



Jeux de carte MAPE

Ces recommandations sont issues du projet MAPE - Mobilisation Autour de la Parole des Enfants, dirigé par Vicky Lafantaisie, professeure au département de psychoéducation et de psychologie à l'Université du Québec en Outaouais.

Pour plus d'information sur le projet :
vicky.lafantaisie@uqo.ca

UQO





3



On prend le temps de parler de ce que je trouve important (on ne change pas rapidement de sujet).

Enfant

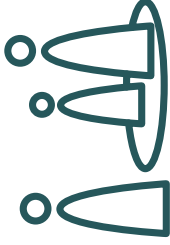
De quoi aimerais-tu parler ?
Pourquoi ?

Intervenant-e

Comment permettre aux enfants de se raconter quand on a des contraintes de temps ?



2



Je connais les intervenant-e-s présent-e-s et j'ai confiance en elles-eux. Je suis à l'aise avec le nombre de personnes présentes.

Enfant

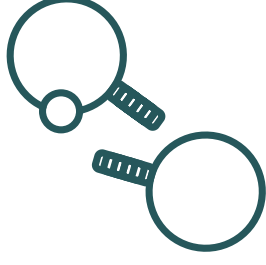
Qu'est-ce qui te permet de faire confiance aux adultes qui t'entourent ?

Intervenant-e

Comment s'assurer que l'enfant est à l'aise avec les adultes présents lors de rencontres ?



1



L'intervenant-e apprend à me connaître avant de commencer à expliquer les choses qui vont moins bien.

Enfant

Pourquoi penses-tu que c'est important que toi et ton intervenant-e vous appreniez à vous connaître ?

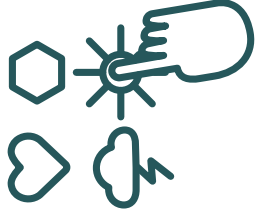
Intervenant-e

Qu'est-il possible de faire pour apprendre à connaître l'enfant ?





6



On m'aide à comprendre
(en m'expliquant, en utilisant
des outils visuels ou autres).

Enfant

Quels outils t'aident le plus à com-
prendre ? Pourquoi ?

Intervenant-e

Pensez à différents moyens qui
pourraient être utilisés pour aider
l'enfant à comprendre. Lesquels
pourraient être mis en place
dans votre milieu ?



5



On me parle doucement sans me
prendre pour un bébé.

Enfant

Qu'est-ce que ça veut dire « se faire
parler en bébé » ?

Intervenant-e

Qu'est-ce que les adultes peuvent
faire concrètement pour s'assurer
d'une « bonne » communication
avec les enfants ?



4



On me regarde et on m'écoute.

Enfant

Qu'est-ce qui fait en sorte que tu te
sens écouté ?

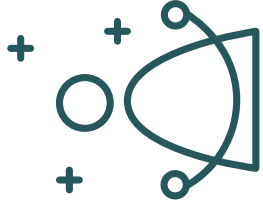
Intervenant-e

Qu'est-ce qui permet de se mettre
en mode écoute réelle ? Quelle est
la différence entre entendre
et écouter ?





9



J'ai un coin à moi, de mon choix,
pour me relaxer et évacuer
mes émotions.

Enfant

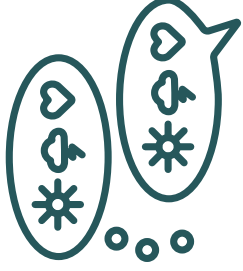
Que voudrais-tu retrouver dans ton
coin à toi ?

Intervenant·e

Comment permettre à l'enfant
de se sentir bien et en sécurité
dans un espace donné ?



8



Je peux exprimer comment
je me sens et parler librement.

Enfant

Qu'est-ce que ça veut dire « parler
librement » ? Qu'est-ce qui t'aide à
faire ça ?

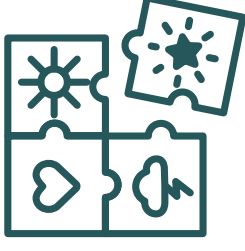
Intervenant·e

Qu'est-ce qui favorise la libre
expression ?

Que doit-on concrètement mettre
en place pour favoriser l'expression
des idées et sentiments
sans censure ?



7



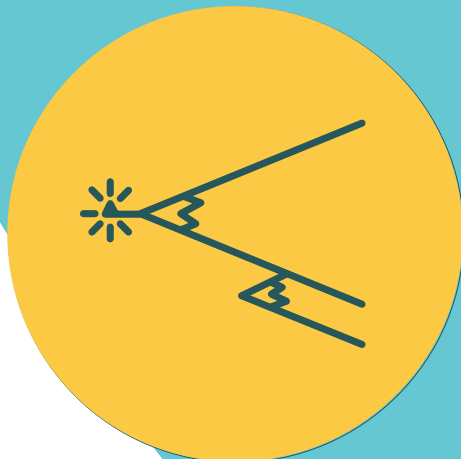
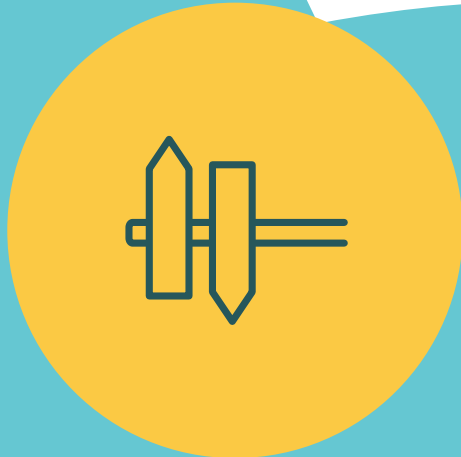
On m'apprend de nouvelles choses
et de nouveaux moyens qui
peuvent m'aider en m'amusant.

