

## **Le robot**

**Objectifs possibles** : énoncer des consignes, comprendre les consignes de la classe

**Support de langage** : objets de la classe

**Matériel** : objets de la classe

### **Situation**

**1** – l'enseignant pose divers objets sur les tables (feuilles, livres, crayons, ciseaux...). Il donne des consignes simples puis complexes : aller chercher tel objet, prendre tel objet puis l'utiliser (prendre le livre et montrer une illustration, prendre la feuille et un crayon et écrire son prénom...)

**2**- Il demande ensuite à un élève de lui dire en secret une consigne. L'enseignant la répète à un autre élève qui l'exécute.

- Si l'enseignant s'est fixé l'objectif de faire énoncer, il donne la consigne telle quelle. L'exécution correcte ou non de la consigne sera le sujet des échanges avec comme axe principal de revenir sur comment elle a été formulée et non pas comment elle a été entendue.

Il sera alors peut-être nécessaire de dire que la consigne est trop compliquée à dire en seule fois, et orienter faire des consignes simples dans un premier temps.

- Si l'enseignant s'est fixé l'objectif de faire comprendre, il fait reformuler la consigne dans un premier temps avec l'élève. L'exécution correcte ou non de la consigne sera le sujet des échanges avec comme axe principal de revenir sur comment elle a été entendue et non pas comment elle a été formulée.

Il n'est jamais facile de dissocier énoncer et comprendre. L'enseignant doit donc choisir entre ces 2 axes pour conduire son aide de façon efficace.

**3**- Une élève donne une consigne à un élève.

### **Paramètres**

Au fil des séances, le jeu peut se complexifier : poser plusieurs crayons de même couleur dans des endroits différents (2 tables, dans un pot et en dehors du pot), la consigne devra donc être précise. C'est un paramètre à ajuster lorsque l'enseignant vise la production de consigne.

On peut imposer un nombre minimal d'actions (2 à 3), ce qui rend la compréhension plus difficile.