

# Jouer la différence

Des jeux pour enfants  
sourds et entendants







# Jouer la différence

Des **jeux** pour enfants  
sourds et entendants

Un outil de l'APEDAF destiné à un large public

**A P E D A F**

**Association des Parents d'Enfants  
Déficients Auditifs Francophones**

Rue Van Eyck, 11A, bte 5,  
1050 Bruxelles

Tél. : 02/644.66.77

Fax. : 02/640.20.44

Mail : [info@apedaf.be](mailto:info@apedaf.be)

Site : [www.apedaf.be](http://www.apedaf.be)





# Sommaire

<b>Avant-propos</b>	<b>3</b>
<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<i>Présentation du livret</i>	5
<i>Présentation d'une fiche d'activité</i>	5
<b>Quel jeu pour quel âge?</b>	<b>6</b>
<b>L'enfant sourd</b>	<b>7</b>
<i>L'anatomie de l'oreille</i>	7
<i>Qu'est-ce que la surdité ?</i>	8
<i>A quoi servent les appareils auditifs ?</i>	8
<i>Qu'entend-t-il ?</i>	9
<i>Que comprend-t-il ?</i>	9
<i>La lecture labiale ?</i>	9
<i>La langue des signes ?</i>	9
<i>Que peut-il se passer avec son appareil ?</i>	9
<i>Quelles sont les précautions à prendre ?</i>	11
<i>L'implant cochléaire</i>	11
<i>Attitudes à adopter face à l'enfant sourd</i>	11
<b>Les fiches de jeux</b>	<b>13</b>
<b>Table des jeux</b>	<b>15</b>





# Avant-propos

L'APEDAF est l'association des parents d'enfants déficients auditifs francophones. C'est donc une association ouverte à tous ceux dont les enfants sont atteints d'une déficience auditive légère ou profonde.

Notre première mission est de fournir aux parents en détresse des informations, des conseils mais surtout un espace de dialogue. Nous leur permettons de se rencontrer régulièrement, dans une ambiance sérieuse ou festive selon les circonstances, afin de partager leurs expériences, leur vécu. Nous essayons de rompre le sentiment d'isolement auquel sont confrontés les parents lors de l'annonce de la surdité ou lorsqu'ils s'engagent dans un chemin aussi hasardeux que celui qui peut les conduire à une implantation cochléaire.

Le fait que nous soyons une association de parents signifie que nous ne sommes pas des spécialistes ou des professionnels de la surdité. Nous ne sommes ni médecin, ni audiologiste. Nous ne pouvons donc faire part que de notre vécu, étant entendu toutefois que cela fait plus de 25 ans que notre association a été créée en manière telle que nous avons accumulé de nombreuses connaissances pratiques et que nous pouvons nous prévaloir d'une réelle expérience.

Nos membres étant fréquemment confrontés à la difficulté de trouver un enseignement adapté à leurs enfants, une de nos activités a pris une importance toute particulière, à savoir notre service d'aides pédagogiques. Ces aides pédagogiques sont des personnes qui assistent les enfants qui bien qu'atteints de déficience auditive lourde, sont intégrés dans l'enseignement ordinaire. Elles se rendent dans les diverses écoles pour interpréter ou coder les propos des instituteurs et aider les enfants à faire leurs devoirs, à étudier leurs leçons ...

Leur travail quotidien en prise avec la réalité concrète est une source inépuisable d'informations et le bilan réalisé à l'occasion du 25<sup>e</sup> anniversaire de notre association a débouché sur une réflexion sur notre rôle et notre place au sein de la société.

Trop souvent, les connaissances que nous avons progressivement acquises sont restées confinées soit dans des rapports confidentiels destinés aux parents concernés ou aux aides pédagogiques elles-mêmes, soit dans des rapports administratifs servant à justifier l'utilisation des subventions et aides accordées par les pouvoirs publics. Nous souhaitons actuellement nous ouvrir beaucoup plus largement à la société et mettre des informations à disposition de tous ceux qui, à un moment quelconque de leur

parcours professionnel, social ou humain, seront confrontés à la surdit  et   l'accueil de la personne diff rente.

C'est dans ce contexte que nous avons souhait   diter la pr sente farde de jeux. Le jeu est en effet un moyen id al pour acquir des connaissances pratiques, pour appr hender la r alit , pour aller   la rencontre de l'autre et, finalement, pour susciter une r flexion et un accueil.

Nous esp rons que la farde dont vous tenez un exemplaire entre les mains, ne restera pas enferm e dans des foyers pour sourds ou des biblioth ques sp cialis es mais qu'elle entrera dans de nombreuses maisons afin de faciliter l'accueil d'un enfant sourd, par exemple,   l'occasion d'une f te d'anniversaire organis e par une famille d'entendants.

Les diff rentes fiches sont le fruit du travail et de l'imagination de Jos e Comparato et de Caroline Mahin. Qu'elles soient ici remerci es pour la qualit  du travail accompli. Merci aussi   celles des aides p dagogiques qui ont propos  l'un ou l'autre jeu.

Bon amusement   tous !

Bruxelles, le 15 d cembre 2005.

Bernard LIETAR

Pr sident

# Introduction

Ce livret ne s'adresse pas directement aux enfants, mais aux adultes amenés à prendre en charge un groupe d'enfants dans lequel pourrait se trouver un enfant sourd.

Moyennant quelques adaptations et suivant quelques conseils, tout animateur, enseignant, parent peut accueillir un enfant sourd pour n'importe quelle activité. Rien n'est interdit à l'enfant sourd!

## Présentation du livret

Ce livret est composé de fiches d'activités répertoriées en 3 catégories.

### *Les jeux de langue*

Les jeux de langue permettent aux enfants de jouer avec les mots, d'enrichir leur vocabulaire, construire du sens et surtout se familiariser avec la langue.

### *Les jeux de coopération*

Les jeux de coopération permettent aux enfants d'apprendre concrètement que chacun peut participer et contribuer à la joie d'être ensemble en se sentant respecté, écouté, reconnu. Ils participent au respect de la différence.

### *Les jeux populaires*

Les jeux divers n'ont aucun but pédagogique apparent, ce sont des jeux assez connus qui peuvent servir d'intermède lors d'activités demandant une grande concentration.

## Présentation d'une fiche d'activité

Pour les jeux de langue et de coopération, chaque fiche reprendra :

- les objectifs;
- l'âge des enfants;
- le matériel;
- le déroulement.

Des **adaptations** éventuelles ou **conseils** sont proposés à l'animateur pour permettre à l'enfant sourd de participer au jeu au même titre que ses camarades (une sélection a déjà été opérée dans le choix des jeux de manière à ne pas mettre l'enfant sourd en trop grande difficulté).

Des **variantes** éventuelles ont pour objectifs d'enrichir l'activité par une modification des règles ou suivant l'âge des enfants.

# Quel jeu pour quel âge?

A chaque stade du développement de l'enfant correspondent différents types de jeux.

Bien connaître ces étapes permet à l'adulte de proposer des activités ludiques qui sont adaptées aux besoins des enfants dont il s'occupe.

**Les jeux sensori-moteurs** favorisent chez le tout petit la maîtrise de ses mouvements et de ses gestes. En effet, la répétition des mêmes actions va lui permettre de découvrir son corps et son environnement. Ainsi, il commence à classer le monde en deux catégories, le moi et le non-moi.

L'immédiateté du résultat va sans conteste lui procurer beaucoup de plaisir. Par exemple, l'enfant qui lâche sa tétine et qui la fait tomber par terre, va pouvoir vérifier ses hypothèses : je lâche, ça tombe.

De même que ces jeux vont contribuer au développement de ses capacités motrices, il va apprendre à marcher, à ramper, à attraper, ...

Ces jeux sont réservés au domaine du petit enfant, cependant, il suffit de regarder des enfants plus âgés pour remarquer que ces activités ludiques font toujours partie de la vie de tout enfant quelque soit son âge.

Les enfants de tout âge s'amuseront toujours à grimper, à rouler par terre, à sauter le plus loin possible.

**Les jeux de « faire semblant »** sont également appelés « **jeux symboliques** ».

C'est vers l'âge de 18 mois que l'on constate que les enfants acquièrent une grande capacité à imaginer et à imiter.

Ils jouent à imiter papa qui répare la voiture, le grand frère qui fait ses devoirs, ... Ils imaginent être un grand chevalier sans peur ou encore pour les petites filles, être une belle princesse.

L'enfant joue tout simplement au théâtre de la vie en se mettant en scène.

A partir de 5-6 ans, ces jeux deviennent collectifs et deviendront de plus en plus sophistiqués avec le temps.

Entre 7 et 12 ans, les règles de jeux deviennent importantes pour l'enfant. Dès lors apparaît une évolution du concret vers la stratégie. Apparaissent alors les constructions et l'élaboration d'histoires plus complexes.

En effet, dans cette tranche d'âge, l'enfant joue moins en solitaire et préfère particulièrement les jeux de groupe.

# L'enfant sourd

L'enfant sourd est avant tout un enfant.

Il aime, rire, jouer, s'amuser, communiquer et participer aux différentes activités du groupe.

