

Jeu : Le loto des consignes

(d'après les consignes de la méthode de lecture Patati et Patata)



Classe(s) concernée(s) : cycle 2 et 3

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :
Comprendre les consignes orales, de l'école

Compétences culturelles	Devenir élève en s'appropriant le langage courant de l'école.
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">- Les consignes doivent être présentées à la première personne du présent de l'indicatif : « je colle,... » <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">- Reconnaître oralement (dire et comprendre) les actions correspondantes aux consignes de la classe (je lis, j'écris, je souligne, je barre, j'entoure, je relie, je coche, je dessine, je découpe, je colle, je colorie) <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">- Distinguer les mots courants proches phonétiquement (je coche/je colorie/je colle)
Compétences pragmatiques/ de communication	Devenir autonome en classe en ayant connaissance des consignes usuelles.
<p>Remarques :</p> <p>Il faudra travailler au préalable les compétences visant à associer l'image et l'action correspondante (mémorisation et oralisation)</p>	

Règle du jeu de loto des consignes

Matériel :

4 planches de jeu, 24 cartes

Nombre de joueurs :

1 maître de jeu
de 2 à 4 joueurs

But :

Être le premier à recouvrir toutes les cases de sa planche avec les bonnes images.

Préparation du jeu :

Désigner un maître du jeu expert en consignes en français.
Mélanger les cartes puis les disposer en tas face cachée devant le maître du jeu.
Distribuer une planche de jeu à chaque joueur.

Déroulement :

Le maître du jeu tire une carte et nomme l'action qui s'y trouve à la première personne du présent de l'indicatif (je colle,...).
Il remet la carte au joueur qui montre le plus vite possible la bonne image sur sa planche.
Le joueur ayant rempli sa planche en premier a gagné.

Variantes :

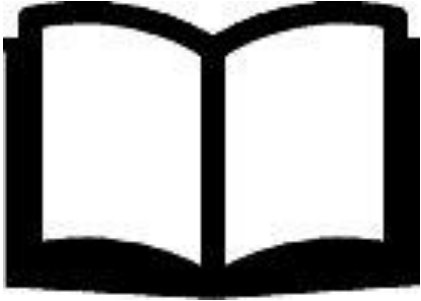







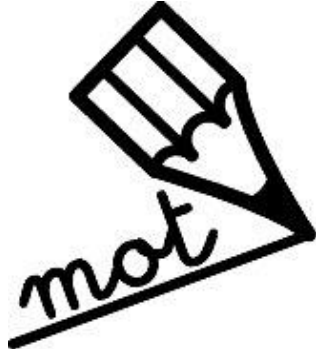

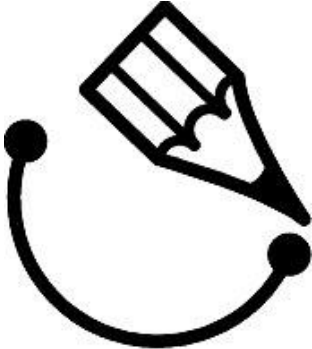

1. Le joueur ayant montré en premier la bonne case doit nommer l'action (précédemment dite par le maître du jeu) pour avoir droit à la carte.
2. Le maître du jeu montre silencieusement une consigne et c'est le joueur qui nomme la consigne le premier qui gagne la carte (les planches sont accessoires dans cette variante).
3. les cartes de consignes sont écrites (et non dessinées) pour travailler les compétences en lecture.

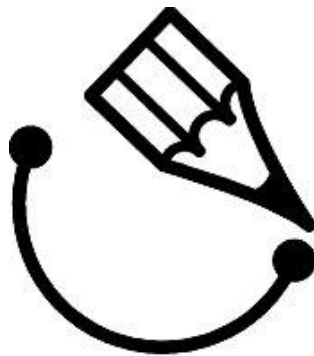
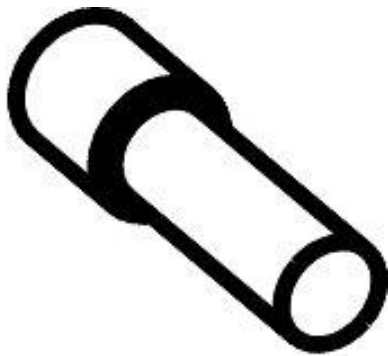
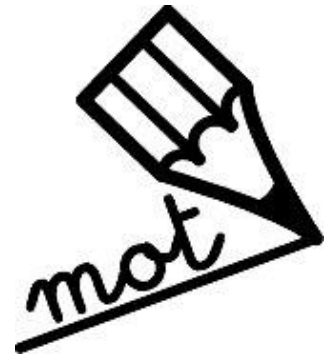
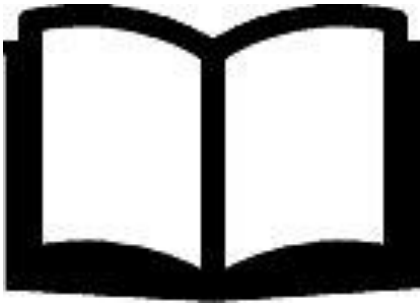


