



## 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



- Collaboration et travail d'équipe
- Lecture
- Écriture