Enfant

Qu'est-ce qui t'aide à apprendre
(discuter, bouger, dessiner, voir des
images ou des photos, etc.) ?
Connais-tu une activité amusante
pour apprendre ?

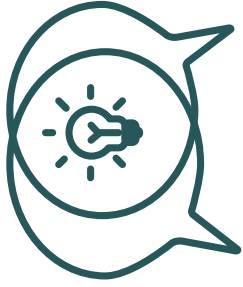
Intervenant·e

Comment peut-on introduire
des apprentissages de manière
ludique/amusante ?





12



Mes paroles sont prises en considération dans les interventions (on garde mes idées).

Enfant

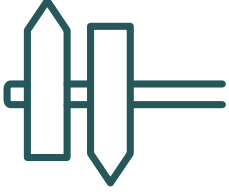
Raconte-moi un moment où un adulte a utilisé une idée que tu avais partagée. Quel effet cela a eu ?

Intervenant-e

Comment peut-on s'assurer d'intégrer les points de vue des enfants dans les interventions ?
Comment faire en sorte que leurs idées soient mises en place ?



11



Je peux faire des choix qui me satisfont.

Enfant

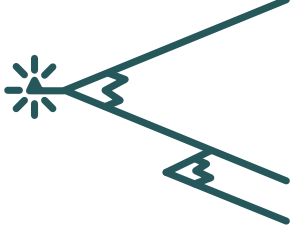
Pourquoi c'est important pour toi de pouvoir choisir ? Qu'est-ce qui t'aide à faire le meilleur choix pour toi ?

Intervenant-e

Comment soutenir l'enfant afin qu'il-elle puisse faire le meilleur choix pour lui-elle ? Quel rôle peut prendre l'intervenant-e ?



10



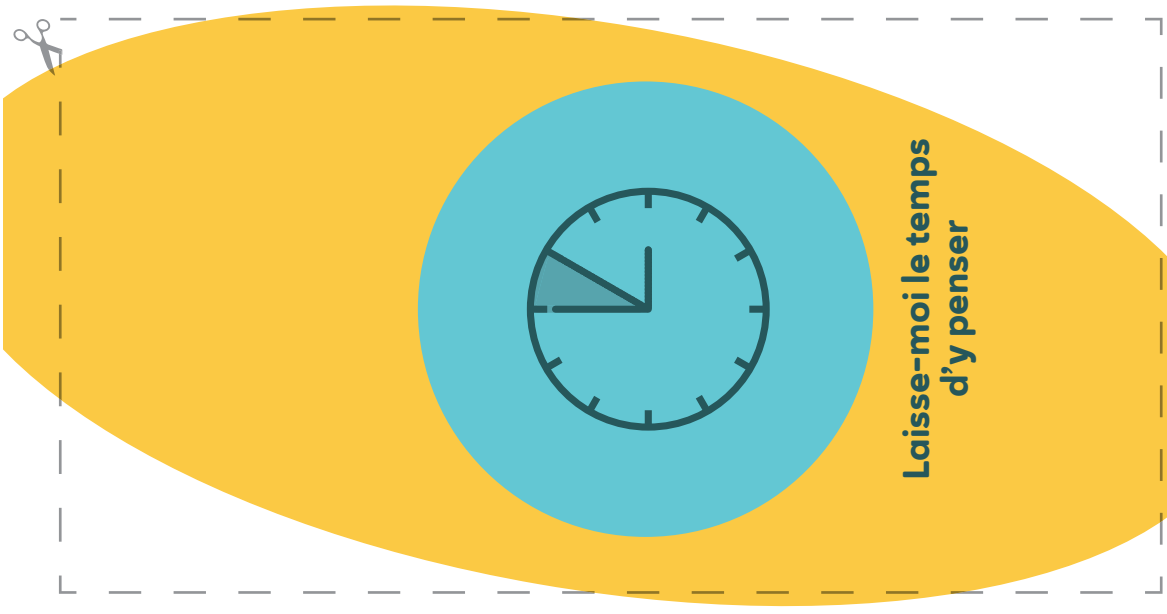
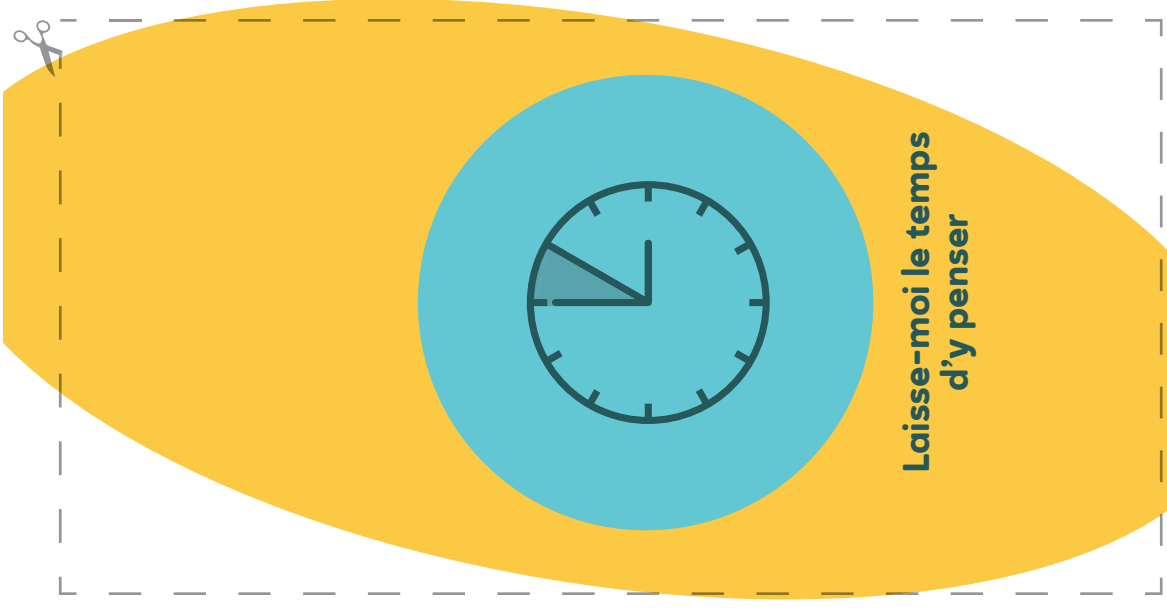
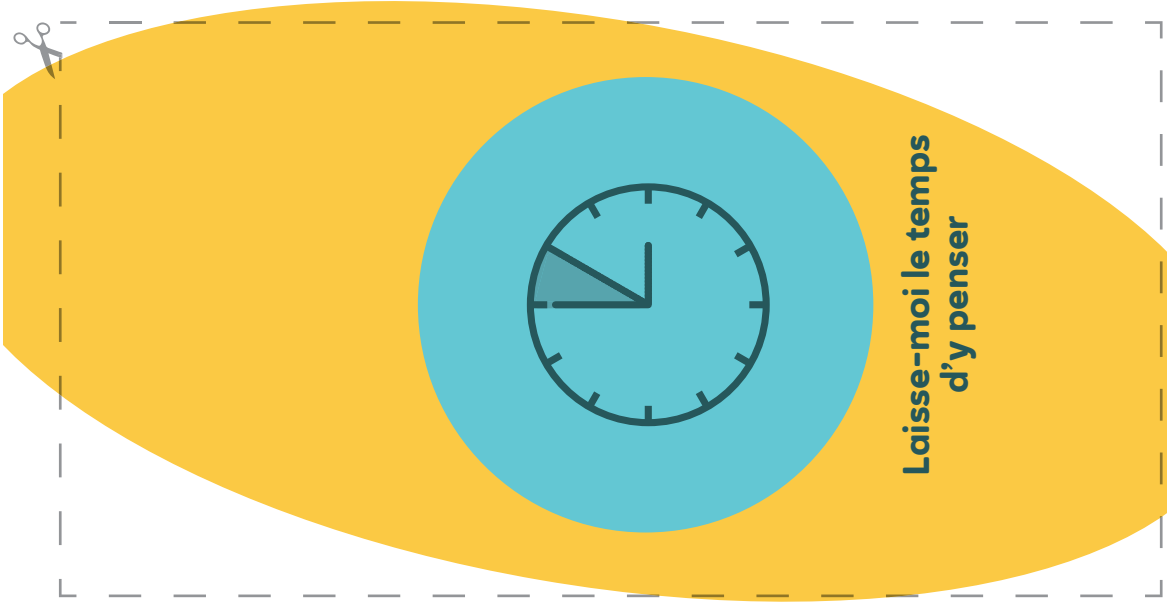
On m'encourage à aller plus loin et à me dépasser.