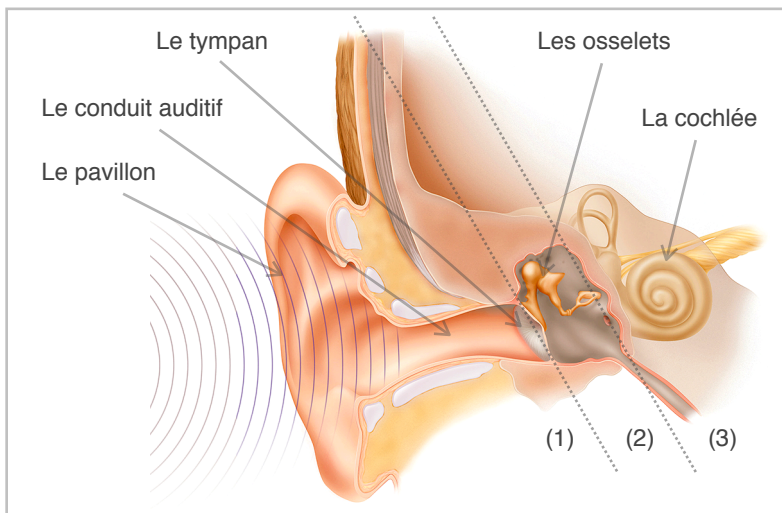
Il ne faut pas s'arrêter à ce que l'enfant n'est pas ou ne peut pas être, à ce qu'il ne fait pas ou ne peut pas faire mais s'appuyer davantage sur ce que cet enfant est ou peut être, sur ce qu'il fait ou peut faire.

En tant qu'animateur, enseignant ou autres, accueillir un enfant sourd dans un groupe va certainement entraîner toutes une série de questions :

- Qu'est-ce que la surdité ?
- Qu'entend-il ?
- A quoi servent ses appareils ?
- Quels sont ses besoins ?
- Comment faut-il réagir à différentes situations ?
- Quelles attitudes faut-il adopter ?
- etc.

Dans ce livret, nous allons tenter de répondre brièvement à toutes ces interrogations afin que vous puissiez accueillir cet enfant en toute sérénité.

## L'anatomie de l'oreille



*Notre oreille est formée de 3 parties :  
l'oreille externe (1), l'oreille moyenne (2), l'oreille interne (3).*

Le pavillon capte les sons, les dirige vers le conduit auditif qui les dirige vers le tympan.

Le tympan vibre sous l'effet des variations de pression de l'air et transmet ces vibrations à la chaîne des osselets.

Enfin, dans l'oreille interne, la cochlée, plus particulièrement ses cellules ciliées, transforme les stimulations sonores en stimulations électriques transmises au nerf auditif.

## Qu'est-ce que la surdité ?

**Il existe deux sortes de surdité :**

La surdité de **transmission**

La surdité de **perception**

Dans le premier cas, la surdité est due à une atteinte des organes de transmission : le conduit auditif externe et l'oreille moyenne (bouchon de cérumen dans le conduit auditif, problème de tympan, osselets, ...)

Le plus souvent cette surdité n'est pas très grave et peut être traitée.

Dans le cas d'une surdité de perception, la transmission du son se fait normalement, mais la perception par l'oreille interne est défectueuse (cellules ciliées manquantes dans la cochlée).

Cette surdité est irréversible et seuls les appareils auditifs permettent, chez certains enfants, de compenser partiellement la perte auditive.

## A quoi servent les appareils auditifs ?

Les appareils auditifs servent à amplifier (rendre plus forts) les sons que l'enfant entend faiblement pour que celui-ci puisse percevoir un maximum d'informations acoustiques.

Ils permettent également d'établir ou de rétablir une communication avec le monde sonore.

L'enfant pourra alors se situer par rapport à un environnement sonore et percevoir ses propres émissions vocales et tenter de les contrôler.

Enfin, l'enfant appareillé pourra percevoir certains éléments de la parole.

**Attention !** Les appareils auditifs ne peuvent pas être comparés aux lunettes, celles-ci corrigent la vue, alors qu'un appareil auditif ne restaure pas complètement l'audition.

Aucun appareil ne peut compenser parfaitement une perte d'audition importante.

## **Qu'entend-t-il ?**

Selon l'importance de sa surdité, l'enfant peut entendre presque tout, y compris la parole, mais plus ou moins déformée ou brouillée; ou, à l'autre extrême, n'entendre presque rien; il est possible qu'il réalise qu'on lui parle sans que les sons qu'il perçoit soient reconnaissables (ils sont trop déformés). Selon le cas, il peut réagir à la musique (surtout au rythme).

## **Que comprend-t-il ?**

Attention, entendre n'est pas comprendre (voir "Qu'entend-t-il?"). L'enfant s'aide sans doute de la lecture labiale mais elle ne résout pas tout! D'autre part, sa surdité peut entraîner un retard de vocabulaire et de grammaire qui complique encore sa compréhension.

## **La lecture labiale ?**

Pour comprendre, l'enfant a sans doute besoin de voir votre bouche: ne pas la cacher, parler de dos ou derrière lui! Mais la lecture labiale reste imparfaite: certains sons se ressemblent (ex.: pain, bain, main), d'autres ne sont pas visibles (ex.: "k", "r"). Le contexte (la situation) et bien savoir de quoi on parle (quel sujet) l'aident beaucoup.

## **La langue des signes ?**

La langue des signes est une langue visuelle qui se "parle" avec les mains et qui "s'écoute" avec les yeux. C'est une langue à part entière avec sa propre grammaire.

Tous les sourds n'utilisent pas la langue des signes. Certains sont "oralistes", d'autres sont "signants".

## **Et les bruits ?**

Ses appareils amplifient aussi les bruits, certains bruits mieux que la parole. Le bruit de fond, le brouhaha du groupe peuvent être très pénibles pour lui et compliquer sa compréhension de la parole.

## **Que peut-il se passer avec son appareil ?**

Certains enfants peuvent refuser de porter leurs appareils, c'est assez normal, ils ne souhaitent pas porter une marque qui les distingue de leurs camarades entendants.

Le refus du port de l'appareil peut se comprendre également comme une opposition ponctuelle.

Par contre, certains enfants ne veulent plus se passer de leurs appareils (même la nuit) parce qu'ils perdent leurs repères.

L'embout peut être mal dimensionné et occasionner une gêne.

Si l'enfant coupe ou éteint ses appareils, il faut savoir que leur port peut occasionner une grande fatigue, une gêne ou même une souffrance dans les ambiances très sonores.

Si les autres enfants du groupe posent des questions sur les appareils, ne pas hésiter à répondre en leur expliquant que ce sont des appareils qui aident à entendre certains sons mais que malgré cela, il n'entend pas comme les autres enfants.

Si vous entendez un drôle de sifflement, ne paniquez pas, c'est l'appareil auditif.

En effet, si l'embout (pièce transparente à l'intérieur de l'oreille) est mal positionné dans l'oreille ou s'il est devenu trop petit, un effet Larsen se produit (boucle acoustique: le son amplifié par l'appareil est capté à nouveau par le micro, réamplifié et ainsi de suite). Il suffit alors de demander à l'enfant de replacer son embout correctement (souvent, l'enfant n'entend pas le sifflement !)

Ce sifflement peut également se produire lorsque l'enfant porte un capuchon ou un chapeau, si on rapproche très fort une main près de l'appareil. Certains mouvements de la mâchoire, comme le bâillement, le rire, des grimaces peuvent modifier le circuit normal et entraîner également ce petit désagrément.

Si l'enfant se plaint de ne plus rien entendre, la pile peut être plate : pour vérifier son fonctionnement, il suffit de mettre l'appareil en position de marche et d'écouter ou d'approcher la main de l'appareil, un sifflement doit alors se faire entendre; dans le cas contraire, il est temps de changer la pile.

Il est important de vérifier que l'enfant ait toujours une réserve de piles à sa portée.

Vérifiez également que la pile soit bien placée dans le tiroir prévu à cet effet et qu'elle soit dans le bon sens.

N'oubliez pas de vérifier que l'appareil soit bien en position de marche « M » et non pas sur la position « T » (téléphone) ou « O » (arrêt).

Vérifiez que l'embout est libre et qu'il n'est pas obstrué par du cérumen, des sécrétions ou une goutte d'eau.



## **Quelles sont les précautions à prendre ?**

Attention, il est important de vérifier que l'enfant ne porte pas ses appareils lorsqu'il va à la piscine ou lorsqu'il se lave. En effet, l'humidité est l'ennemi numéro un de l'appareil.

Ne laissez pas les appareils en plein soleil, n'essayez pas de les faire sécher sur un radiateur ou avec un sèche cheveux.

Veillez à éviter les chocs violents qui pourraient endommager l'appareil.

N'utilisez jamais de produits agressifs comme de l'alcool ou des produits alcoolisés, de l'acétone ou de l'éther pour les nettoyer.

Le sable peut également abîmer l'appareil.

## **L'implant cochléaire**

Certains enfants ont un implant cochléaire. Il s'agit d'un appareil auditif placé en partie dans la cochlée lors d'une intervention chirurgicale; l'autre partie est apparente comme une prothèse classique reliée à une petite antenne plate placée sur le crâne derrière l'oreille. Il permet de pallier les surdités de perception qui ne peuvent être corrigées par des appareils auditifs classiques.

Malgré ses performances, il est important de comprendre que cela reste un appareillage et que l'enfant implanté reste un enfant sourd.

Les précautions à prendre sont les mêmes que pour les appareils classiques.

## **Attitudes à adopter face à l'enfant sourd**

Sur le plan comportemental, il est important d'avoir les mêmes exigences que pour les autres enfants du groupe.

Cependant, il faut aussi veiller à la bonne réception du message.

### **Comment ?**

Pensez à attirer son attention par des moyens visuels ou tactiles avant de commencer à lui parler.

