



DECOGRAPHIE

Marquage :

Utiliser impérativement des feutres à l'eau si possible du type COMTE VISA 880 (similaires à ceux livrés avec le jeu).

Effaçage :

Passer la planche sous l'eau (ne pas froter).

DECOGRAPH est un jeu de société qui a été pensé en fonction de compétences fondamentales vers lesquelles les enfants de cycle 2 doivent tendre. Ce jeu s'applique plus particulièrement aux enfants de grande section et cours préparatoire.

Ces compétences sont de deux ordres :

A. Compétence d'ordre transversal

DECOGRAPH conduira l'enfant vers une plus grande autonomie (préparation et déroulement du jeu). L'enfant comprendra et acceptera les règles du jeu.

B. Compétence d'ordre du savoir dans le domaine de la langue écrite

L'enfant doit pouvoir en fin de cycle 2 : "écrire lisiblement en respectant les normes de l'écriture".

LE JEU

Les dessins de DECOGRAPH sont composés de certaines combinaisons possibles à partir de 6 graphismes différents (sans lever le crayon) servant de base à la future écriture de lettres ou signes et aux futures notions de géométrie.

En l'occurrence :

└└└└└└└└ sssssss eeeeeee mmmmm uuuuu vvvvvv

Sur chaque planche apparaît donc l'amorce de trois de ces graphismes qui sont à compléter par l'enfant en suivant la règle du jeu.

ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES DU GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY



12 planches de 3 graphismes apparaissent donc :

1. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ 7. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ
2. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ 8. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ
3. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ 9. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ
4. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ 10. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ
5. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ 11. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ
6. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ 12. ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ ㅅㅅㅅㅅ

RÈGLE DU JEU

But du jeu :

Avoir le premier terminé tous les graphismes sur sa planche de dessin.

Déroulement du jeu :

Chaque enfant prend une planche de dessin. Il recherche ensuite la mini-planche correspondante puis place ses 2 planches devant lui.

Un enfant jette le dé. Il regarde le graphisme qui apparaît sur le dé et vérifie si il existe sur sa planche.

A. Il y a ce graphisme :

A l'aide du marqueur il complète une suite qui correspond à ce graphisme (en s'aidant de la mini-planche pour repérer les endroits à compléter). On ne passe le dé au voisin que lorsque le travail d'écriture est terminé.

B. Il n'y a pas ce graphisme :

L'enfant passe le dé à son voisin de gauche.

SON MODE D'UTILISATION

Par atelier de 2, 3 ou 4 enfants.

COMPOSITION DU JEU

- 12 planches de dessins différents représentant des paysages et animaux (qui peuvent donner lieu à des séances de langage).
- 12 planches identiques et réduites avec les graphismes complétés. Ces mini-planches servent de planches-repères.
- 1 dé sur lequel les 6 graphismes précités apparaissent sur chacune des faces.
- 4 marqueurs effaçables.

QUELQUES RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

L'enfant qui doit jouer le dé doit attendre que son camarade ait achevé son travail d'écriture.

C'est le maître qui déclarera l'enfant vainqueur de la partie par la validation du soin apporté à la réalisation, à la régularité dans les graphismes. Une partie de dessin peut être alors effacée et l'enfant réintégrera l'équipe pour parfaire son travail.

Les autres enfants continuent le jeu pour achever eux aussi leur planche. A la fin de la partie on essuie les planches avec un chiffon sec. Les voici prêtes pour une utilisation ultérieure.