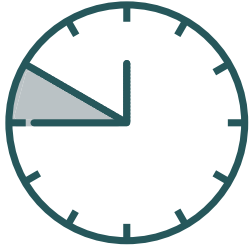
Enfant

De quoi as-tu besoin pour qu'on t'encourage ? Comment voudrais-tu qu'on t'encourage ?

Intervenant-e

Comment encourager l'enfant et lui permettre d'atteindre les objectifs qu'il-elle se fixe sans mettre de pression ? Comment montrer à l'enfant qu'on croit en lui-elle ?





À go on bouge !

Cinq Jumping jacks
Dix secondes de jogging sur place
Cinq squats



Dix grimaces sans rire

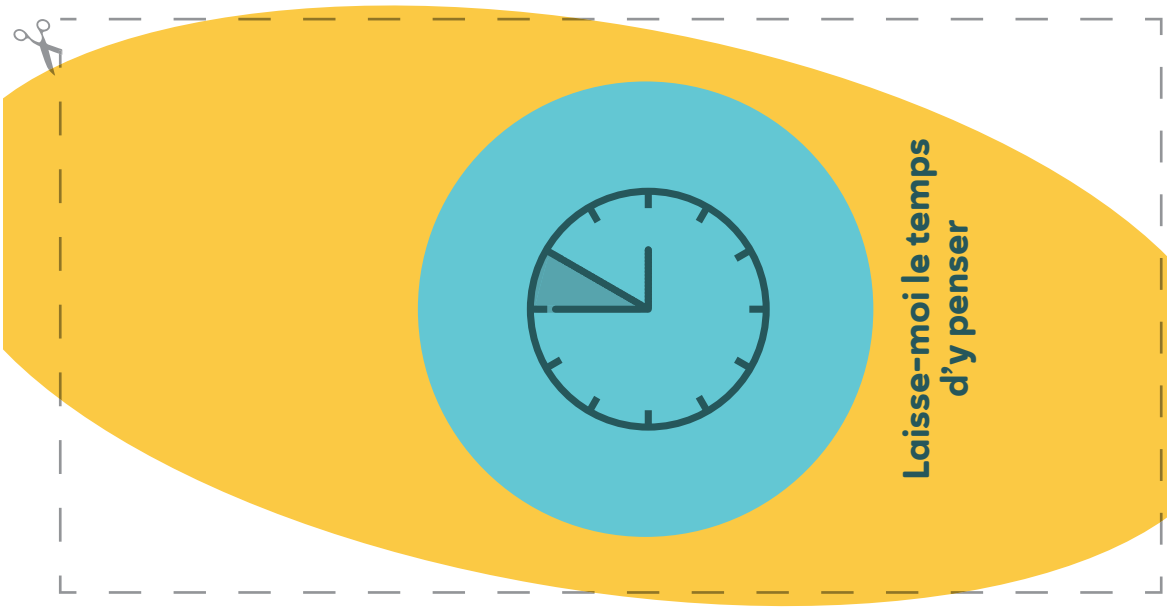
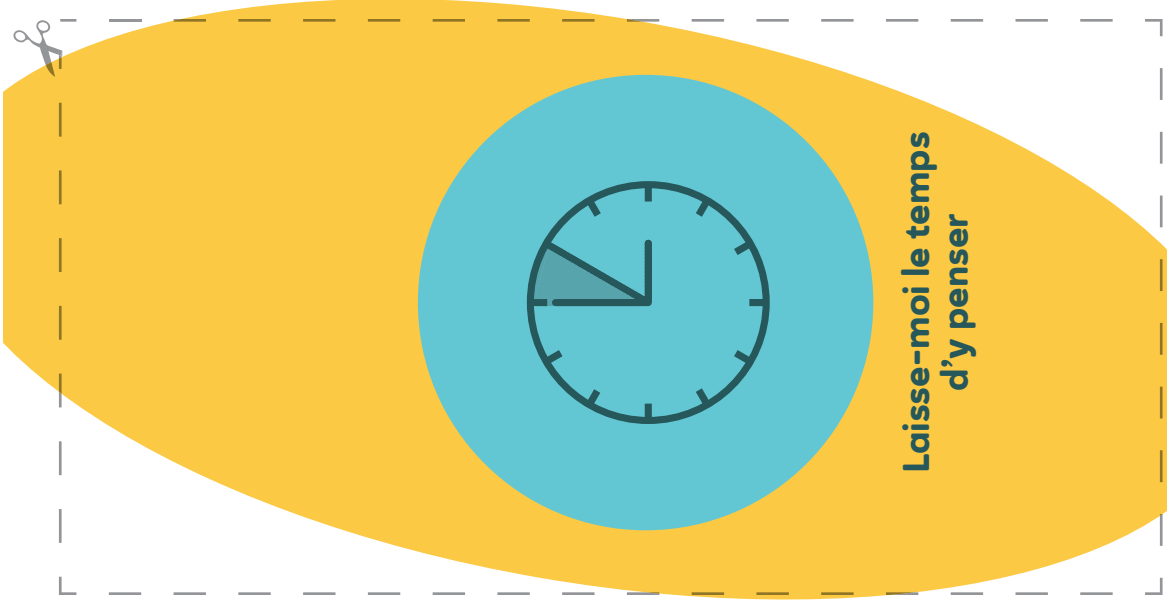
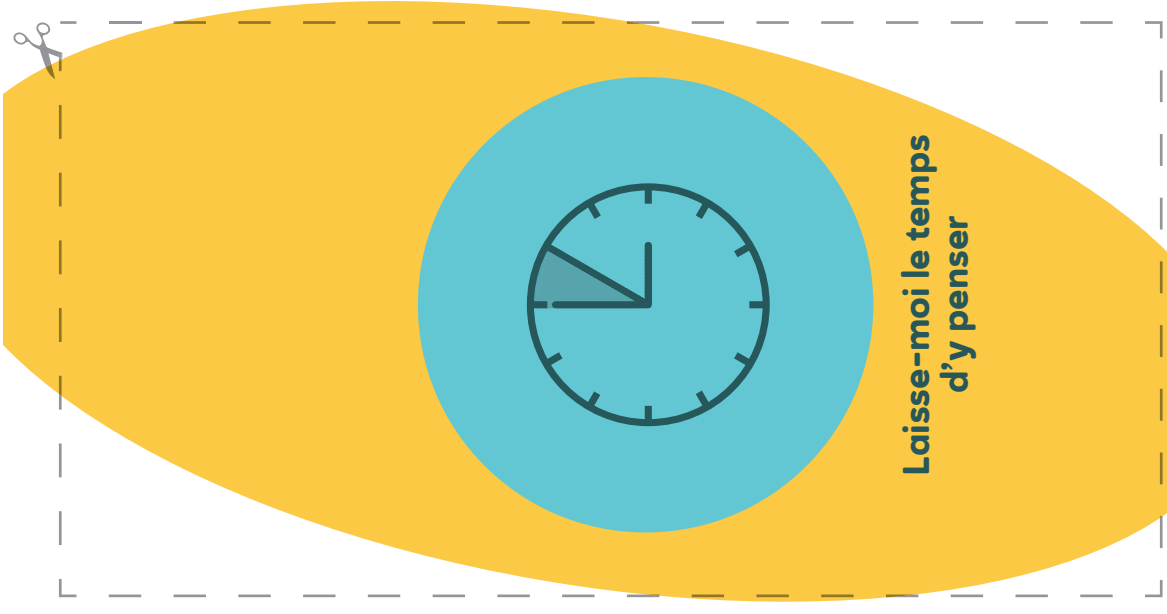
Qui de vous deux réussira à le faire ?

