

AU SNACK

UN PETIT CREUX? VIENS DONC MANGER UN SANDWICH AU SNACK DU PARC! SOIS ATTENTIF À TES VOISINS DE TABLE POUR DÉCHIFFRER LEURS ÉMOTIONS SUR LEUR VISAGE OU DANS LEUR VOIX...

Objectif : Travailler l'expression et la compréhension des indices verbaux, paraverbaux et non-verbaux de l'ennui, de l'incompréhension, de l'intérêt ainsi que des émotions de joie, de tristesse et de colère.

Matériel : 1 carte Chef, 3 cartes Client, 1 carte Mémoire recto-verso, 12 cartes Émotion/Ressenti, une carte Sandwich de parole.

Déroulement : Une des cartes Mémoire est choisie (Émotion ou Ressenti) et placée au centre de la table. Chaque joueur pioche une carte afin de savoir s'il est « chef » ou « client ». Les clients doivent piocher une carte Émotion ou Ressenti correspondant à la carte Mémoire sans la montrer aux autres. Ils devront exprimer ce qui y est représenté au cours de la conversation. Il existe 3 variantes à ce jeu, chacune faisant travailler des compétences différentes.

Variante 1 (Parlons le choubidouwa) : Vous avez croisé la sorcière Choubaba dans la maison hantée et elle vous a tous fait oublier votre langue en vous en assignant une nouvelle : le choubidouwa. Les joueurs vont donc communiquer dans une langue inconnue qu'ils inventeront. Chaque joueur va devoir s'exprimer selon les modalités de sa carte Émotion/Ressenti. Pour aider les joueurs à respecter les tours de parole, un « sandwich de parole » tourne autour de la table. Chaque joueur peut s'exprimer lorsqu'il a le sandwich, puis le passe à son voisin de gauche. Lorsque chaque joueur a pu s'exprimer (c'est à l'orthophoniste de décider combien de tours de table fait le sandwich de parole), le chef doit deviner les cartes Émotion/Ressenti des clients. Le chef marque autant de points que d'expressions trouvées et les clients marquent un point s'ils ont su faire deviner leur carte. Cette variante permet de travailler l'intonation et la communication non-verbale (mimiques, postures).

Variante 2 : Cette fois, la sorcière Choubaba a ôté la parole à tous les joueurs. Chaque joueur fait donc semblant de parler, mais aucun son ne peut sortir de sa bouche. Les règles sont les mêmes que pour la variante 1. Cette variante permet de travailler les modalités de la communication non-verbale (mimiques, postures).

Variante 3 : La sorcière Choubaba a rendu la parole à tous les joueurs qui peuvent s'exprimer dans leur langue.

ADAPTALAND 3

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.

SORTIE SCOLAIRE

LE VOYAGE DE CLASSE DE CETTE ANNÉE, C'EST UNE SORTIE À ADAPTALAND! AVEC LA CLASSE, TU FAIS LE TOUR DES ATTRACTIONS. ATTENTION, PAS QUESTION DE TE FAIRE REMARQUER! ADRESSE-TOI DE LA FAÇON LA PLUS ADAPTÉE POSSIBLE AUX DIFFÉRENTS ADULTES ET ENFANTS QUE TU VAS RENCONTRER...

Objectif : Acquisition des compétences d'adaptation à la situation, à l'identité de l'interlocuteur et à ses connaissances. Nous conseillons d'avoir au préalable joué au jeu de la roue de l'adaptation avec l'enfant.

Matériel : 5 cartes Énoncé recto-verso, 24 cartes Interlocuteur ou Situation, 3 cartes centrales Mémoire recto-verso redonnant les différentes situations/interlocuteurs avec le jeton de vote correspondant, 6 cartons de vote recto-verso.

Déroulement : Chaque joueur prend 2 cartons de vote. Une carte Énoncé, une carte Mémoire et les cartes Situation/Interlocuteur reprenant celles/ceux de la carte Mémoire (en double pour éviter les réponses par déduction) sont choisies. La carte Mémoire et la carte Énoncé sont posées au milieu de la table pour être visibles de tous. Chaque joueur tire une des 8 cartes Situation/Interlocuteur qu'il regarde secrètement. Le joueur 1 commence : il va devoir prononcer la phrase selon la carte tirée. Par exemple, s'il tire l'interlocuteur « la maîtresse », il devra d'abord lever le doigt, faire semblant d'attendre que l'enseignante l'interroge, puis parler avec des formules de politesse. Dans certaines situations, il devra utiliser le langage non-verbal pour ne pas déranger les autres. Les autres joueurs vont alors devoir deviner quelle était la carte tirée par le joueur 1. Pour cela, il suffira de mettre le carton de vote correspondant à la situation/interlocuteur choisie au centre. Par exemple, si l'interlocuteur « copain » est codé par une glace sur la carte Mémoire, il faudra mettre son jeton de vote côté glace au centre. Quand tout le monde a voté, les votes de chacun sont révélés. Le joueur 1 gagne 1 point par vote correspondant à sa carte. Les autres joueurs gagnent un point quand ils ont bien deviné.