



## Jeu de domino

Il s'agit d'un jeu autour du travail de reconnaissance de deux pictogrammes MAKATON identiques. 21 pictogrammes appartenant au niveau 1 et 2 ont été retenus pour ce jeu.

Page 2-3-4 : Domino simple

Page 5-6-7 : Domino nom

Page 8-9-10 : Domino verbe

## « *Jeu de Dominos habituel* »

avec plusieurs combinaisons possibles

### **Le but**

Il s'agit d'un jeu autour du travail de reconnaissance de deux pictogrammes MAKATON identiques. 21 pictogrammes appartenant au niveau 1 et 2 ont été retenus pour ce jeu.

### **La règle du jeu**

Ce jeu est constitué de 21 dominos avec seulement 7 pictogrammes différents : 7 concepts appartenant au niveau 1 et 2. Ce sont des cartes rectangulaires divisées en deux cases contenant chacune un pictogramme.

Il s'agit d'effectuer une chaîne de dominos joints entre eux par des pictogrammes identiques, avec le but de poser toutes les pièces.

On peut jouer à 2 ou 3 joueurs.

Il consiste à repérer dans son jeu le pictogramme identique à l'un des deux bouts et à l'y accoler.

- 1- Distribuer le même nombre de dominos à chaque joueur : 4 dominos par joueur, en laissant un talon de quelques pièces. Chaque joueur garde ses dominos cachés ou non.
- 2- Le premier joueur pose un domino au hasard, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même pictogramme.
- 3- Chaque joueur joue à son tour et l'on continue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même pictogramme.
- 4- Le joueur qui n'a pas le domino qui convient pioche en prenant une pièce du talon. S'il peut jouer alors il joue, sinon il passe son tour. S'il n'y a pas ou plus de talon : il passe son tour.
- 5- Le vainqueur est celui qui a placé le premier tous ses dominos.

### **A qui s'adresse t-il ?**

Ce jeu s'adresse à des enfants travaillant les concepts du premier niveau MAKATON.

### **Les objectifs**


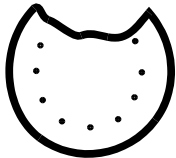



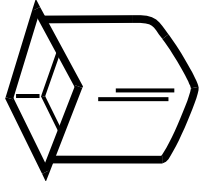



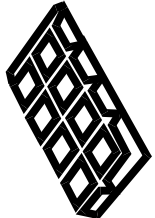

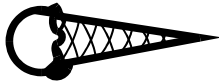



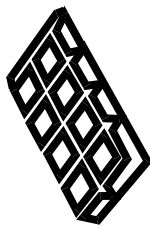



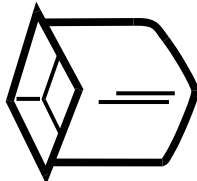

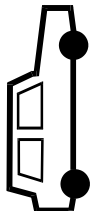
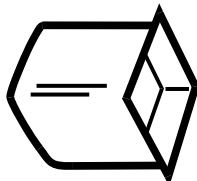
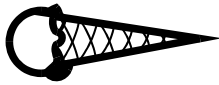
- Repérage du « pareil »
- Apprentissage de vocabulaire, de pictogrammes et de signes
- Travail du tour de rôle
- Repérage dans l'espace notamment avec l'orientation du domino sur la chaîne

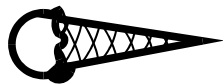
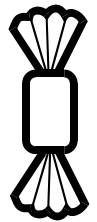
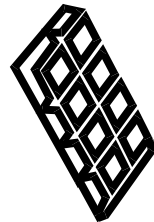
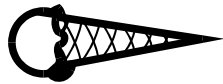
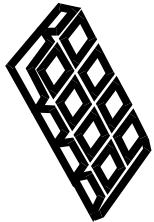
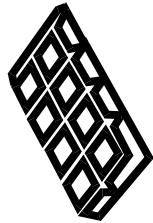
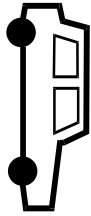
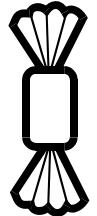
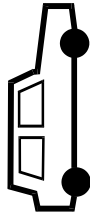
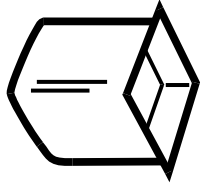
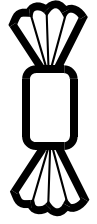
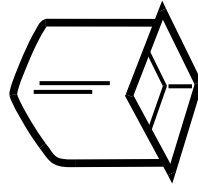
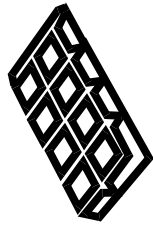
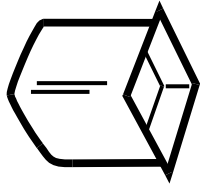
### **La conception**

Photocopier les 2 feuilles sur du papier cartonné ou coller les 2 feuilles sur du carton.

Découper selon les pointillés les 21 cartes domino.

Plastifier si nécessaire.



## « **Jeu de Dominos simples** »

une seule combinaison possible

### Le but

Il s'agit d'un jeu autour du travail de reconnaissance de deux pictogrammes MAKATON identiques. Au total, il comprend 20 pictogrammes appartenant aux niveaux 1 et 2.

### La règle du jeu

Ce jeu est constitué de 20 dominos avec 20 pictogrammes appartenant aux niveaux 1 et 2.

Chaque carte rectangulaire est divisée en deux cases contenant chacune un pictogramme.

Il s'agit d'effectuer une chaîne de dominos joints entre eux par ses pictogrammes identiques, avec le but de poser toutes les pièces.

