

## UTILISATION DU JEU Des PARCOURS CODES

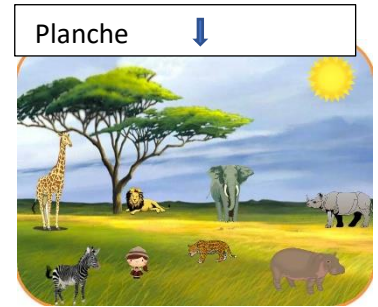
Ce jeu se présente en plusieurs planches et des bandeaux consignes avec des thèmes :

*Vous recevrez les planches une à une pour vous laisser le temps de faire les bandeaux- consignes envoyés par 3.*

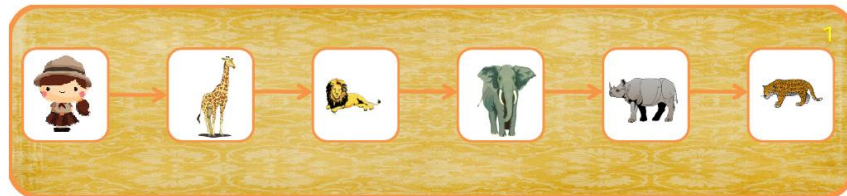
- La savane
- La mer
- la ferme
- Le pôle nord

### Organisation matérielle du jeu :

1. Vous devez imprimer la planche de chaque thème, la mettre sous plastique ou imprimer une planche pour chaque parcours à réaliser ( *pour l'instant seule la savane* )
2. Chaque thème est lui aussi décliné en plusieurs bandeaux- consignes avec plus ou moins d'étiquettes selon la difficulté. C'est pourquoi, sur le brevet, il y a plusieurs numéros, ce qui correspond aux numéros des bandeaux-consignes

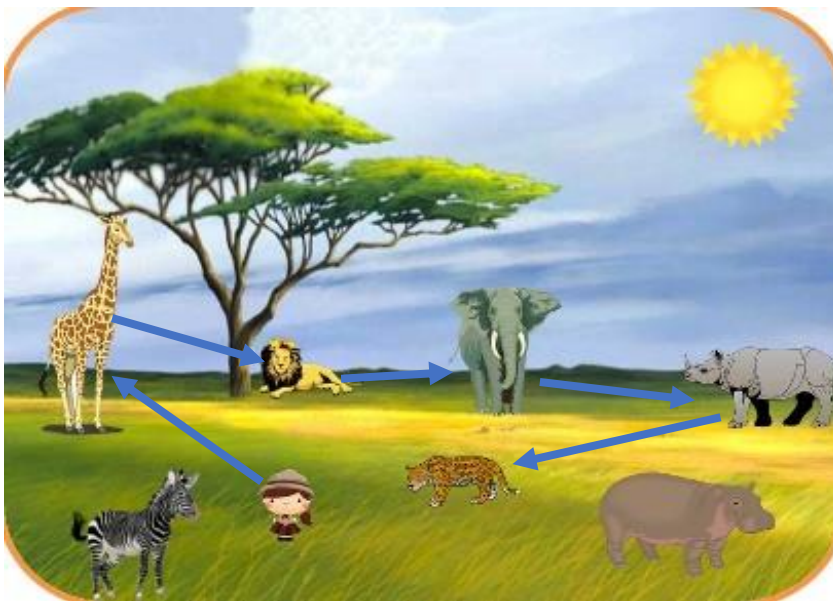


Bandeau-consigne →



## BUT DU JEU

**JEU 1 - ENCODAGE** : Imprimer ou regarder à l'ordinateur le parcours demandé sur le bandeau-consigne ; à l'aide d'un feutre velleda (ou si vous imprimez la planche plusieurs fois, au crayon gris ou au feutre) , faire tracer à l'enfant le parcours en utilisant des flèches comme ci-dessous.



Remarque1 :

Le bandeau-consigne indique le sens du parcours à suivre et à tracer.

Il se lit de gauche à droite.

Remarque 2 :

Après vérification avec votre enfant, faites- lui mettre un point vert dans le brevet joint sur la ligne de la savane eu numéro du bandeau consigne correspondant

## **JEU 2 -DECODAGE**

Ce sera ensuite le contraire ; les enfants auront les planches fléchées comme ci-dessus et devront à leur tour découper et coller les images dans l'ordre sur un bandeau vierge mais ce sera beaucoup plus tard !!!

**Amusez vous bien !!!!**