Placez-vous en face de lui et si possible à sa hauteur de sorte que votre bouche soit bien visible.

Il est important d'articuler clairement et sans crier (cela ne sert à rien.)

Votre débit de parole doit être naturel, ni trop rapide ni trop lent.

Ne lui parlez pas la main devant la bouche ou en mastiquant un chewing-gum.

Les moustaches ou les barbes envahissantes peuvent entraîner des difficultés supplémentaires de compréhension.

Utilisez des phrases simples mais correctes et complètes, le langage « bébé » ne facilite rien.

Cependant, lorsqu'une phrase complexe est utilisée, il est parfois nécessaire de reformuler plus simplement et d'en modifier les termes.

Pensez à vérifier sa compréhension. Par exemple, en lui demandant de reformuler ce qu'on lui a expliqué, évidemment, en tenant compte de ses possibilités vocales.

L'emploi intensif d'aides visuelles comme des illustrations, des dessins, des modèles concrets, ... est conseillé.

L'expression de votre visage (mimique) joue un rôle fondamental dans la communication avec l'enfant. Votre visage peut exprimer des sentiments (joie, tristesse, ...), différentes modalités (étonnement, doute, ...), des notions de syntaxe (refus, doute,...).

La mimo-gestualité joue aussi un rôle fondamental, elle peut parfois remplacer la parole ou la compléter.

Il est important de veiller à l'éclairage; en effet, parler à un enfant sourd alors qu'il fait trop sombre ne lui permet pas de voir suffisamment votre visage et vos lèvres.

Attention, l'enfant sourd ne sait pas ce qu'il se passe dans son dos: il peut être surpris et ne pas aimer cela.

Malgré l'utilisation de supports visuels et de mimiques, il se peut que des informations lui échappent. Si vous le voyez inquiet, vérifiez qu'il sait ce qu'il se passe (on change de local, certains enfants repartent, etc.).

Si un enfant sourd du groupe connaît la langue des signes, vous pouvez en tirer profit: les autres participants et animateurs, novices en la matière, pourront s'enrichir en découvrant une autre langue. Cela peut le motiver. Durant les jeux, vous pourrez ainsi utiliser les signes appris au contact de l'enfant signant.

Remarque: veiller à demander à l'enfant s'il souhaite s'exprimer en langue des signes; en effet, certains préfèrent s'intéresser sans montrer leur différence.

Les fiches de

**jeux**



# Table des jeux

## **Les jeux de langue 19**

<i>L'acrostiche</i>	21
<i>Le baccalauréat</i>	23
<i>Le cadavre exquis</i>	25
<i>Lettre interdite</i>	27
<i>Le maximot</i>	29
<i>Devinettes</i>	31
<i>Je vais au marché</i>	33
<i>L'arbre à mots</i>	35
<i>Pêcher les verbes</i>	37
<i>La ribambelle de mots</i>	39
<i>Le mot mystérieux</i>	41
<i>Le mot et l'image</i>	43

## **Les jeux coopératifs 45**

<i>Bonjour théâtral</i>	47
<i>Passez le geste</i>	49
<i>La boîte magique</i>	51
<i>L'objet miracle</i>	53
<i>Le silence</i>	55
<i>Les bulles en cascade</i>	57
<i>Le téléphone</i>	59
<i>Le clin d'oeil</i>	61
<i>Suivez le guide</i>	63
<i>Le clin d'œil magique</i>	65
<i>La touche chinoise</i>	67
<i>L'arche de Noé</i>	69
<i>Qu'est-ce que c'est ?</i>	71
<i>La mémoire en dessin</i>	73

<i>Dinosaures endormis</i>	75
<i>Le loup et les lapins</i>	77
<i>Les rats coopératifs</i>	79
<i>Pomme, poire, pêche</i>	81
<i>Les tours</i>	83
<i>Les silhouettes</i>	85
<i>Carte d'identité positive</i>	87
<i>Dessin-devinette</i>	89

## **Les jeux populaires 93**

<i>La bombe</i>	95
<i>La chaise musicale</i>	97
<i>Un son, un pas</i>	99
<i>1, 2, 3 piano</i>	101
<i>Les statues</i>	103
<i>Chat perché</i>	105
<i>Œil de lynx</i>	107
<i>Autour d'un dessin</i>	109
<i>Kim visuel</i>	111
<i>Chasse couleur</i>	113
<i>Colin Maillard silhouette</i>	113
<i>Chaud ou froid</i>	115
<i>Petit poisson rouge</i>	117
<i>Mimes</i>	119
<i>La course du petit zoo</i>	121
<i>La balle en cage</i>	123
<i>Sac à malice</i>	125
<i>L'assassin</i>	127
<i>Boum</i>	129
<i>Sucré, salé</i>	131
<i>Atchoum</i>	131

<i>Keskidi</i>	133
<i>Twister posture</i>	133
<i>Le mot caché</i>	135
<i>Ballon à la tourelle</i>	137
<i>Volley baudruche</i>	137
<i>Relais bouteille</i>	139
<i>La bougie</i>	139
<i>Le jeu des coqs</i>	141
<i>Relais ballon</i>	141
<i>A la recherche de l'or noir</i>	143
<i>Questions/réponses</i>	145

## **Annexes à photocopier 147**

<i>Devinettes</i>	149
<i>Je vais au marché</i>	151
<i>Le mot mystérieux</i>	153
<i>Le mot et l'image</i>	155
<i>Le mot et l'image</i>	157





# Les jeux de langue

## Remarque

Le niveau de langue des enfants sourds est très variable. Les jeux de langue présentent donc éventuellement une difficulté particulière.

Bien veiller à ce que le jeu choisi convienne aux enfants présents ou adapter le jeu.

**E**tourdissante  
**M**ignonne  
**I**ntelligente  
**L**ibre  
**I**nsatiable  
**E**blouissante

## Objectifs

Apprendre à rechercher des mots, à enrichir le vocabulaire et le maîtriser.

Apprendre à organiser ces mots en fonction des contraintes.

Apprendre à produire du sens.

### Age

A partir de 8 ans

### Matériel

Crayons/ feuilles/  
dictionnaire

### Nombre de

**joueurs**

Au choix

## Déroulement

Choisir un mot au hasard et l'écrire verticalement.

Trouver d'autres mots, chacun commençant par une lettre du mot choisi.

## Adaptation

Etre attentif au niveau de langue de l'enfant sourd.

## Variante

Trouver des mots qui soient en relation avec un thème ou une catégorie grammaticale définie (adjectifs, verbes...)



Objet	Ville	Prénom	Pays	Animal	...
Armoire	Athènes	Alain	Albanie	Alouette	...
...	...	...	...	...	...

**Objectifs**

Sensibiliser au vocabulaire.

Jeu de connaissance et de rapidité.

Age	Matériel	Nombre de joueurs
A partir de 7 ans	Crayons/ feuilles/ dictionnaire	Au choix

**Déroulement**

Distribuer une grille à chaque joueur où chaque colonne symbolise un thème.

Choisir une lettre de départ.

Chaque joueur doit alors trouver un mot correspondant à chaque thème, en ayant pour initiale la lettre choisie.

Le 1<sup>e</sup> qui a rempli sa ligne dit : « stop » et les autres joueurs s'arrêtent.

Chaque mot compte pour 1 point.

**Variantes**

- Remplacer les thèmes par une catégorie grammaticale définie (adjectifs, verbes...)
- On peut choisir un mot de plusieurs lettres :  
Ex : 3 lettres Rat

Objet	Ville	Prénom	Animal	Couleur
Rateau	Redu	René	Rat	Rouge
Assiette	Anvers	Arthur	...	...
Table	Tamines	...	...	...



Ce sont les Surréalistes qui ont inventé le principe de ce jeu. La 1<sup>er</sup> phrase obtenue de cette façon était :  
« Le cadavre exquis boira le vin nouveau. »

## Objectifs

Sensibiliser à la construction de la phrase.  
Sensibiliser à la poésie.

<b>Age</b> A partir de 7 ans	<b>Matériel</b> Crayons/ feuilles	<b>Nombre de joueurs</b> Maximum 15
---------------------------------	--------------------------------------	--

## Déroulement

Distribuer une feuille de papier.

Chaque joueur inscrit un nom sur sa feuille, la plie pour masquer le mot et la passe à son voisin. Le mot suivant sera un adjectif, l'enfant plie sa feuille et la passe à son voisin et ainsi de suite jusqu'à former une phrase complète. Au dernier mot, chacun déplie sa feuille et lit la phrase obtenue.

## Variantes

- Pour les plus jeunes : même principe, mais remplacer les mots par des dessins représentant les parties du corps pour former un bonhomme.
- On peut déterminer la phrase : nom + verbe ; nom + verbe + nom ; nom + verbe + préposition + nom ...
- Le 1<sup>er</sup> mot est la réponse à la question « qui ? », le 2<sup>e</sup> répond à la question « que fait-il ? » et ainsi de suite, répondre à « où ? » ; « avec qui ? » ; « quand ? »...

## Jeu par équipes :

10 questions, 10 réponses

Chaque équipe propose 10 questions et 10 réponses.

Les questions et réponses sont classées dans 2 enveloppes différentes. On tire au sort 1 question et 1 réponse et on lit l'association ainsi obtenue.





Nom savant de ce jeu : lipogramme, du grec leipen « enlever » et gramma « lettre ».

### Objectifs

Enrichir le vocabulaire.

Suivant une contrainte :

Trouver un mot.

Savoir écrire une phrase ou un texte sensé.