Il consiste à repérer dans son jeu le pictogramme identique à l'un des deux bouts, et à l'y accoler.

Une et une seule combinaison est possible.

1- Distribuer le même nombre de dominos à chaque joueur, en laissant un talon de quelques pièces.

2- Le premier joueur pose un domino au hasard, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même pictogramme.

3- Chaque joueur joue à son tour et l'on continue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même pictogramme.

4- Le joueur qui n'a pas le domino qui convient pioche en prenant une pièce du talon. S'il peut jouer alors il joue, sinon il passe son tour. S'il n'y a pas ou plus de talon : il passe son tour.

5- Le vainqueur est celui qui a placé le premier tous ses dominos.

A qui s'adresse t-il ?

Ce jeu s'adresse à des enfants travaillant les deux premiers niveaux de MAKATON.

### Les objectifs

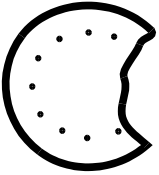
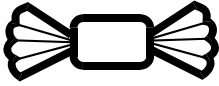
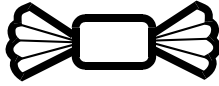
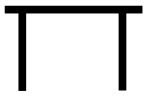

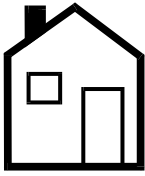
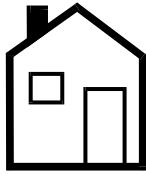
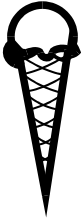
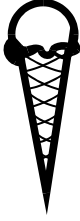
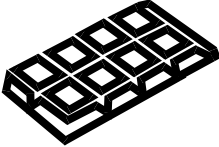
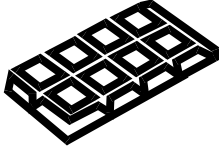
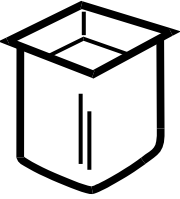
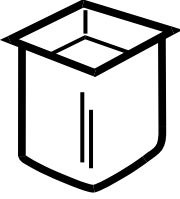







- Repérage du « pareil »
- Apprentissage de vocabulaire, de pictogrammes et de signes MAKATON
- Travail du tour de rôle
- Repérage dans l'espace notamment avec l'orientation du domino sur la chaîne

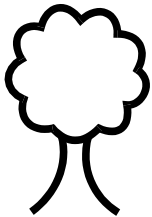
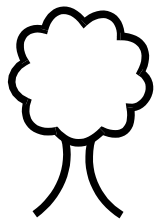
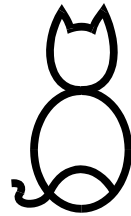
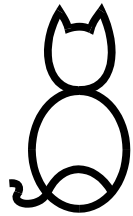
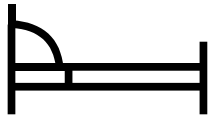
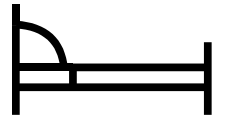
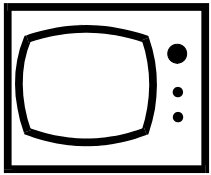
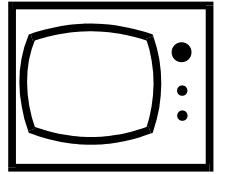
### La conception

Photocopier les feuilles sur du papier cartonné ou les coller sur du carton.

Découper les 20 cartes selon les pointillés.

Plastifier si nécessaire.



## « *Jeu de Dominos habituel* »

avec plusieurs combinaisons possibles

### **Le but**

Il s'agit d'un jeu autour du travail de reconnaissance de deux pictogrammes MAKATON identiques. 21 pictogrammes appartenant au niveau 1 ont été retenus pour ce jeu.

### **La règle du jeu**

Ce jeu est constitué de 21 dominos avec seulement 7 pictogrammes différents : 7 verbes appartenant au niveau 1. Ce sont des cartes rectangulaires divisées en deux cases contenant chacune un pictogramme.

Il s'agit d'effectuer une chaîne de dominos joints entre eux par des pictogrammes identiques, avec le but de poser toutes les pièces.

On peut jouer à 2 ou 3 joueurs.

Il consiste à repérer dans son jeu le pictogramme identique à l'un des deux bouts et à l'y accoler.

1- Distribuer le même nombre de dominos à chaque joueur : 4 dominos par joueur, en laissant un talon de quelques pièces. Chaque joueur garde ses dominos cachés ou non.

2- Le premier joueur pose un domino au hasard, son voisin pose à l'une des extrémités un domino dont l'une des parties a le même pictogramme.

3- Chaque joueur joue à son tour et l'on continue ainsi une chaîne dont les parties voisines ont le même pictogramme.

4- Le joueur qui n'a pas le domino qui convient pioche en prenant une pièce du talon. S'il peut jouer alors il joue, sinon il passe son tour. S'il n'y a pas ou plus de talon : il passe son tour.

5- Le vainqueur est celui qui a placé le premier tous ses dominos.

### **A qui s'adresse t-il ?**

Ce jeu s'adresse à des enfants travaillant les verbes du premier niveau MAKATON.

### **Les objectifs**

- Repérage du « pareil »
- Apprentissage de vocabulaire, de pictogrammes et de signes
- Travail du tour de rôle
- Repérage dans l'espace notamment avec l'orientation du domino sur la chaîne

### **La conception**

Photocopier les 2 feuilles sur du papier cartonné ou coller les 2 feuilles sur du carton.

Découper selon les pointillés les 21 cartes domino.

Plastifier si nécessaire.