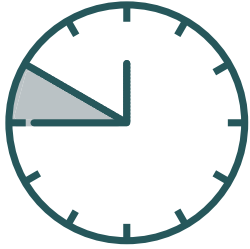


Fais-moi un dessin

Fais deviner un mot à l'autre en le dessinant.

Par exemple : camion, sourire, escargot, cheminée ...

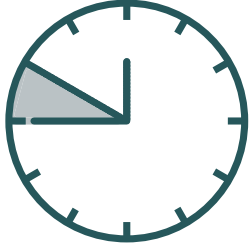




Es-tu plus ça ou ça ?

- Hiver ou été
- Brocoli ou champignons
- Crème glacée ou tarte aux pommes
- Chat ou chien
- Promenade en forêt ou allez à la plage
- Jeux vidéo ou casse-tête

Tu peux aussi en inventer ...



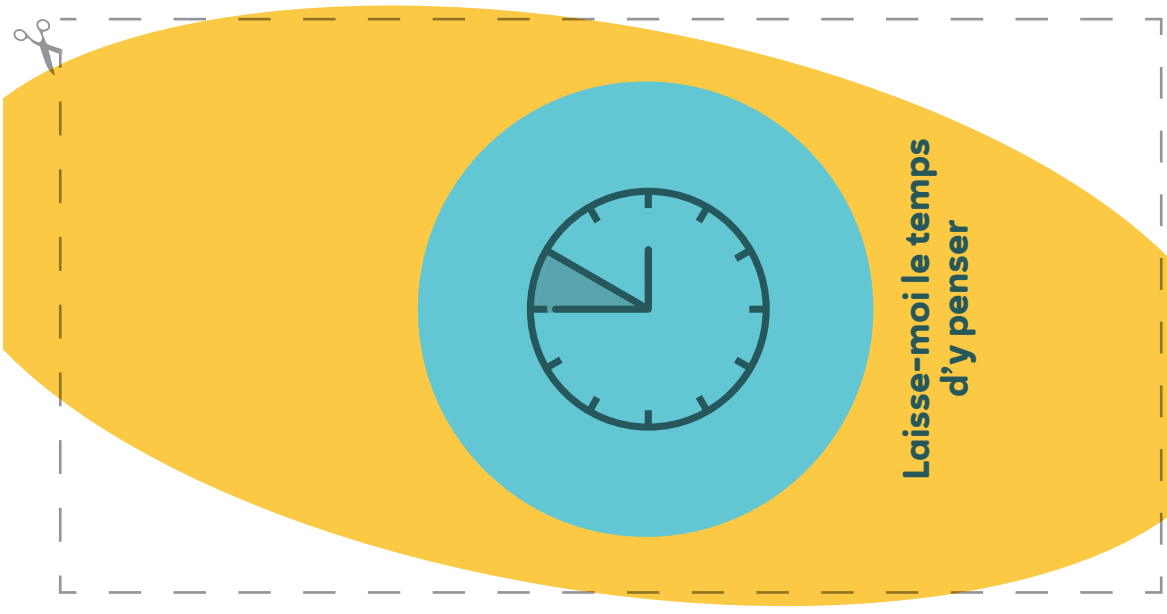
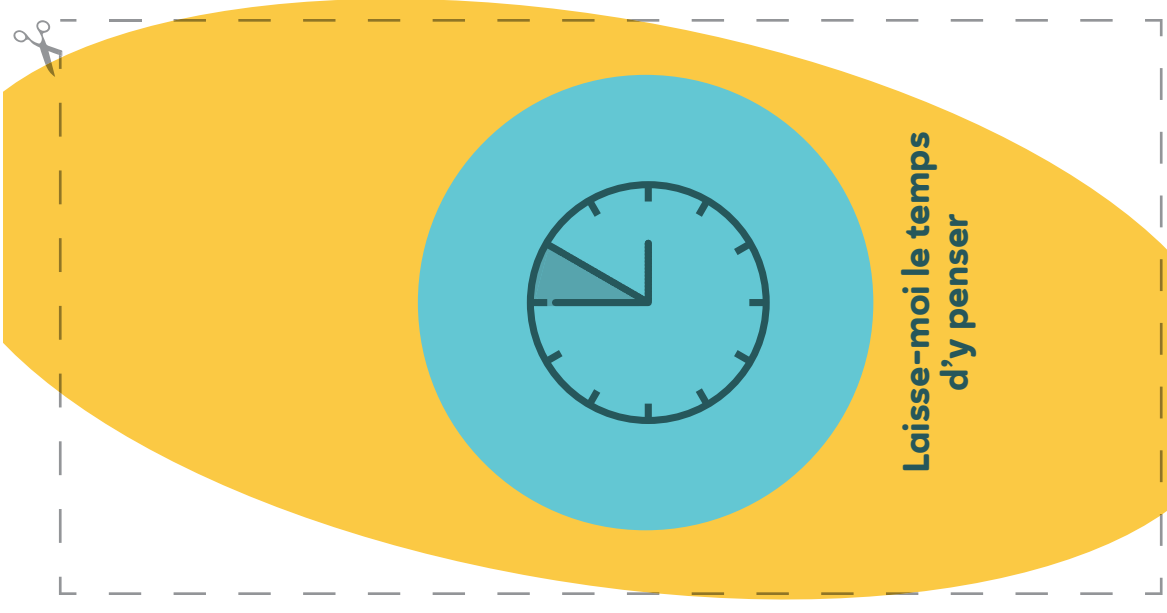
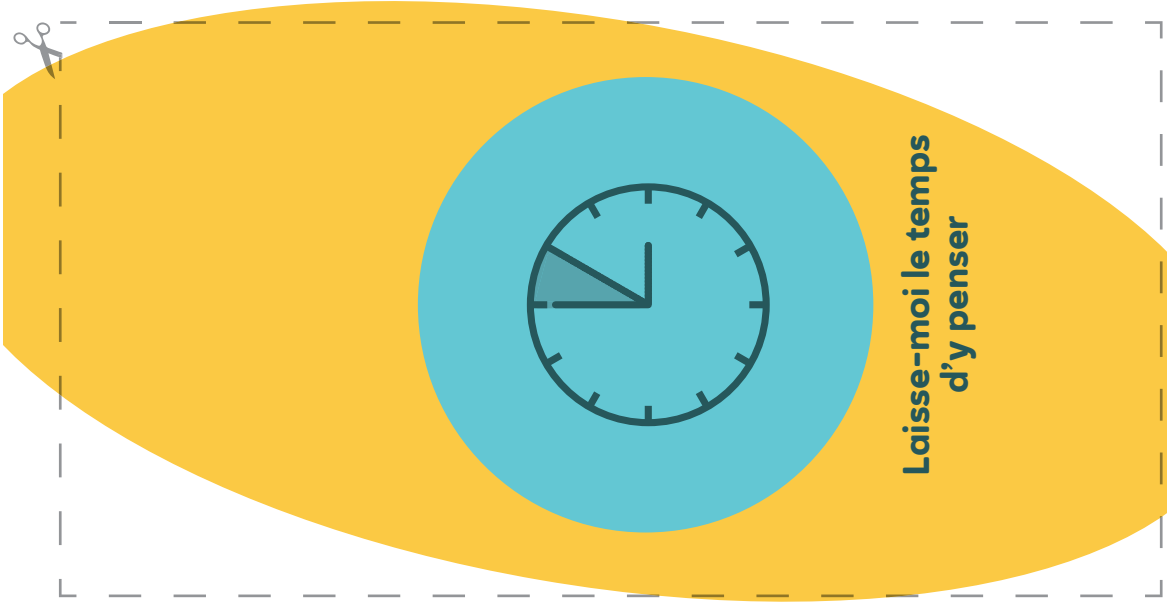
Devine à quoi je pense !