Savoir modifier une phrase ou un texte en gardant le sens.

### Age

A partir de 10  
ans

### Matériel

Crayons/  
feuilles/ diction-  
naire

### Nombre de joueurs

En petit groupe

### Déroulement

- Proposer aux enfants d'écrire un mot ne pouvant pas contenir une lettre choisie.

Ex : sans le « e » = papa, ours,...

- Proposer aux enfants d'écrire une phrase ne contenant pas une lettre choisie.

Ex : sans le « a » = il joue du violon,...

- Proposer un texte aux enfants et déterminer une lettre interdite. Remplacer chaque mot contenant cette lettre par un synonyme ou une expression équivalente tout en gardant au texte son sens initial.

Ex : sans le « i »

Pendant que le **fermier travaille** sur son **joli** tracteur, la **fermière fait** du beurre.



Pendant que l'**homme laboure** sur son **beau** tracteur, la **femme bat** du beurre.

Attention : cette règle ne s'applique pas aux noms propres.

### Variante

La lettre n'est pas interdite, mais obligatoire.



## Objectifs

Apprendre à reconnaître les catégories grammaticales.

Développer la fluidité verbale.

Enrichir le vocabulaire.

### Age

A partir de 7 ans

### Matériel

Crayons/ feuilles/  
sablier

### Nombre de joueurs

Au choix

## Déroulement

Sur le temps du sablier, chaque joueur doit trouver un maximum de mots appartenant à une certaine catégorie grammaticale (noms féminins, adjectifs, verbes,...).

Quand le temps du sablier est écoulé, comparer les listes obtenues.

Chaque joueur compte un point par mot qu'il est le seul à avoir trouvé.

## Variante

Chercher un maximum de mots contenant un certain graphème (ou, in,...) ou un certain phonème (ch, k,...)



## Objectifs

Développer le classement logique et sémantique.  
Développement du lexique.  
Développement de la syntaxe (formulation de questions).

### Age

A partir de 5 ans

### Matériel

Une dizaine d'images d'objets ou d'animaux

### Nombre de joueurs

Au choix

## Déroulement

Disposer les images face visible sur la table.  
Un des joueurs choisit secrètement une de ces images.  
Les autres tentent de poser des questions auxquelles on peut répondre par oui ou par non.  
Ex : Est-ce que c'est vivant ?  
Est-ce que cela peut rentrer dans une maison ?  
Est-ce que c'est rouge ?  
Au fil des réponses, les joueurs peuvent retourner les images ne correspondant pas aux réponses.  
Le gagnant est le joueur qui trouve le plus vite la bonne image.

## Adaptations

- Veiller à ce que l'enfant sourd puisse bien voir/entendre les questions de ses camarades.
- Utiliser le mime.

## Variante

Utiliser un support imagé d'une catégorie sémantique plus précise (animaux, aliments, ustensiles scolaires, ...).



## Objectifs

Développer la mémoire.

Développer le lexique.

### Age

A partir de 5 ans

### Matériel

Aucun/ images  
(voir adaptation)

### Nombre de joueurs

Au choix

## Déroulement

Le premier joueur annonce : « Je vais au marché et j'achète... » puis, il cite le nom de ce qu'il choisit d'acheter.

Le joueur suivant reprend la même phrase et y ajoute un achat supplémentaire.

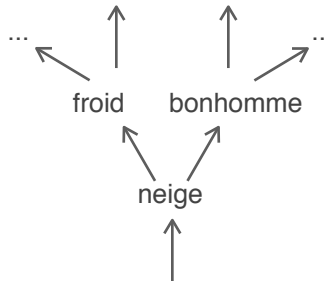
Le but du jeu est de pouvoir, à chaque tour, redire toute la phrase, en énonçant tous les achats dans l'ordre.

## Adaptations

- Utiliser un support imagé
- Se limiter à une seule catégorie sémantique (aliments, vêtements,...)





**Objectif**

Développer l'esprit logique par association.

**Age**

A partir de 9 ans

**Matériel**

Crayons/ feuilles

**Nombre de****joueurs**

Au choix

**Déroulement**

Choisir un mot qui sera inscrit sur le tronc de l'arbre.

Chaque joueur doit inscrire un mot par branche en s'inspirant du mot de départ (tronc).

Le joueur construit son arbre au fur et à mesure de ses idées.

**Variantes**

- Permettre à l'enfant de dessiner le mot s'il ne sait pas le nommer.
- Pour les plus jeunes, proposer la structure de l'arbre



## Objectifs

Développer la rapidité.

Rechercher une action par association d'idées.

### Age

A partir de 8 ans

### Matériel

Crayons/ feuilles

### Nombre de

**joueurs**

Au choix

## Déroulement

Demander à un joueur de dire un nom aux autres joueurs.

A partir de ce nom, les autres joueurs doivent inscrire le maximum d'actions se rapportant à ce nom.

Ex : Le nom la girafe

Les actions courir, dormir, manger, boire,....

## Variantes

- Utiliser une action et rechercher les noms s'y rapportant (l'inverse du jeu précédent)
- Un joueur dit un mot, les autres miment les actions.



## Objectif

Développer le vocabulaire et la rapidité d'esprit.

### Age

A partir de 4 ans

### Matériel

Une balle et des  
cartes à thème (pour  
les plus jeunes)

### Nombre de joueurs

Au choix

## Déroulement

Mettre les enfants en cercle.

Piocher un thème.

L'animateur lance la balle à un enfant qui doit énoncer un mot en rapport avec ce thème.

Celui-ci relance la balle à un autre joueur qui, à son tour, énonce un mot du thème.

Quand un enfant ne répond pas après quelques secondes, il relance la balle et le jeu continue.

Si l'animateur estime que le thème est épuisé, il pioche un nouveau thème.

## Adaptation

L'animateur se place dans le cercle en face de l'enfant sourd pour lui répéter les mots (favoriser la lecture labiale).

## Variantes

- Pour les plus jeunes : un petit groupe est conseillé pour que chaque enfant ait l'occasion de jouer.
- Pour les plus grands : proposer des thèmes plus compliqués  
Ex. : le cinéma, l'espace, ...



## Objectifs

Développer et entraîner la lecture de mots en appariant les lettres.

### Age

A partir de 6 ans  
Prérequis: la lecture de mots

### Matériel

Toutes les lettres de l'alphabet reproduites plusieurs fois sur des cartons différents (lettres mobiles).

### Nombre de joueurs

Minimum 2 dont un bon lecteur

## Déroulement

Les lettres mobiles sont disposées sur la table.

Le premier joueur prépare un "mot mystérieux" à l'abri des regards en prenant les lettres nécessaires à l'écriture de celui-ci dans les lettres mobiles.

Ensuite, il mélange les lettres et les étale face visible sur la table. Les autres joueurs doivent découvrir le mot mystérieux. Ils ont le droit de manipuler les lettres pour faire des essais.

## Variantes

- Utiliser un sablier, cela permettra de limiter le temps.
- Choisir une phrase; il est alors conseillé de noter le nombre de mots et le nombre de lettres pour chaque mot par un schéma.  
Ex: le chat boit du lait → -- ---- ---- -- ----  
Attention, cette variante s'applique uniquement au bon lecteur.
- Chercher le plus grand nombre de mots à partir de lettres tirées au sort. Les points sont comptabilisés en fonction du nombre de lettres contenues dans le mot (ex: cheval= 6 points).





## Objectifs

Développer le vocabulaire et/ ou entraîner la lecture de mots.

### Age

A partir de 6 ans  
Prérequis: la lecture de mots

### Matériel

Un paquet de 20 cartes avec des images.  
Un paquet de 20 cartes sur lesquelles sont inscrits les mots correspondants aux images.

### Nombre de joueurs

En petit groupe

## Déroulement

Les cartes images sont mélangées puis disposées sur la table.  
On dispose les cartes mots correspondantes aux cartes images.  
Le premier joueur choisit une image et retrouve le mot correspondant.  
Si l'association est correcte, le joueur gagne l'image.  
Si l'association est incorrecte, le joueur suivant tente sa chance.  
Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

## Variantes

- Choisir des images en fonction d'un thème précis.  
Ex: les parties du corps, les vêtements, ...
- Plus difficile, choisir des mots qui se ressemblent mais qui ne font pas partie d'un même thème.  
Ex: loupe, louche, louve, lourd, moule, mou, mouche, mouchoir, moustique, ...



# Les jeux coopératifs

## Remarques

Les tranches d'âge ne sont qu'une suggestion, c'est à l'animateur d'estimer le niveau de chaque groupe.

Le nombre de participants est un élément important pour le bon déroulement d'une activité.

Durant les activités, l'animateur veillera à ce que chacun puisse participer dans un climat de respect et de tolérance mutuels.

**Source des jeux coopératifs:** *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, 2005, Université de Paix - Namur, Chronique Sociale.

*Tous les types de jeux ont leur place, mais l'équilibre entre la coopération et la compétition devrait être plus grand.*

*Force est de constater qu'actuellement, le jeu compétitif est plus largement répandu. Le problème n'est pas de choisir l'un des extrêmes : jeu compétitif ou jeu coopératif.*

Mildred Masheder, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*.

## Objectifs

Apprendre le prénom de l'autre.  
Développer l'écoute et l'attention.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Aucun/ badges  
ou petits cartons  
(voir adaptation)

### Nombre de participants

De 2 à 24

## Déroulement

Placer les participants en cercle. L'un d'eux s'avance vers le centre dans un mouvement très personnel, en donnant son prénom. Ensuite, tous les autres imitent son mouvement en disant « bonjour », suivi du prénom.

