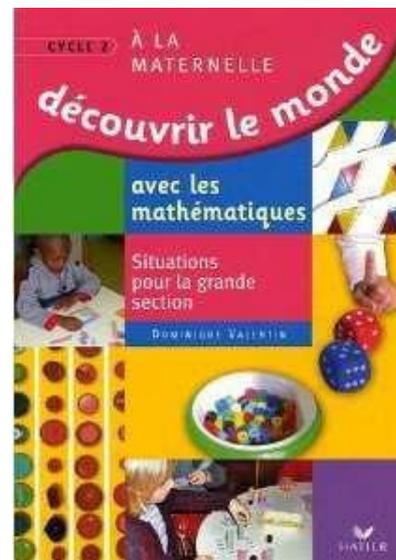
Activités ludiques progressive pour construire et développer les compétences en numération : suite des nombres (de la comptine orale à la suite numérique), compréhension de la fonction du nombre (représentation de la quantité), association des différentes représentations du nombre (de la collection à l'écriture chiffrée).



Découvrir le monde – Dominique Valentin
Situations pour la PS et MS
Situations pour la GS
Hatier

Situations qui amènent chaque enfant à chercher, à se poser des questions et à construire des connaissances nouvelles autour de grands thèmes :

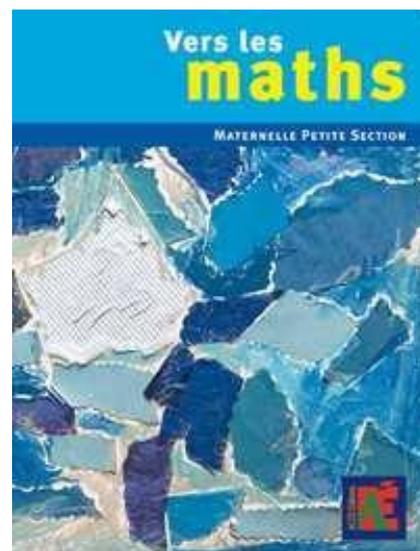
- Apprendre à chercher
- Des quantités aux nombres
- Comparaison
- Propriétés caractéristiques



Vers les maths PS – MS – GS
Accès Edition

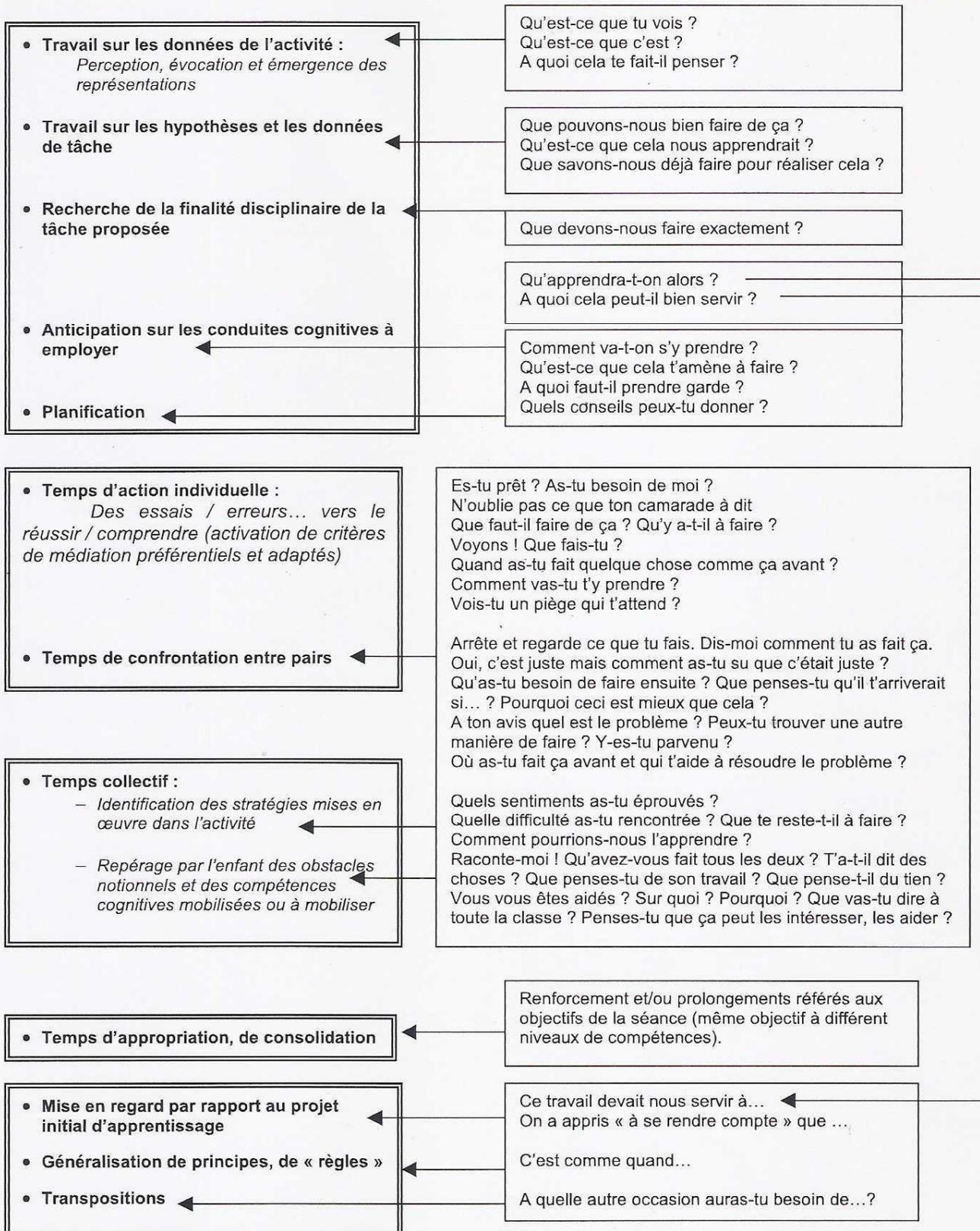
Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008

- découvrir les formes et les grandeurs,
- approcher les quantités et les nombres
- se repérer dans l'espace,
- se repérer dans le temps,
- développer sa pensée logique.



COMMENT FAVORISER LA VERBALISATION TOUT AU LONG DE LA TACHE ?

Suggestions et relances possibles



Source : *Penser pour apprendre—Hatier Pédagogie*