



























Boîte à outils pédagogiques**Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant****10. Code secret**

Matière travaillée : (discipline) Malgache et codage mathématique.	Nom du jeu : Code secret	Nombre de joueurs Mini : 1 Maxi : La classe.	Niveau : CP1, CP2, CE (= les trois premières années du primaire)
--	-----------------------------	---	---











Objectif	Savoir déchiffrer un code et donc lire les mots codés. Utiliser des signes pour coder et décoder des mots.
Intérêt pédagogique	-concentration et réflexion, -lecture par le jeu, -mémorisation.
Matériel nécessaire	-Feuille avec les codes et leurs correspondances, -Une phrase ou un mot écrit avec le code secret. -Des lettres mobiles ou des ardoises.
Comment utiliser ce jeu	Proposer aux enfants un plan avec le code secret, le faire lire aux enfants en montrant bien la correspondance entre les dessins du code et les lettres de l'alphabet. Faire des équipes, proposer un code secret et le faire déchiffrer par les enfants ; le premier groupe qui a réussi le décodage le lit au maître. Le mot doit être écrit sur l'ardoise ou avec les lettres mobiles.
Observations Difficultés Variantes	Le même jeu peut être réalisé avec des chiffres codés, mais bien faire attention de ne pas confondre les nombres et les chiffres lors du codage.

a	b	c	d	e	f	g	h	i
								

j	k	l	m	n	o	p	q	r
								

s	t	u	v	w	x	y	z
							

$$\frac{\text{circle with slash}}{s} \frac{\text{diamond}}{a} \frac{\text{four-pointed star}}{r} \frac{\text{heart}}{y}$$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
									

$$\text{book} + \text{candle} + \text{sailboat} =$$

$$1 + 4 + 7 =$$

Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE, les éducatrices du programme OSIS Inter Aide Education, et la responsable pédagogique du programme Madame Rakotondratsima Minoarisoa

Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.