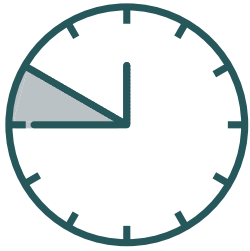
Pense à un mot dans ta tête, ça peut être un animal, un personnage ou un lieu. L'autre personne doit deviner le mot en te posant des questions, mais tu ne peux répondre que par « oui » ou « non ».



Transforme-toi en mime

Imagine quelque chose dans ta tête. Ça peut-être un animal, un personnage, une action (ex. conduire, raton laveur, etc.) et fais-le deviner à ton coéquipier ou ta coéquipière en le mimant !





Jean dit

À tour de rôle, soyez le meneur !
Donc, lorsque le meneur dit :
« Jean dit de ... lever les bras »
l'autre personne doit lever les bras,
cependant, ils doivent demeurer
immobiles s'il dit seulement :
« Levez les bras. »



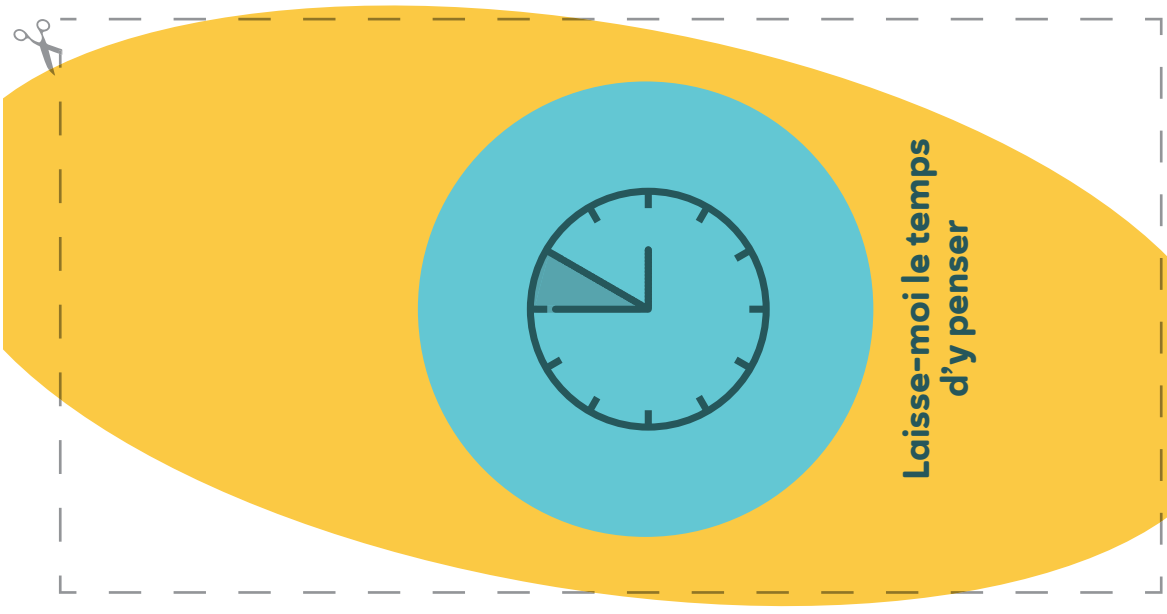
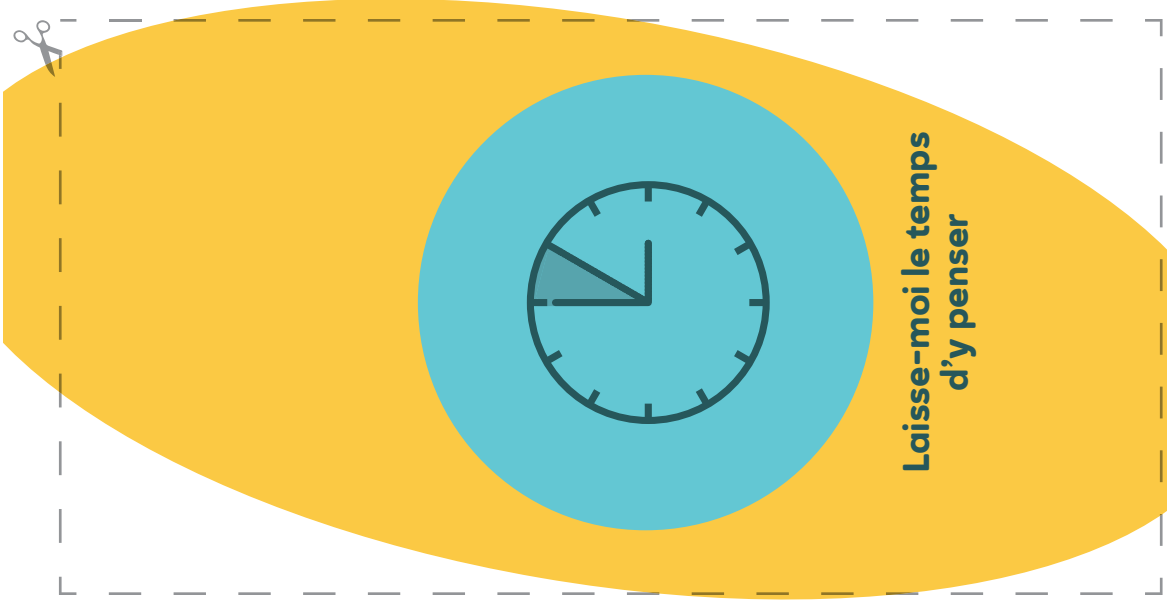
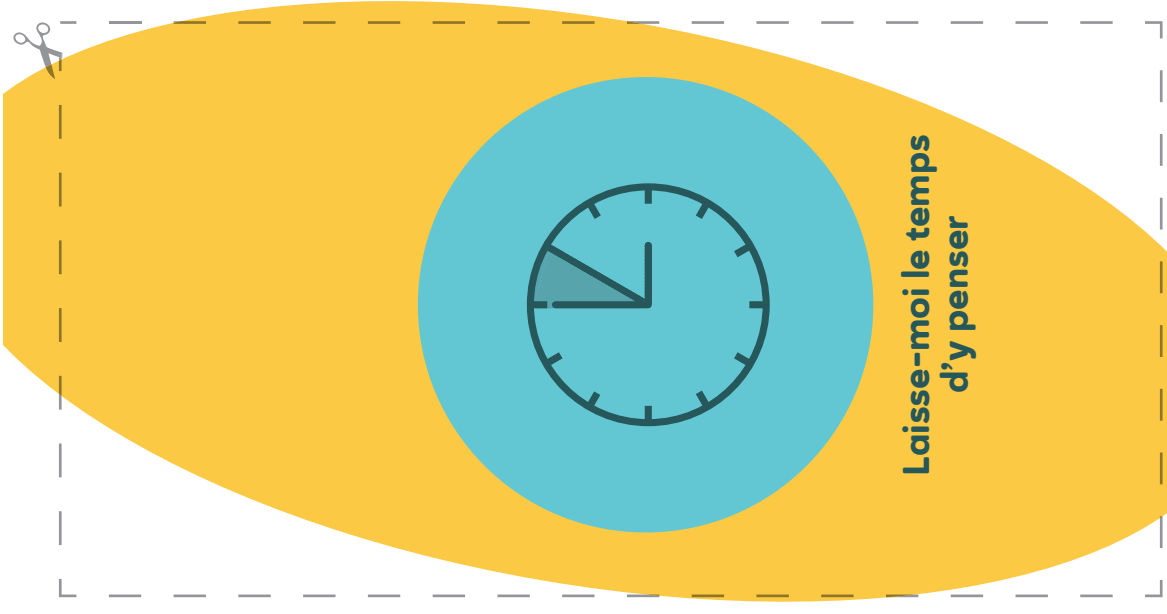
Qu'est-ce que c'est ?

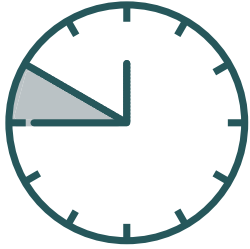
Un des joueurs a les yeux bandés
et l'autre lui tend des objets.
La personne avec les yeux bandés
doit deviner l'objet en le manipulant.



Un chef-d'œuvre

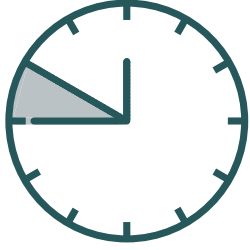
Sur une feuille blanche, dessinez
à tour de rôle quelque chose pour
créer un chef-d'œuvre collectif.





