

Mot aux plus grands

Nomme-moi... vous permettra d'entrer en relation avec les enfants. Vous découvrirez une nouvelle façon d'apprendre et d'échanger entre petits et grands. Une belle occasion de faire ou de refaire connaissance avec les jeunes tout en vous amusant!

Mot aux intervenants

En situation d'intervention, l'adulte peut facilement se servir de ce jeu comme outil de travail. C'est un excellent moyen pour entrer en relation avec les enfants. De plus, en choisissant les pastilles-questions au préalable, l'intervenant peut diriger le jeu selon les besoins de son objectif d'intervention.

CLASSIFICATION ÉDUCATIVE

Ce jeu développe principalement les habiletés suivantes :



Coopération



Classification



Communication verbale

www.gladius.ca/classification



www.gladius.ca

©2002

Nouvelle édition ©2012



Le mot « adulte » est utilisé pour faciliter la lecture et peut signifier aussi bien préadolescent, adolescent, parent, grand-parent, animateur, professeur ou tout autre intervenant auprès des enfants.

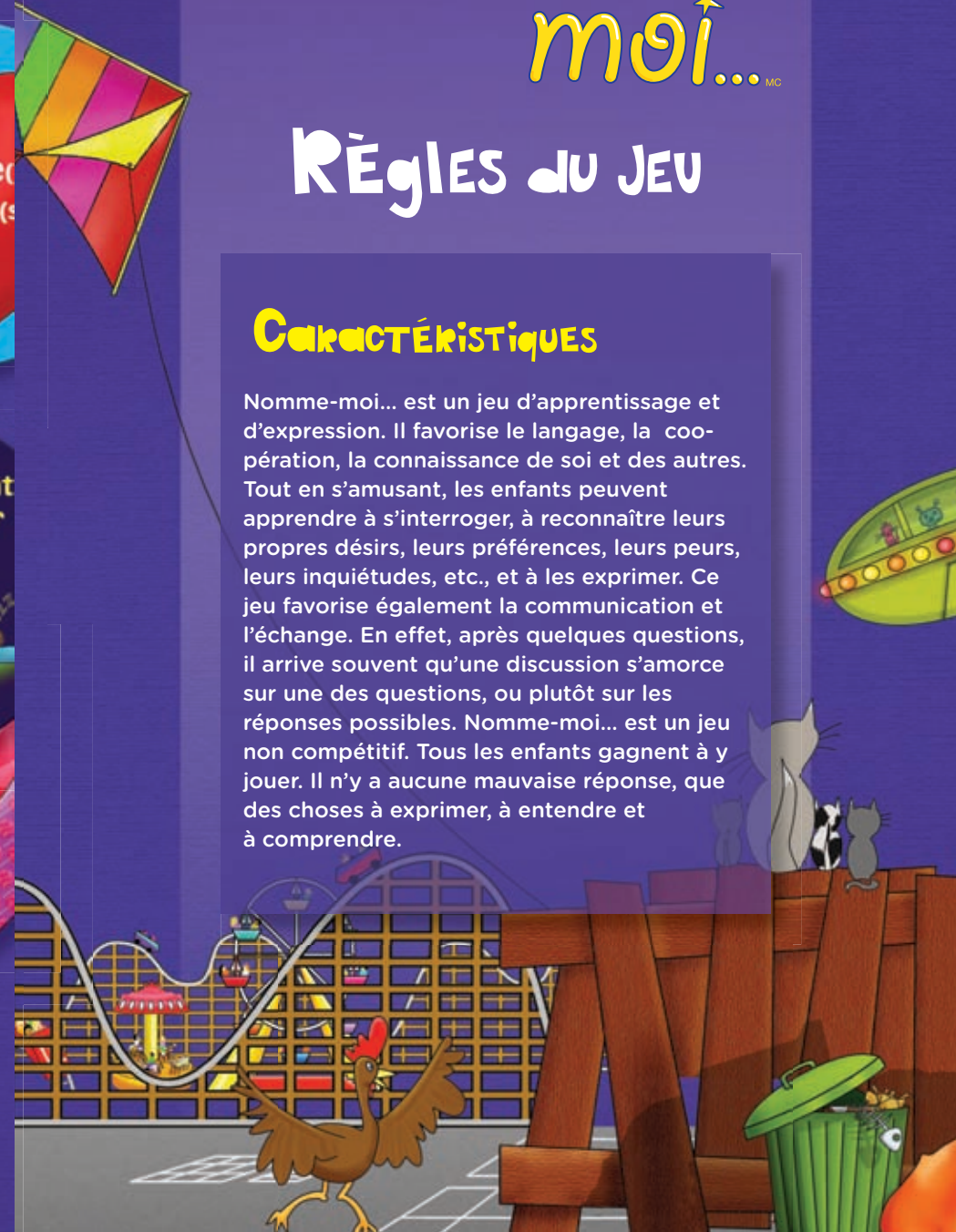
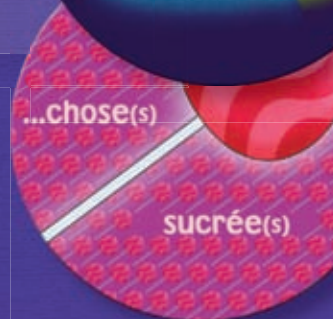
Idée, concept original, recherche, textes, dessins et coréalisation : Sylvie Thibeault, éducatrice spécialisée.
Dessins, infographie et coréalisation : Frédéric Jean, infographiste et illustrateur.

