repère culturel

Arts dramatiques

8-17 ans

15 à 30 min

Petit groupe (5 à 15)

Artéléphone

Passer un message du début à la fin de la file

Source: Camp Mariste

Matériel

- Papiers
- Crayons

Déroulement

Consignes

Animateur:

1. Placer les participants en file
2. Donner un mot au premier participant.

Premier participant :
3. Faire deviner le mot au suivant en décrivant le mot sans jamais le nommer.

Deuxième participant:

4. Faire deviner le mot au suivant en utilisant seulement trois (3) mots.

Troisième participant:

5. Faire deviner le mot au suivant en le mimant;
6. Ainsi de suite.

Avant-dernier participant:

7. Dessiner le mot sur un morceau de papier et le passer au dernier.

Dernier participant:

8. Deviner le mot et le nommer à voix haute;
9. Comparer le mot du début avec le mot de la fin comme dans le jeu du téléphone.

Variantes

Faire des équipes et transformer le jeu en course ou en compétition

Adaptations inclusives

Intégration sensorielle

- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Faire un signal sonore ou visuel;
- Montrer un exemple d'une ronde complète;
- Favoriser la coopération en jumelant les participants ou répartir les tâches entre les participants en fonction des forces;
- Donner un temps raisonnable pour reproduire, dessiner ou faire comprendre le mot qui respecte le rythme de tous.

Mobilité réduite

- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Offrir aux participants la possibilité de proposer des mots;

- Favoriser la coopération en jumelant les participants ou répartir les tâches entre les participants en fonction des forces;
- Donner un temps raisonnable pour reproduire, dessiner ou faire comprendre le mot qui respecte le rythme de tous.

Agitation et impulsivité

- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Diminuer les stimuli (dos à la fenêtre, réduire le bruit ambiant, la lumière, etc.);
- Ajouter un défi à tous les participants. Par exemple, tous les participants dessinent à une main. Impliquer les participants dans le choix du défi;
- Offrir aux participants la possibilité de proposer des mots.

Communication

- Écrire les consignes sur un tableau ou un carton;
- Faire un tour de pratique pour valider la compréhension des consignes;
- Utiliser le dessin, le mime;
- Au lieu de faire deviner un mot, qui parfois peut-être difficile à comprendre, on peut le faire deviner sous forme de rébus;
- Montrer un exemple de chacune des étapes;
- Donner un temps raisonnable pour reproduire, dessiner ou faire comprendre le mot qui respecte le rythme de tous.

Adaptations inclusives rédigées par l'Association québécoise pour le loisir des personnes handicapées (AQLPH).

Favorise le développement

- Créativité
- Expression de soi

repère culturel

- Collaboration et travail d'équipe
- Lecture
- Écriture