Lorsque tout le monde est passé, l'animateur propose un exercice de mémoire : il donne le prénom et tout le monde répète son bonjour.

## Adaptations

Demander à l'enfant qui se présente de recommencer la présentation 2x.

Une fois pour le groupe et 1x en face de l'enfant sourd (toujours favoriser la lecture labiale).

L'animateur peut se placer en face de l'enfant sourd.

L'utilisation d'un petit carton, sur lequel est inscrit le prénom de l'enfant est fortement conseillé.



## Objectifs

Encourager l'imagination créative des participants.

Développer l'écoute.

Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Aucun

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Placer les participants en cercle. Un volontaire fait un geste répétitif, son voisin de droite l'imité et prolonge ce mouvement en le transformant légèrement. Le suivant fera de même, et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour de cercle.

## Variante

Deux gestes différents circulent dans des directions opposées.





## Objectifs

Encourager l'imagination créative des participants.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Une boîte à  
chaussures

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Placer les participants en cercle. L'animateur place la boîte au centre et explique qu'il y a de nombreux objets. Chacun à son tour y plonge la main et en sort un objet imaginaire : il mime en y ajoutant une action (par exemple, peler une banane). Ceux qui ont trouvé de quoi il s'agit lèvent la main pour que l'animateur leur donne la parole.



## Objectifs

Encourager l'imagination créative des participants grâce au mime. Découvrir, utiliser et interpréter le sens véhiculé par l'expression non-verbale.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Quelques objets usuels : parapluie, feuille, chaise, balai,...

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Placer les participants en cercle.

L'animateur demande à un enfant de mimer une action avec l'objet qu'il a en main.

Ex : le parapluie devient un cheval.

## Adaptation / Variante

L'animateur demande de mimer une action difficile à réaliser, qu'il aura écrite préalablement sur un carton. Des images de situations sont conseillées.

Ex : faire du patin à roulettes pour la première fois, ...



## Objectifs

Développer l'écoute.

Présenter un ou des aspects de sa vie, de sa personnalité aux autres.

Découvrir, utiliser et interpréter le sens véhiculé par l'expression non-verbale.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Aucun

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Placer les participants 2 par 2.

Il s'agit maintenant de faire connaissance.

Le premier pose des questions et l'autre ne peut répondre que par des signes ou des mimes.

Ensuite, ils inversent les rôles.



## Objectifs

Encourager l'imagination créative des participants.  
Développer l'écoute.

### Age

11 à 13 ans/  
14 à 16 ans

### Matériel

Une grande feuille  
de papier

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Demander à un volontaire d'écrire un mot au centre d'une immense feuille de papier et l'entourer d'une bulle.

A quoi ce mot fait-il penser ?

Un autre participant écrit le premier mot qui lui vient à l'esprit dans une autre bulle qu'il relie à la première.

Ensuite, chacun fait de même, en créant des associations soit à partir du mot de base, soit à partir d'un des autres cercles.

## Variante

Choisir un thème précis.

## Remarque

Ce jeu ressemble à « l'arbre à mots » cfr. jeux de langue.

Ici, il est réalisé sans aucun esprit de compétition et sans comptage de points.





## Objectifs

Être à l'écoute de l'autre.  
Découvrir les difficultés de l'écoute.

### Age

6 à 10 ans/  
11 à 13 ans

### Matériel

Aucun

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Placer les participants en cercle, leur demander de se tenir la main. Un volontaire envoie un message par pression de la main : par exemple trois brèves et quatre longues ; ce message fait le tour du cercle et doit lui revenir identique.

Ensuite, deux volontaires envoient chacun un message dans les deux directions.



## Objectifs

Être attentif à l'autre.

Prendre conscience de sa place dans un groupe et reconnaître celle des autres.

### Age

De 6 à 10 ans/  
11 à 13 ans

### Matériel

Aucun

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Placer les participants en cercle. Un volontaire fait un clin d'œil à quelqu'un d'autre, après quoi, tous deux échangent leur place. Une fois que tout le monde est familiarisé avec cette technique, un participant se place au milieu du cercle, sa chaise mise de côté, il doit occuper une place laissée vide avant que celui à qui s'adressait le clin d'œil ne s'y installe. Si le participant y parvient, le jeu se poursuit et c'est à lui de faire un clin d'œil; sinon, c'est au tour de celui à qui s'adressait le clin d'œil, le participant reste au milieu du cercle.



## Objectif

Encourager la capacité d'observation des participants.

### Age

6 à 10 ans/  
11 à 13 ans

### Matériel

Aucun

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Un volontaire est hors de la pièce pendant que les autres choisissent un guide. Il revient et se met au milieu du cercle.

Les participants doivent copier tous les gestes du guide.

Le volontaire doit retrouver le guide.



## Objectifs

Être à l'écoute de l'autre.

Prendre conscience de sa place dans un groupe et reconnaître celle des autres.

### Age

6 à 10 ans/  
11 à 13 ans

### Matériel

Un jeu de cartes

### Nombre de participants

De 12 à 30

## Déroulement

Demander aux participants de s'asseoir en cercle. Chacun reçoit une carte, qu'il doit regarder puis cacher. Le Valet de Pique est le magicien. Si le détenteur de cette carte fait un clin d'œil à quelqu'un, ce dernier doit se lever d'un bond et se figer : le magicien lui a jeté un sort et il devient muet. Tous peuvent s'évertuer à découvrir qui est le magicien, mais s'ils se trompent, ils sont aussi victimes du sortilège. Dans le cas contraire, le magicien perd tous ses pouvoirs, le maléfice n'a plus d'effet et le jeu recommence.





## Objectifs

Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres.

Être à l'écoute de l'autre.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Une carquette ou  
un grand papier  
d'emballage

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Demander à un volontaire de se mettre debout sur une carquette ou sur un grand morceau de papier, qu'il ne doit pas quitter. Les autres, assis en cercle autour de lui, à une certaine distance, essaient, chacun à leur tour, de toucher la carquette sans être touchés par celui qui est dessus.



## Objectifs

Être à l'écoute de l'autre.

Encourager l'imagination créative des participants.

Découvrir différentes interprétations possibles d'un même message.

### Age

6 à 10 ans/  
11 à 13 ans

### Matériel

Cartons, par paires sur lesquelles est écrit le nom d'un même animal

### Nombre de participants

De 12 à 30

## Déroulement

Chacun des participants reçoit un carton sur lequel est écrit le nom d'un animal. Au signal de l'animateur, chacun circule dans la pièce en mimant son animal ou en imitant son cri, et doit retrouver l'autre participant qui a reçu le même carton que lui. Quand ils se sont trouvés, ils arrêtent de mimer et attendent que chacun ait découvert son double.

## Adaptation / Variante

Remplacer les mots par des images



## Objectifs

Encourager l'imagination créative des participants.

Être à l'écoute de l'autre.

Découvrir le sens véhiculer par l'expression non-verbale.

### Age

6 à 10 ans/

11 à 13 ans

### Matériel

Crayons/ bics/

feuilles

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Avoir une longue liste de mots (chat, rose, voiture,...)

L'animateur cite discrètement un mot à un premier volontaire.

Celui-ci dessine alors cet objet devant le groupe jusqu'à ce que

quelqu'un devine de quoi il s'agit. Ensuite, l'animateur donne un

nouveau mot au participant suivant. Chacun représente ainsi un

objet, sans chercher à savoir qui a trouvé la solution.

## Adaptation

Avoir une série d'images ou de mots.

## Variante (difficile)

Présenter des titres de chansons ou de films.



## Objectifs

La reformulation fidèle d'un message.

Découvrir différentes interprétations possibles d'un même message.

### Age

11 à 13 ans/  
14 à 16 ans

### Matériel

Crayons de couleurs/ feuilles/ un chronomètre/ diverses illustrations (photos, peinture, etc.)

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

L'animateur montre discrètement un dessin ou une peinture à un participant pendant 30 secondes. En disposant du même laps de temps, le participant doit dessiner de mémoire le dessin qui lui a été présenté, et montrer son œuvre à son voisin. Cela continue jusqu'à ce qu'on compare le dessin du dernier participant à l'original.

## Variante

L'animateur mime une action assez compliquée (la préparation d'un repas, ...). Chacun tente de reproduire le mime à son tour. Le mime final peut être très différent du premier.





## Objectifs

Favoriser la créativité.  
Apprivoiser la peur du ridicule.  
Encourager le sens des responsabilités.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Aucun

### Nombre de participants

De 12 à 30

## Déroulement

Demander aux participants d'être des dinosaures. Ceux-ci doivent marcher d'un pas lourd dans la pièce jusqu'au moment où ils sont saisis par le sommeil. Leur énorme corps s'étale petit à petit sur le sol. L'animateur vient voir s'ils dorment tous. S'ils ne bougent pas, il les touche sur l'épaule et ils doivent alors se lever et repérer les dinosaures qui remuent.



## Objectifs

Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres.

Favoriser un sentiment d'appartenance.

Être à l'écoute de l'autre.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Une grande balle/  
2 petites balles

### Nombre de participants

De 12 à 30

## Déroulement

Placer les participants en cercle, debout ou assis.

Ils se passent une petite balle qui est le lapin. L'animateur introduit un gros ballon qui est le loup, et circule dans le même sens que le lapin. Le loup va devoir attraper le lapin.

Quand il y arrive, on peut aller dans le sens opposé.

On peut y introduire deux lapins qui peuvent se dépasser pour échapper au loup.