Nomme-moi...^{MC}

RÈGLES DU JEU

Caractéristiques

Nomme-moi... est un jeu d'apprentissage et d'expression. Il favorise le langage, la coopération, la connaissance de soi et des autres. Tout en s'amusant, les enfants peuvent apprendre à s'interroger, à reconnaître leurs propres désirs, leurs préférences, leurs peurs, leurs inquiétudes, etc., et à les exprimer. Ce jeu favorise également la communication et l'échange. En effet, après quelques questions, il arrive souvent qu'une discussion s'amorce sur une des questions, ou plutôt sur les réponses possibles. Nomme-moi... est un jeu non compétitif. Tous les enfants gagnent à y jouer. Il n'y a aucune mauvaise réponse, que des choses à exprimer, à entendre et à comprendre.





BUT DU JEU

S'amuser à nommer les choses demandées sur les pastilles. Nomme-moi... est un jeu dont la seule limite est celle de l'esprit. Les enfants s'amuseront à nommer toutes sortes de choses : de la plus petite à la plus grande, de la plus frivole à la plus sérieuse. Des choses qu'on aime ou qu'on n'aime pas ; qu'on connaît ou qu'on apprend à connaître. Pour ce faire, il suffit de lancer le dé et de nommer autant de choses que le chiffre du dé indique.

NOMBRE DE JOUEURS

Illimité

ÂGE DES JOUEURS

6 ans et plus ou à partir de 4 ans avec un plus grand.

QUI DÉBUTE ?

Voici quelques suggestions qui permettront de choisir celui ou celle qui commencera la partie : le plus jeune ou le plus âgé, le plus chatouilleux, etc.

COMMENT JOUER ?

Il y a deux façons principales de jouer : soit de façon individuelle, soit de façon coopérative.

La Façon Individuelle

Recommandée pour un groupe de 1 à 6 joueurs

Après avoir étalé le tapis (inclus dans le jeu) et y avoir disposé les pastilles, face cachée, chaque joueur prend une pastille-question et lance le dé afin de déterminer le nombre de choses qu'il aura à nommer. Les joueurs s'exécutent de cette manière à tour de rôle.

EXEMPLE

NOMME-MOI...



...CHOSSES qui PUENT



La Façon Coopérative

Pour les plus petits et les groupes plus nombreux

Il peut s'avérer plus pratique de jouer de façon coopérative, c'est-à-dire en faisant participer tout le groupe en même temps. Ainsi, chacun peut lever la main pour donner sa réponse. Cette façon de jouer peut apporter de multiples avantages :

- 1 Chaque joueur, à tout moment, a la possibilité de participer et de s'exprimer. Chacun choisit donc quand il se sent prêt à répondre ;
- 2 Le fait que chacun puisse répondre à chaque question offre aux enfants un éventail de réponses sur les différentes façons de faire, de dire, de comprendre les choses, et même de penser ou réfléchir à un certain nombre de choses. Ainsi, chacun peut apprendre des réponses des autres, fondées sur des échanges partagés ;
- 3 La participation de tous les joueurs capte assurément l'attention de chacun. Les joueurs s'intéressent aux réponses des autres et se réjouissent de les entendre. Ils prennent également un plaisir tout aussi grand à partager leurs réponses aux autres.

On peut jouer de façon coopérative avec ou sans le dé. Si on l'utilise, on nomme le nombre de choses correspondant au chiffre indiqué sur ce dernier. Si on ne l'utilise pas, on peut nommer autant de choses qu'il y a de mains levées, avant de passer à une autre pastille.

Variante

Pour les groupes

Pour les groupes plus nombreux qui jouent de façon individuelle ou coopérative, on peut aussi proposer aux enfants de former des minigroupes et de diviser les cartes en plusieurs paquets. On distribue alors les paquets aux différents minigroupes, qui peuvent se les échanger après avoir joué. Ainsi, plusieurs enfants peuvent jouer au même jeu en même temps, dans un même lieu.

Pour les plus jeunes

Afin de stimuler les tout-petits, l'adulte peut soit poser la question à l'enfant, soit l'inviter à nommer ce qu'il voit sur la pastille-question. Pour les aider à s'exprimer davantage, l'adulte peut faire appel à des souvenirs. Par exemple, si vous tournez la pastille « choses qui te font rire », vous pouvez lui demander : « Qu'est-ce qui te faisait rire en vacances? »

DURÉE DE la PARTIE

De quelques minutes à quelques heures, selon l'inspiration des joueurs.

Note

Ce jeu se concilie parfaitement avec le jeu Invente-moi une Histoire^{MC}. Ainsi, de nouvelles variantes sont possibles. Comme Invente-moi une Histoire^{MC}, Nomme-moi... est un jeu qui grandira avec les enfants. Au fil du temps, leurs idées évolueront et leurs réponses changeront.