Astuce :

Imprimer les pages 5 et 6 sur du papier de couleur pour différencier les 2 variantes possibles.

Loto des consignes : cartes des consignes



Loto des consignes : cartes des consignes écrites

je lis	je découpe	je colorie
je coche	j'entoure	je dessine
j'écris	je barre	je souligne
je colle	je relie	je colle

je lis

je découpe

je colorie

je coche

j'entoure

je dessine

j'écris

je barre

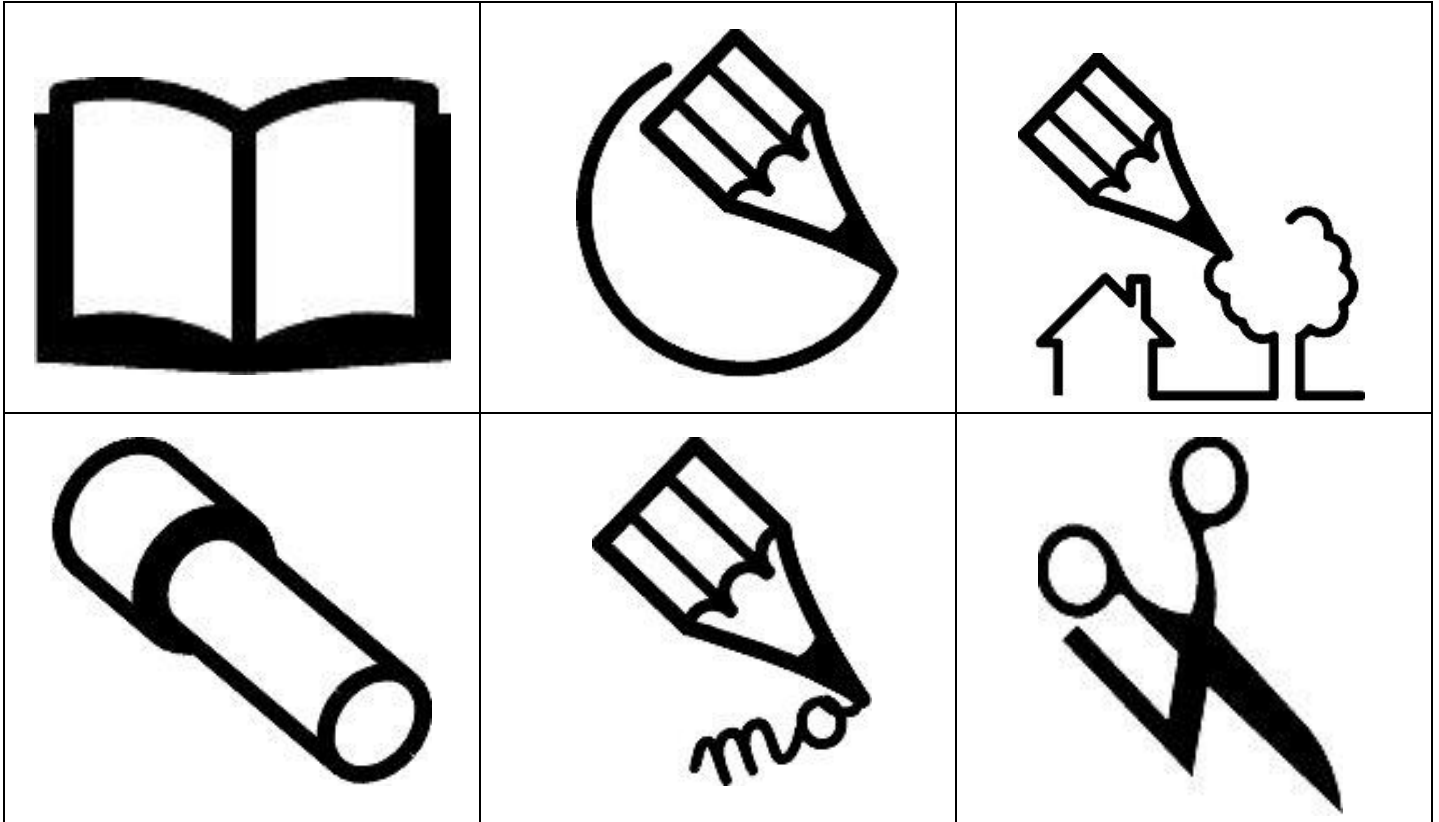