Chaque enfant à l'occasion d'inverser la course du loup en criant : « Changez ». A ce moment, les lapins doivent faire demi-tour en même temps que le loup.



## Objectifs

Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres.

Découvrir l'utilité de la coopération, de la solidarité, de l'entraide.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Des bouts de grosse ficelle pour les deux tiers des participants

### Nombre de participants

De 8 à 24

## Déroulement

Deux tiers des participants sont des rats et les autres sont les chiens qui chassent.

Tous les rats ont une queue que les chiens doivent attraper. Les rongeurs doivent empêcher les chiens de saisir la queue de leurs congénères en s'interposant.

Une fois qu'un rat est pris par la queue, il rejoint les chiens.



## Objectifs

Prendre conscience de sa place dans le groupe.  
Prendre en charge le déroulement de l'activité.  
Encourager le sens des responsabilités.

### Age

De 6 à 10 ans/  
11 à 13 ans

### Matériel

Des chaises/ des  
cartons sur les-  
quels sont inscrits  
les différents  
noms choisis

### Nombre de participants

Au choix

## Déroulement

Placer les participants en cercle assis sur une chaise, sauf un qui se place au centre.

Chacun reçoit un nom de fruit, soit « pomme », ou « poire », ou « pêche ». Le participant placé au centre crie le nom d'un fruit et tous ces participants-fruits doivent changer de place en même temps.

Pendant ce temps, le participant placé au milieu en profite pour s'asseoir sur une chaise libre. Il peut également crier « salade de fruits » : dans ce cas c'est tout le monde qui change de place.

Ce jeu n'exclut personne, celui qui est au milieu a le plaisir de donner la consigne suivante.

## Adaptation

Utiliser des cartons avec l'image du fruit ou de vrais fruits.





## Objectifs

Favoriser la créativité.

Apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche.

Découvrir l'utilité de la coopération, de la solidarité et de l'entraide.

### Age

De 11 à 13 ans

### Matériel

Feuilles A4, papier collant

### Nombre de participants

De 12 à 30

## Déroulement

Diviser les participants en groupe de 5 à 6 personnes.

Chaque groupe doit construire en silence une tour aussi jolie que stable.

Il dispose de 10 feuilles A4, de 10 morceaux de papier collant et d'un laps de temps défini.

Au préalable, l'animateur aura proposé aux groupes de réfléchir durant quelques minutes, pour élaborer les plans de construction et se mettre d'accord par signes. Une fois la tour achevée, chaque groupe peut admirer la tour des autres équipes.

## Conseils

- Utiliser des feuilles de récupération (éviter le gaspillage).
- Utiliser les tours à d'autres fins.



## Objectifs

Se reconnaître des capacités physiques, intellectuelles, sociales.  
Présenter un des aspects de sa personnalité aux autres.  
Développer son identité personnelle.

<b>Age</b> De 6 à 10 ans	<b>Matériel</b> Grandes bandes de papier (1m x 1,80m), une par participant/ peinture, mar- queurs ou crayons	<b>Nombre de participants</b> De 8 à 24
-----------------------------	--	--

## Déroulement

Les participants se placent deux par deux, après avoir reçu leur bande de papier. L'un d'entre eux se couche sur une bande et l'autre trace le contour de son corps, et vice versa. Ensuite, chacun colorie sa silhouette et y ajoute des dessins ou des petites phrases qui valorisent telle ou telle partie de son corps : par exemple, avec ma main, j'adore dessiner, avec mes bras, je peux nager, ...

Ensuite, chacun regarde ce que les autres ont dessiné et peuvent y ajouter des qualités ou des savoir-faire auxquels il n'aurait pas pensé.

## Conseil

Penser à utiliser des anciens rouleaux de tapisserie comme support.



## Objectifs

Apprendre à exprimer les qualités (physique, intellectuelles, sociales) de chacun et à recevoir des compliments.

Développer son identité personnelle.

### Age

De 11 à 13 ans

### Matériel

Bics/ feuilles

### Nombre de participants

De 12 à 30

## Déroulement

Disposer les participants en cercle. Chacun écrit son nom au bas de la feuille et la passe à son voisin de droite. Celui-ci y écrit une chose qu'il apprécie chez la personne dont le nom figure sur la feuille. Ensuite, il plie le bout de la feuille où il vient d'écrire, la passe à son voisin de droite et ainsi de suite.

Les feuilles circulent, chacun y note ce qu'il apprécie chez l'autre sans regarder ce que les autres ont écrit. Quand la feuille parvient au destinataire, il la reçoit comme un cadeau offert par chaque membre du groupe.

## Variante

Coller une feuille blanche au dos des participants. En circulant dans la pièce, les autres écrivent ou dessinent sur la feuille une chose qu'ils apprécient chez l'autre.



## Objectifs

Apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche.  
Découvrir les richesses et difficultés de la coopération.

### Age

De 6 à 10 ans

### Matériel

Grandes feuilles  
de dessin ou  
feuilles carton-  
nées/ crayons ou  
marqueurs/ ci-  
seaux/ colle

### Nombre de participants

De 8 à 24 choix

## Déroulement

Diviser le groupe en équipes de 4 à 5 participants qui réalisent ensemble un grand dessin colorié. Ils le découpent ensuite en morceaux et le passent à une autre équipe qui doit reconstituer ce puzzle.





<b>Comparaison entre le jeu coopératif et le jeu traditionnel</b>	
<b>Jeu coopératif</b>	<b>Jeu traditionnel</b>
Il est souvent introduit par une histoire que l'animateur invente, ce qui rend la présentation personnalisée. L'animateur peut adapter les règles suivant l'histoire et le public.	Les règles sont immuables.
L'adversaire est une situation extérieure qui se dirige contre tous les joueurs, ou un but commun à atteindre tous ensemble.	L'adversaire est un autre joueur ou les autres joueurs.
On joue ensemble, pour le groupe, avec un but commun, par ce fait, tout le monde gagne ou tout le monde perd.	Les joueurs s'opposent. Leur but est commun, mais n'est atteint que par un joueur. Ce joueur est le gagnant unique.
Si tout le monde perd, les joueurs peuvent y remédier et ainsi trouver du positif dans le fait de perdre.	Le perdant est triste et fâché, il ne peut se confronter qu'à lui-même.
Pas d'argent en jeu.	Parfois avec de l'argent.
Fin du jeu en même temps pour tous.	Les joueurs éliminés s'ennuient.
Entraide, collaboration, coopération.	Rivalité, concurrence, compétition.
Par la communication positive, le jeu favorise le respect et la confiance en soi et en l'autre.	Pas de communication, ce qui entraîne méfiance et écrasement de l'autre.
Essayer d'améliorer la société.	S'adapte à la société actuelle.

**Source:** *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*, 2005, Université de Paix - Namur, Chronique Sociale, p.257.



# Les jeux populaires



<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Une balle</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Les enfants sont en cercle et ils se passent la balle de l'un à l'autre. Quand l'animateur du jeu crie « BOUM ! », l'enfant qui a la balle en main est éliminé. Le dernier enfant qui reste est le gagnant du jeu.</p>		
<p><b>Adaptation</b> Actionner l'interrupteur à la place du « BOUM ! »</p>		
<p><b>Variante</b> Les enfants sont dans une salle et se lancent la balle de façon aléatoire.</p>		



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Des chaises/ lecteur CD	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
<b>Déroulement</b> Disposer dos à dos, en cercle ou en ligne autant de chaises qu'il y a de joueurs, moins une. Les enfants marchent en file indienne sur la musique et autour des chaises sans les toucher ou même les frôler. Dès que l'animateur arrête la musique, les enfants s'asseyent sur une chaise. L'enfant qui n'a pas de chaise est éliminé. On retire une chaise afin qu'il en manque toujours une. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur, qui est le gagnant.		
<b>Adaptation et variante</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• En plus de la musique, pensez à utiliser un signal lumineux (interrupteur, lampe de poche...)</li><li>• Pour mettre tous les enfants sur le même pied d'égalité que l'enfant sourd, n'utilisez que le signal lumineux.</li></ul>		
<b>Variante pour les plus grands</b> Les enfants qui ne trouvent pas de chaise ne sont pas éliminés, mais peuvent s'asseoir sur les genoux de leurs copains jusqu'à ce que la pyramide s'écroule.		





<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Un instrument de musique au choix (triangle, tambourin ou frapper dans les mains)</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Faire entendre un son aux enfants et leur demander de suivre la consigne demandée. Les différents rythmes entraînent les différentes manières de marcher. Ex : on frappe vite                    on court           on frappe lentement    on marche</p>		
<p><b>Adaptation</b> Les signaux sonores pourront être remplacés par des signaux visuels comme une lampe de poche, des cartes de couleur, un foulard... Ex : agiter le foulard rapidement ou lentement</p>		



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------	--

## Déroulement

Demander aux enfants de se placer en ligne horizontale, à plus ou moins cinq mètres, derrière l'animateur ou un enfant. Pendant que l'animateur ou l'enfant est dos tourné aux enfants et dit « 1,2,3 piano », ceux-ci avancent doucement et/ou au plus vite vers lui.

Dès que l'animateur ou l'enfant a terminé sa phrase, il se retourne et chaque enfant doit être immobilisé.

Les enfants qui bougent sont renvoyés à la ligne de départ.

Le premier enfant qui dépasse l'animateur ou l'enfant est le gagnant.

## Adaptation

L'animateur ou l'enfant agite un objet pendant qu'il parle, quand il a fini l'objet doit rester fixe.



