

La Roue de l'adaptation

CIBLE TON DEGRÉ DE FAMILIARITÉ AVEC CHAQUE ADULTE DE CE JEU, FAIS TOURNER LA ROUE ET MARQUE DES POINTS !

Objectif : Identifier les comportements à avoir selon le degré de familiarité partagé avec son interlocuteur. Il peut être réalisé par un ou plusieurs joueurs.

Matériel : Les 24 cartes Personnage, les 52 cartes Comportement et la roue.

Déroulement : Placer les cartes dans un sac. Chaque joueur pioche 3 cartes qu'il place face visible devant lui. Ces cartes sont des cartes Personnage et/ou des cartes Comportement selon le niveau de jeu. Le premier joueur fait tourner la roue et doit décider si l'une de ses cartes correspond à la catégorie désignée par la flèche (« Les adultes que je connais très bien », « Les adultes que je connais un peu », « Les adultes que je ne connais pas du tout »). Il doit donc savoir placer chaque personnage selon le degré de familiarité partagé avec lui et les comportements adéquats qui y correspondent. Si c'est le cas, il met la carte Personnage/Comportement de côté et en pioche une autre. Sinon, il la conserve face à lui. À la fin du jeu, on compte les cartes obtenues.

Une même carte, par exemple « vouvoyer », peut correspondre à plusieurs catégories : personnes que l'on connaît un peu et pas du tout. Chaque choix est à justifier.

Variante : On peut d'abord jouer uniquement avec les cartes Personnage avant de les mélanger aux cartes Comportement.

Bienvenue à Adaptaland, le
plus grand parc d'attractions
du pays ! Nous vous proposons
6 jeux indépendants les uns des
autres sur le thème du parc
d'attractions pour travailler
les différentes composantes
de l'adaptation.

La voyante

DEVINE À QUI PENSE LA VOYANTE... EN LISANT DANS SES PENSÉES... ET EN LUI POSANT QUELQUES QUESTIONS !

Objectif : Ce jeu permet de travailler l'adaptation à l'interlocuteur selon qu'on le connaît plus ou moins. Il peut être réalisé par un ou plusieurs joueurs.

Matériel : 2 planches rappelant les 24 personnages, 24 cartes Personnage, 21 cartes Question et 3 cartes Information Secrète.

Déroulement : L'un des joueurs prend le rôle du (ou de la) voyant(e). Il pioche une carte Personnage, la mémorise, puis la carte est retournée face cachée au centre de la table. Le but des autres joueurs sera de découvrir ce personnage.

Chaque joueur reçoit 4 cartes Question. Le joueur le plus jeune commence et pose l'une de ses cartes Question à la voyante, qui lui répondra à haute voix. Chaque joueur pourra alors effectuer un premier tri sur sa planche, en barrant tous les personnages ne correspondant pas à la réponse dispensée par la voyante. Parmi les cartes Question se cachent 3 cartes Information Secrète. Ces cartes permettent aux joueurs la possédant de poser une question secrète à la voyante. Cette dernière répond donc à la question en chuchotant pour que l'information reste confidentielle et la carte Information Secrète est défaussée. Quand un joueur devine le personnage pioché par la voyante, il doit attendre son tour avant de pouvoir proposer à la voyante sa réponse. Une variante consiste à un mime de la voyante : elle fait semblant d'appeler la personne dessinée sur sa carte et chacun doit deviner de qui il s'agit.