je souligne

je colle

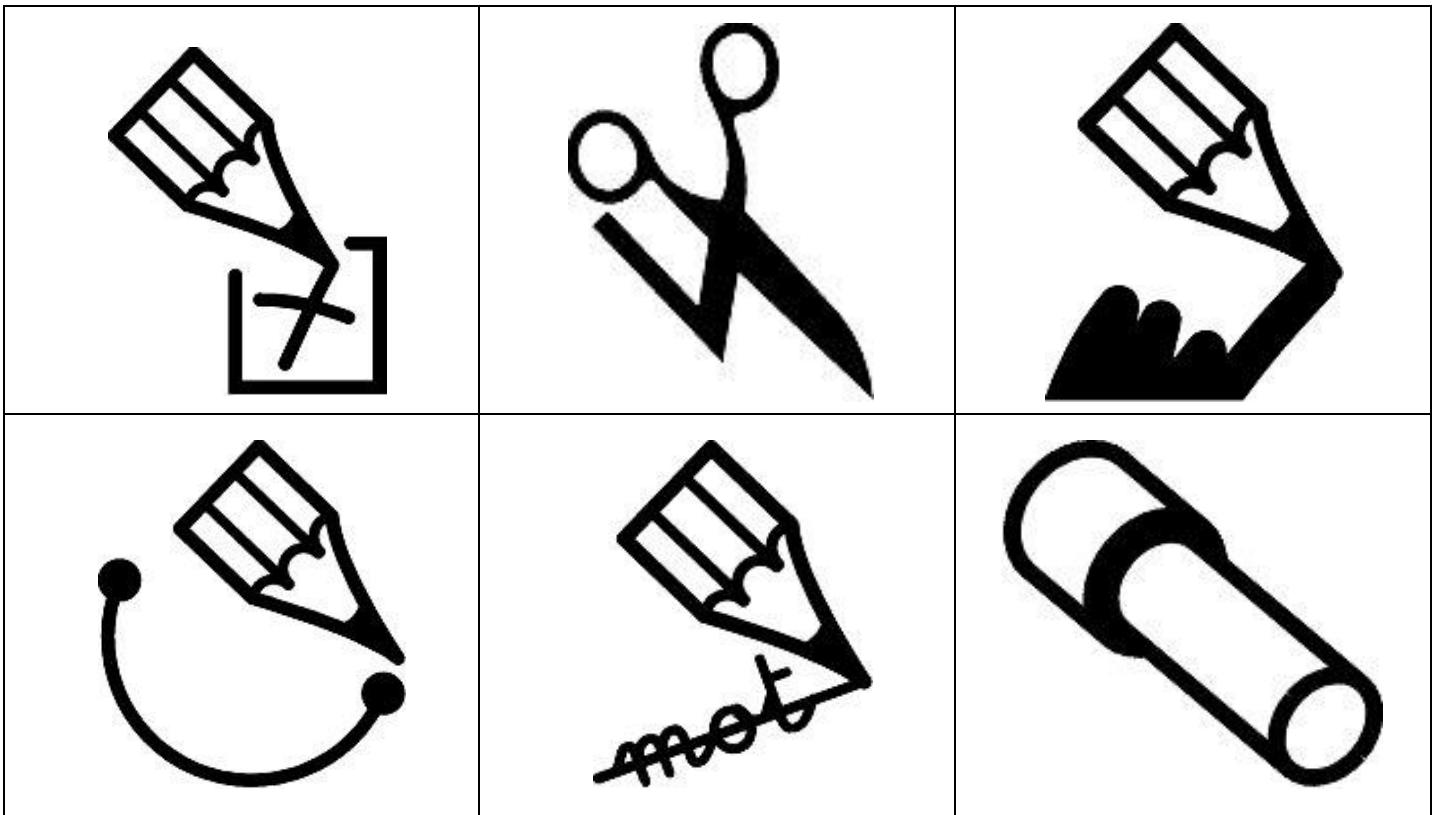
je relie

je découpe

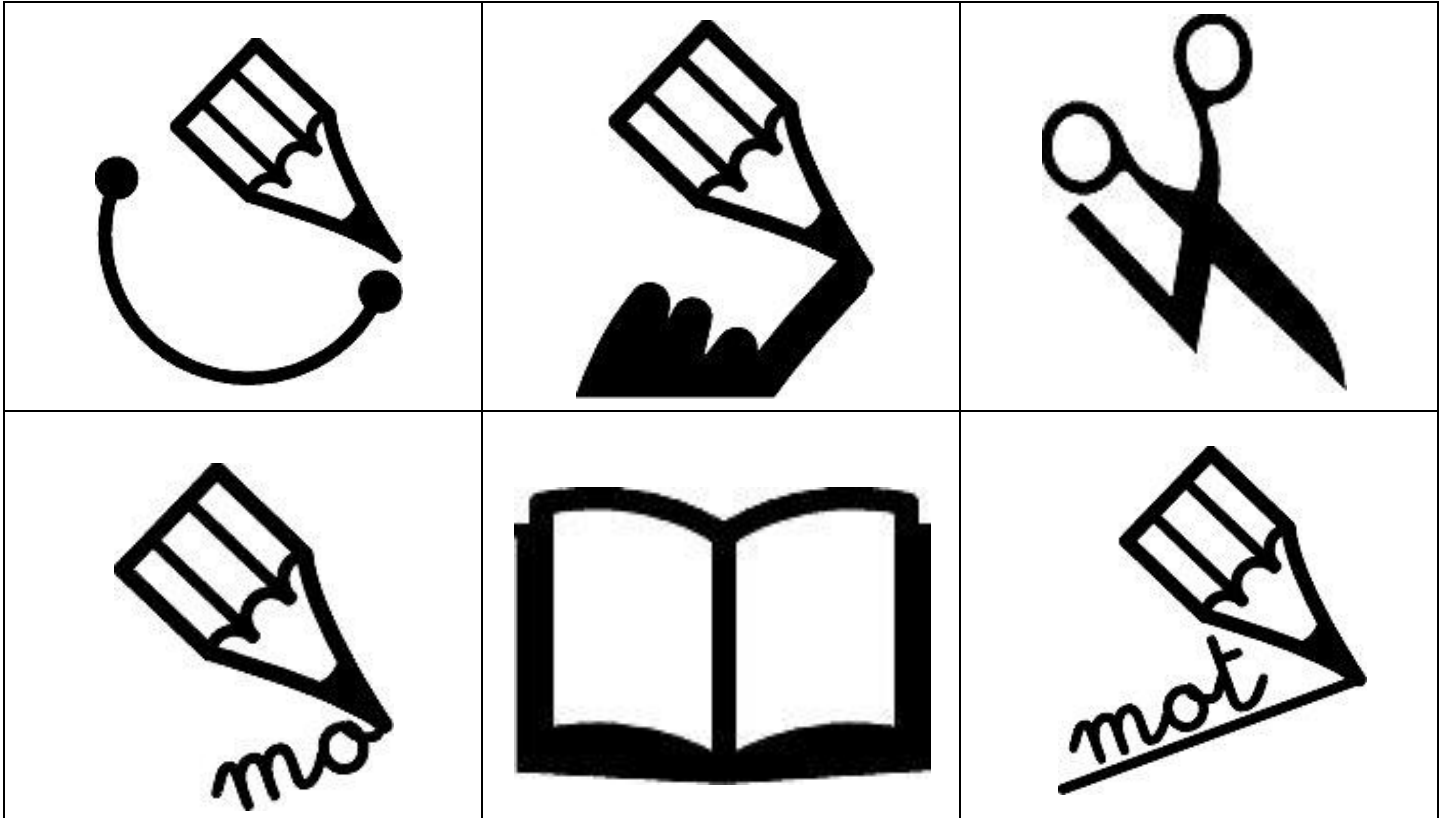
Le loto des consignes



Le loto des consignes



Le loto des consignes



Le loto des consignes