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------	--

## Déroulement

Délimiter un terrain de jeux, plus ou moins grand (en fonction de l'envie de courir des enfants).

Les enfants doivent s'éparpiller et courir partout, en restant dans les limites du terrain. Un joueur est le magicien et doit toucher les autres.

Chaque fois qu'il touchera l'un de ses camarades, celui-ci devra s'immobiliser comme une statue.

Le jeu peut avoir une durée limitée qui sera fixée au début de chaque partie.

A la fin du jeu, il faudra compter les statues pétrifiées par le magicien.

## Variante

L'enfant touché par le magicien s'immobilise en statue les jambes écartées. Pour être libéré, il suffit qu'un copain passe entre ses jambes.



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------	--

## Déroulement

Avant de commencer le jeu, veillez à ce que le nombre de « refuges » (endroits surélevés) soit égal au nombre de joueurs, moins un.

Si le terrain ne possède pas de petits monticules ou si vous n'avez ni briques, ni tabourets, des tapis ou des pages de journal constitueront autant de refuges où les joueurs chassés se sentiront en sécurité.

Tout d'abord, désignez un joueur qui sera le « chat-chasseur ».

A son signal, les autres joueurs devront se déplacer d'un « refuge » à l'autre.

Ils changeront de place en évitant toutefois de tomber sous ses griffes.

Pour être en sécurité, l'enfant devra se réfugier sur un endroit désigné comme refuge et crier « chat perché ».





<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Diverses images en double (pio- che). Pastilles de cou- leurs	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--	--

### Déroulement

Disposer une fois toutes les images au milieu des enfants. Les autres images forment la pioche.

Un enfant pioche une des images et la montre aux joueurs.

Ceux-ci doivent retrouver le plus rapidement possible cette image parmi celles disposées sur la table.

Le plus rapide y dépose alors sa pastille de couleur.

Le gagnant est celui qui a le plus de pastilles déposées sur la table.

### Variante

Le nombre d'images peut être modifié en fonction de l'âge des enfants.



<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Un grand dessin/ feuilles/ crayons</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> L'animateur présente aux enfants un grand dessin (une maison, des fleurs, un arbre, des personnes, ...) Les enfants observent durant quelques minutes le dessin et mémorisent le plus de détails possible. L'animateur cache le dessin et demande aux enfants de dessiner ce qu'ils ont vu. Ensuite, on compare les dessins réalisés par chaque enfant.</p>		
<p><b>Variante</b> Présenter un dessin et donner des consignes précises (dessine ce qu'il y avait à gauche de...)</p>		



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Différents objets/ un foulard	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	---	--

### Déroulement

L'animateur installe des objets devant les enfants.

Les enfants observent bien les objets et les mémorisent.

Après quelques minutes, l'animateur cache les objets à l'aide d'un foulard. Soit il enlève un objet, soit il le déplace.

Les enfants doivent reconnaître l'objet qui a été enlevé ou déplacé.

### Variante

« Le détail insolite »

Tandis qu'un enfant sort de la pièce, on fait des modifications vestimentaires sur un, deux ou trois enfants.

L'enfant qui revient dans la pièce doit retrouver les changements ou ajouts apportés.



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Un dé de couleur (si pas de dé : des objets de couleurs différentes placés dans un sac opa- que) Un dé numérique	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
<b>Déroulement</b> Lancer les 2 dés. En fonction du résultat, l'enfant doit trouver le nombre d'objets de la couleur indiquée.		
<b>Variante</b> Remplacer les couleurs par les lettres de l'alphabet, l'enfant trou- vera des mots commençant par la lettre indiquée.		

<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Un drap/ une lampe	<b>Nombre de joueurs</b> Maximum 10
<b>Déroulement</b> Placer un grand drap verticalement devant une lampe de façon à pouvoir réaliser un jeu d'ombres chinoises. Un enfant placé devant doit identifier ses camarades qui passent tour à tour derrière le drap et donner leur prénom.		





<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Des objets/ une image de glace et une de soleil ou autres (voir adaptation)</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Les enfants cachent un objet dans la pièce. Durant ce temps, un enfant attend derrière la porte. Quand l'objet est caché, l'enfant rentre et le cherche. Suivant qu'il se rapproche de l'objet ou s'en éloigne, les enfants crient « chaud » ou « froid ». Dès que l'enfant a trouvé l'objet, c'est au tour d'un autre enfant.</p>		
<p><b>Adaptation</b> Utiliser les images "chaud" ou "froid" en même temps que les enfants crient.</p>		



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------	--

## Déroulement

Délimiter une ligne correspondant à la mer.

Les enfants se placent à une certaine distance de la ligne et l'animateur ou un enfant se place sur celle-ci.

Les enfants crient alors : « Petit poisson rouge, peut-on passer la mer rouge ? ». L'animateur ou l'enfant répond : « Oui, à condition d'avoir du...(citer une couleur)». Les enfants qui portent cette couleur peuvent traverser la mer sans problèmes. Les autres doivent courir pour ne pas être attrapés par l'animateur ou l'enfant et être transformés à leur tour en petit poisson.

## Adaptation

Montrer un carton de couleur ou un objet de couleur.



<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Un support imagé (photos, dessins d'animaux, actions, ...) est conseillé. Un support écrit (pour les grands)</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> L'enfant tire une carte au hasard et mime ce qu'il voit. Les autres enfants doivent deviner ce qui est mimé.</p>		
<p><b>Variante</b> Pour les plus grands, mimer des situations simples.</p>		
<p><b>Variante du « téléphone sans fil »</b> Les joueurs sont placés en file indienne. Le premier se retourne vers le deuxième et lui mime une situation. Le deuxième la mime ensuite au troisième et ainsi de suite ... Le dernier enfant de la file mime la situation au groupe en expliquant ce qu'il a compris.</p>		



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------	--

## Déroulement

Délimiter un parcours fractionné en plusieurs étapes.

Chaque étape correspond à un type de marche particulière reproduisant le mode de locomotion d'un animal.

Par exemple, démarrer la course à pas de fourmi, c'est-à-dire de façon à ce que le bout du pied arrière touche le talon du pied avant et inversement.

Dans la deuxième étape du parcours, marcher en grenouille, faire des sautilllements à pieds joints.

Dans la troisième étape, faire la grue, en se déplaçant à cloche-pied.

Dans la quatrième étape, les joueurs marcheront comme des écrevisses, faire trois pas en avant et un en arrière. Et ainsi de suite...





<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Un ballon</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b></p> <p>Demander aux enfants de former un cercle, en se tenant debout, les jambes écartées.</p> <p>Chaque joueur, en ne quittant pas sa place, doit faire passer le ballon entre les jambes de ses adversaires, tout en le gardant au ras du sol.</p> <p>L'enfant qui laisse passer la ballon entre ses jambes doit se retourner et jouer à l'envers.</p> <p>L'enfant qui échoue à trois reprises est éliminé.</p> <p>Il devra alors quitter le cercle qui se rétrécira à chaque élimination.</p>		
<p><b>Variante</b></p> <p>Pour compliquer le jeu, les enfants peuvent arrêter le ballon de la main droite en ayant la gauche derrière le dos.</p>		



<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Un sac opaque/ différents objets de diverses textu- res, matières et formes</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Présenter le sac rempli de différents matériaux et objets. L'enfant plonge la main dans le sac et nomme et décrit ce qu'il touche.</p>		
<p><b>Variante</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deux sacs comprenant les mêmes objets, l'enfant plonge une main dans chaque sac et doit retrouver 2 objets identiques.</li><li>• Deux sacs comprenant les mêmes objets, dans un des sacs un intrus est placé ou enlevé, l'enfant doit le retrouver.</li></ul>		



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------	--

## Déroulement

Disposer les enfants en cercle. L'animateur désigne un détective qui sort de la pièce. Un enfant est désigné pour être l'assassin. Celui-ci devra tuer ses camarades par un clin d'œil. Les « tués » se laisseront tomber.

Le détective rentre et doit trouver l'assassin.

Si l'assassin n'est pas découvert avant qu'il ne reste 3 personnes vivantes, il devient détective et le jeu recommence.

Si l'assassin n'est pas découvert, le détective a un gage.

## Variantes

- Désigner plusieurs assassins.
- Désigner le détective en tant qu'assassin. Dans ce cas, lorsque celui-ci clignera involontairement des yeux il tuera la personne qu'il regardait (difficile)
- Désigner un ou plusieurs autres assassins qui feront des clins d'yeux sans aucune conséquence.



<b>Age</b> De 3 à 6 ans	<b>Matériel</b> Différents objets	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
----------------------------	--------------------------------------	--

### Déroulement

Disposer différents objets sur le sol. Pendant qu'un joueur sort, le démineur, les autres désignent un objet qui sera la bombe.

On fait rentrer le joueur, il commence à ramasser les objets un par un pendant que les autres enfants font « tic-tac ».

Quand il ramasse la bombe, tous les enfants crient « BOUM ! ».

Le joueur est alors éliminé.

Le gagnant est celui qui a ramassé le plus d'objets avant le « BOUM ! ».

### Variante

Pour les plus jeunes, intensifier le « tic-tac » quand le démineur approche sa main de la bombe.





