

Ce jeu peut être utilisé soit :

- avec tout le groupe classe ; notamment lors de la présentation du jeu, des nouvelles cartes, pour bien préciser les sens de lecture, d'écriture.....
 - soit en petits groupes, écriture dans un groupe et par exemple décodage par un autre,
 - soit individuellement (pour un contrôle des acquis par exemple, ou comme tout autre jeu de la classe).
- Par la suite les enfants pourront être amenés à créer leurs propres cartes selon leurs besoins.
- L'interprétation des idéogrammes est laissée à l'appréciation de l'enseignant et de l'enfant. A titre indicatif, voici quelques représentations que nous avons retenues.

CARTES JAUNES : les noms (32)

homme (papa, ou monsieur)	maison	papillon	pomme
femme (ou maman, ou dame)	fleur	souris	sucette
garçon	arbre	chat	glace
filles	table	poisson	crayon
bébé (ou poupée)	chaise	oiseau	ballon
bateau	lit	soleil	chaussure
avion	télévision	eau	pantalon
voiture	lampe	nuage	chapeau

CARTES ROUGES : les verbes (32)

voir (ou regarder)	boire	se lever	se laver
monter	parler	se coucher	nager
descendre	chanter	être assis	sauter
sortir	allumer	être couché	rouler
entrer	éteindre	marcher	découper
manger	dessiner	courir	jouer
rire	écrire	voler	a
pleurer	s'asseoir	s'habiller	est

CARTES BLANCHES : l'adjectif (9 + 7 à personnaliser)

petit	triste	maigre
grand	en colère	chaud
gai	gros	froid

CARTES BLEUES : les adverbes - les prépositions (16)

derrrière	en haut	au-dessus	entre (au milieu)
devant	en bas	en dessous	à côté
dans	à droite	sur	à
dehors	à gauche	sous	avec

CARTES VERTES : les articles (2 x 9)

le	les	un	du	la	des	une	au	l'
----	-----	----	----	----	-----	-----	----	----



Jeu de langage et de création de phrases

Conception : M. Chapion

Ce matériel simple, pratique et peu fragile a pour but, dans les sections de grands en Maternelles et en CP, de mettre en place la fonction du code écrit et à terme d'aborder la langue écrite.

Présentation et intérêts pédagogiques

Compte tenu du fait que ce matériel s'adresse évidemment à des enfants analphabètes, des mots ou des groupes de mots sont proposés à l'enfant représentés sous formes de signes graphiques facilement identifiables et essentiels dans l'énoncé et la transcription d'une idée : ce sont les idéogrammes.

Remarque importante

Certaines méthodes pédagogiques proposent que ces codes soient créés par l'enfant lui-même. On peut objecter qu'en ce qui concerne le langage écrit c'est l'adulte qui impose lui-même le code (lettres).

Editions Pédagogiques



3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Téi. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

Ce matériel est adapté aux possibilités affectives et mentales de l'enfant de 5 ans. Il utilise comme support le jeu et est fondé sur le plaisir de s'exprimer et de communiquer par des signes graphiques.

Ces signes constituent un outil extraordinaire.

Ils permettent aux enfants de :

- Manier la langue d'une façon de plus en plus habile,
- D'ajuster de mieux en mieux l'oral et l'écrit,
- De développer leurs possibilités d'analyse et de synthèse ainsi que leur curiosité,
- De mieux comprendre le fonctionnement d'un code, ce qui permettra au terme de l'année scolaire d'aborder la langue écrite.

Remarque importante

Aborder l'écrit en maternelle :

Cette méthode progressive (les idéogrammes) évite de soumettre trop jeunes les enfants à des problèmes complexes en raison des difficultés orthographiques du français. Mais il importe de lever une ambiguïté :

L'écrit existe partout.

Il est hors de question d'en éloigner l'enfant à l'école maternelle.

La méthode des idéogrammes (distincte de la lecture proprement dite) permet à tous de travailler au niveau de l'écrit avec les plus grandes chances de succès, en évitant de passer par l'analyse de la langue écrite difficile à manier à cause des difficultés orthographiques.

Le jeu :

Le jeu comprend 114 cartes idéogrammes rangées dans une boîte.

La couleur de fond de ces cartes varie suivant le groupe de mots auquel appartient l'idéogramme.

CARTES JAUNES : les noms : le nom de quelque chose ou de quelqu'un,

CARTES ROUGES : les verbes : quelque chose que l'on fait, ou une façon d'être,

CARTES BLANCHES : l'adjectif : comment est quelqu'un ou quelque chose,
+ 7 CARTES VIERGES : A personnaliser (exemple : couleurs, quantités, etc.)

CARTES BLEUES : adverbess et préposition :

la position de l'étoile indique la signification de la carte.

CARTES VERTES : les articles : ils seront introduits dans un second temps.

Activités :

2 activités peuvent être proposées à l'enfant :

Le décodage : des messages codés (alignement de plusieurs cartes) sont proposés à l'enfant. Il doit décoder les différentes cartes et trouver la signification du message. L'alignement des cartes se fera en respectant le sens de l'écriture.

Le codage : l'enfant lui-même «écrit» en alignant les cartes un message codé (problème du sens de l'écriture et de l'ordre des mots).

Exercices complémentaires :

Enrichissement de messages : proposer à l'enfant un message simple à enrichir au maximum par le rajout de nouvelles cartes.

Simplification de messages : proposer à l'enfant un message complexe qu'il doit simplifier pour obtenir une synthèse.

Dans ces exercices s'effectue une approche intuitive des groupes de mots et de l'organisation de la phrase.

Exemple de démarche d'utilisation :

L'usage de ces cartes pourra se faire progressivement au cours de l'année.

On pourra, par exemple, pour une première séance, proposer aux enfants une dizaine de cartes (exemple : maman, maison, bébé, souris, chat, manger, est, petit, sucette, dans).

Il est important de préciser, chaque fois qu'une nouvelle carte sera introduite dans le jeu, la signification précise de celle-ci.

On pourra discuter de cette signification avec les enfants en faisant toutefois respecter le groupe de mots (déterminé par les couleurs de fond)

Par exemple, la carte



pourra signifier maman ou dame ou femme,



la carte pourra signifier voir ou regarder, mais pas œil.

On introduira par la suite de nouvelles cartes à chaque séance et on pratiquera les activités de codage/décodage/etc.... selon le désir des enfants ou l'objectif spécifique de l'enseignant.