Jeux populaires **Sucré, salé** 54

<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Produits de différentes saveurs (sucré, salé, acide, amer, ...)</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Faire goûter, les yeux fermés, les différentes saveurs. Demander à l'enfant d'exprimer ce qu'il ressent.</p>		
<p><b>Attention aux allergies alimentaires !</b></p>		

Jeux populaires **Atchoum** 55

<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Produits de différentes senteurs (épices, fruits,...)</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Faire sentir différentes senteurs et demander à l'enfant d'exprimer ses ressentis.</p>		



Jeux populaires **Keskidi** 56

<p><b>Age</b> De 3 à 6 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Un support visuel (images ou photos)</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au minimum 6</p>
<p><b>Déroulement</b> On dispose sur la table des images ou des mots (retournés ou non). Un des joueurs pense un mot en secret et articule le mot sans voix. Le joueur qui trouve le mot fait deviner le mot suivant.</p>		

Jeux populaires **Twister posture** 57

<p><b>Age</b> De 7 à 12 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Aucun</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix</p>
<p><b>Déroulement</b> Disposer les enfants dans l'espace de jeu face à l'animateur ou un enfant. Celui-ci donne des consignes à réaliser. Ex : mettre sa main droite sur la tête mettre sa main gauche sous le pied droit et ainsi de suite...</p>		
<p><b>Variante</b> Jouer par deux : en face à face, dos à dos, l'un à côté de l'autre. Ex : mettre sa main gauche sur le bras droit du voisin...</p>		



<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> Autant de feuilles A4 que de joueurs/ Epingles ou pâte adhésive	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
-----------------------------	--	--

## Déroulement

Inscrire un mot sur chaque feuille (très lisible)

Attention, les enfants ne doivent pas voir le mot des autres avant le départ du jeu.

Placer les enfants en cercle, tournés vers l'intérieur.

L'animateur de jeu accroche un mot au dos de chaque enfant, ensuite, les enfants sont libres de se déplacer comme ils le souhaitent.

Lorsqu'un participant réussi à voir le mot secret d'un autre enfant, il crie très fort le nom de l'enfant et le mot secret.

L'enfant désigné sera éliminé.

Si malheureusement, il crie un mauvais nom, il sera lui-même éliminé.

Le gagnant est l'enfant qui parvient à rester en jeu en cachant son mot secret (attention sans les mains).



# Ballon à la tourelle 59

<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> Un ballon Une tourelle formée de 2 caisses renversées l'une sur l'autre	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
<b>Déroulement</b> Le but du jeu est de lancer le ballon sur la tourelle pour qu'elle s'effondre. Les joueurs forment un cercle autour de la tourelle et du gardien de celle-ci. Le joueur qui fait tomber la tour devient gardien à son tour.		

# Volley baudruche 60

<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> Un ballon de baudruche Un filet ou une corde	<b>Nombre de joueurs</b> Une dizaine
<b>Déroulement</b> Le terrain est divisé en deux par un filet. Les joueurs forment deux équipes. Le ballon baudruche est lancé par l'animateur au-dessus du filet. Les joueurs à l'aide de la tête ou de leur souffle doivent envoyer le ballon chez les adversaires. Le ballon ne peut pas tomber dans leur propre camp, dans ce cas, le ballon est donné à l'autre équipe.		





<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> 9 bouteilles vides en plastique/ 6 plateaux	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix (nombre pair)
<p><b>Déroulement</b></p> <p>Les joueurs forment deux équipes et se placent en file indienne. Devant chaque file, à +/- 10 mètres se trouvent 3 plateaux avec 3 bouteilles vides.</p> <p>Derrière, (à +/- 3m), placer les 3 autres plateaux.</p> <p>Le premier joueur dépose les 3 bouteilles sur les plateaux vides, il revient frapper dans la main du deuxième de la file qui ira remettre les bouteilles à leur place initiale et qui viendra à son tour frapper dans la main du troisième et ainsi de suite.</p>		

<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> Une table/ 2 bougies/ allumettes	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix (équipes de 2)
<p><b>Déroulement</b></p> <p>Le but du jeu est d'éteindre la bougie de l'autre.</p> <p>Deux candidats reçoivent une bougie allumée, qu'ils tiennent le bras tendu.</p> <p>Au signal de l'animateur, ces joueurs essaient d'éteindre la bougie de leur adversaire en soufflant.</p> <p>L'un et l'autre doivent toucher une table « repère » avec l'autre main de façon à ne pas s'écarter.</p> <p><b>Jeu dangereux!</b></p>		



<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> De la craie	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
<b>Déroulement</b> L'animateur trace un grand cercle à l'aide d'une craie. Les joueurs se placent à l'intérieur, à cloche-pied et essaient de s'éliminer l'un l'autre en se bousculant. On est éliminé lorsque l'on pose les deux pieds à terre ou lorsque l'on sort du cercle. Le dernier joueur est le gagnant.		

<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> Deux ballons légers	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix (nombre pair)
<b>Déroulement</b> Former 2 équipes placées en file indienne. Chaque joueur a les jambes écartées. Le premier de file a le ballon. Au signal donné, il passe le ballon au-dessus de sa tête, le second le prend et le passe entre ses jambes, le troisième le passe au-dessus de la tête, etc. L'équipe gagnante est celle dont le premier joueur se retrouve à sa place initiale.		



<p><b>Age</b> De 7 à 12 ans</p>	<p><b>Matériel</b> Terrain délimité dans la forêt Plusieurs boîtes de conserve</p>	<p><b>Nombre de joueurs</b> Au choix (nombre pair)</p>
<p><b>Déroulement</b> Former 2 équipes. Dans chacune d'elle est désigné un chef (l'Emir), les autres enfants sont les prospecteurs. Des boîtes de conserve sont attachées à des branches d'arbres. Les prospecteurs partent à la recherche des barils de pétrole représentés par les boîtes de conserve à ramener dans leur camp. Après 5 minutes, chaque Emir est chargé d'attraper les prospecteurs de l'équipe adverse pour récupérer un maximum de barils. Au bout d'un moment, l'animateur siffle pour prévenir que le jeu est terminé. On comptabilise les barils de chaque équipe.</p>		



<b>Age</b> De 7 à 12 ans	<b>Matériel</b> Aucun	<b>Nombre de joueurs</b> Au choix
-----------------------------	--------------------------	--------------------------------------

## Déroulement

Disposer les enfants en cercle. Un enfant sort et n'entendra pas les règles du jeu, mais le but est justement qu'il les découvre par lui-même.

L'enfant entre dans le jeu et pose, tour à tour, une question à chaque enfant.

La réponse à la 1e question peut être n'importe quoi. Quand la 2e question est posée au 2e enfant, il doit répondre à la question précédente (1e question).

Ex : 1e question : quel âge as-tu ?

réponse : rouge

2e question : comment t'appelles-tu ?

réponse : 12 ans

3e question : quel est ton animal préféré ?

réponse : Julie

et ainsi de suite ...

Le poseur de question doit découvrir au plus vite l'astuce.

Pour jouer plusieurs fois, demander à plusieurs enfants en même temps de sortir afin de garder le mystère de la règle.

## Conseil

Veiller à ce que l'enfant sourd puisse bien visualiser les questions et les réponses, sinon il ne comprendra jamais le jeu !





# Annexes à photocopier

## Remarques


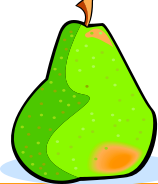





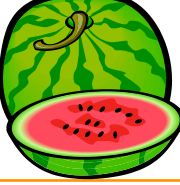


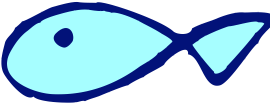
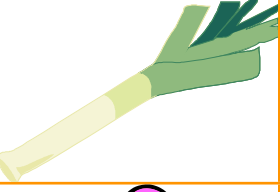

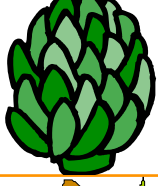


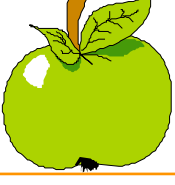

Les cartes des dessins sont au format 3,74 x 2,49 cm.

A la photocopie, un agrandissement de 150% donnerait 5,61 x 3,73 cm.

Il va de soi que ces cartes peuvent être utilisées pour d'autres jeux que ceux indiqués...





		
		
		
		
		
		



A	A	A	A	A	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	D	D	D	D	D
E	E	E	E	E	F	F	F	F	F
G	G	G	G	G	H	H	H	H	H
I	I	I	I	I	J	J	J	J	J
K	K	K	K	K	L	L	L	L	L
M	M	M	M	M	N	N	N	N	N
O	O	O	O	O	P	P	P	P	P
Q	Q	Q	Q	Q	R	R	R	R	R
S	S	S	S	S	T	T	T	T	T
U	U	U	U	U	V	V	V	V	V
W	W	W	W	W	X	X	X	X	X
Y	Y	Y	Y	Y	Z	Z	Z	Z	Z





		
		
		
		
		
		
		<p>Cartes images</p>



Casserole	Scie	Télévision
Moto	Triangle	Casque
Ambulance	Coeur	Soleil
Ramassette	Louche	Sifflet
Horloge	Arrosoir	Clés
Vélo (Tricycle)	Niche	
		Cartes mots









# Jouer la différence

Des jeux pour enfants  
sourds et entendants

Un outil de l'APEDAF créé pour un large public

**A P E D A F**

**Association des Parents d'Enfants  
Déficients Auditifs Francophones**

Rue Van Eyck, 11A, bte 5,  
1050 Bruxelles

Tél. : 02/644.66.77

Fax. : 02/640.20.44

Mail : [info@apedaf.be](mailto:info@apedaf.be)

Site : [www.apedaf.be](http://www.apedaf.be)