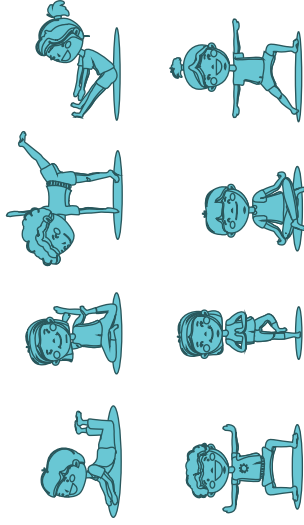
La marche des animaux

Comment marche l'éléphant ?
Comment se déplace le serpent ?
Comment bondit la grenouille ?
Invite l'autre personne à se mouvoir
comme un animal.



À trois, on respire !

Choisissez 3 pauses de yoga
et amusez-vous à les faire.
N'oubliez pas de respirer.

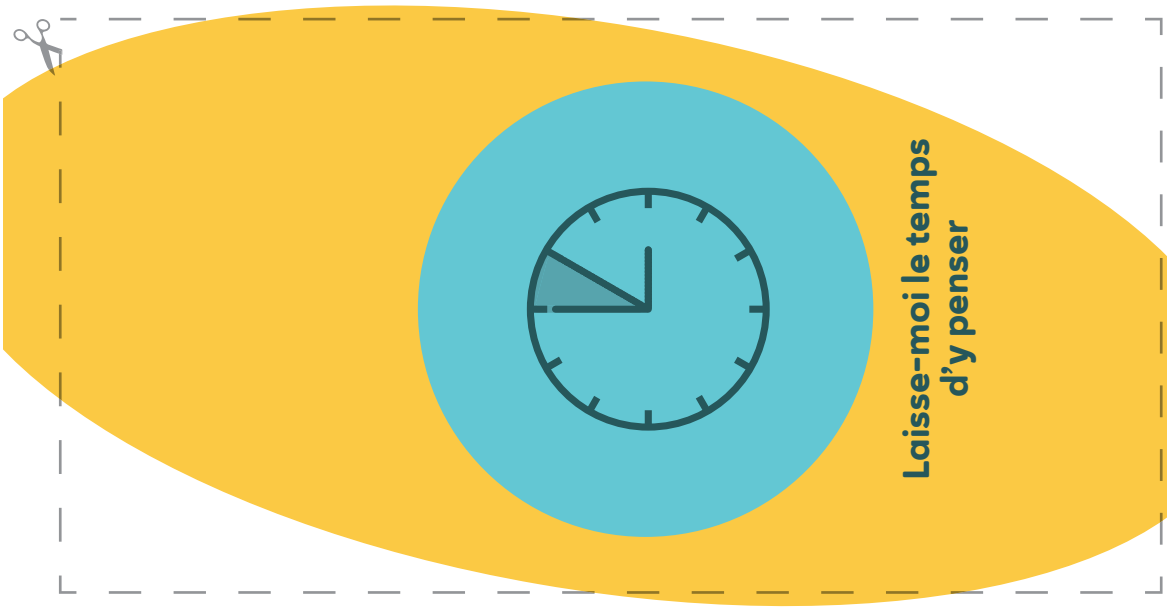
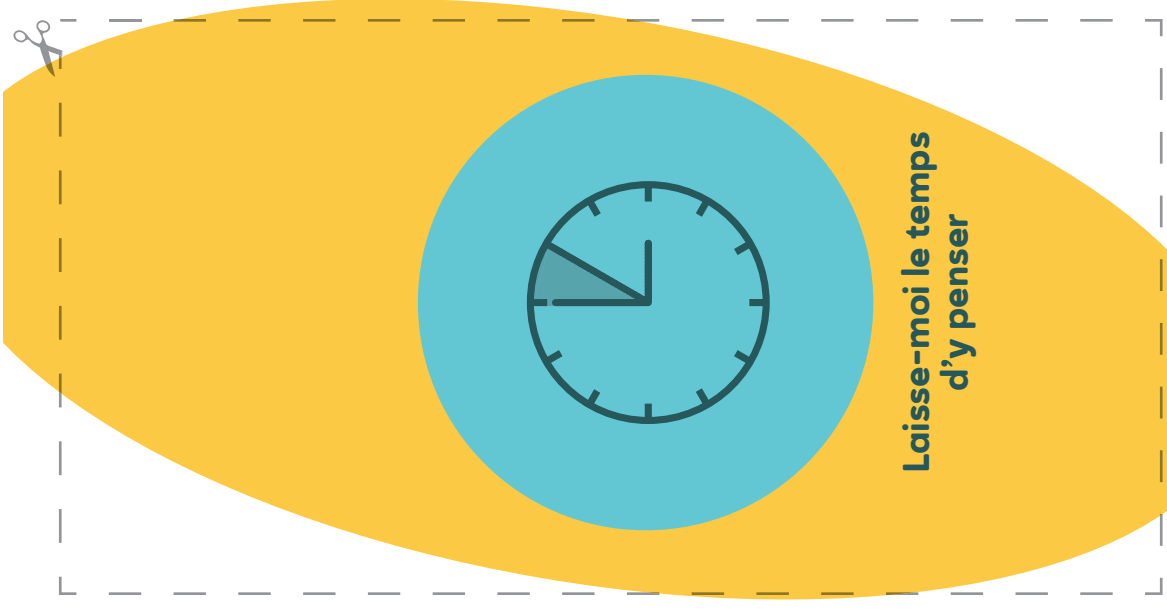
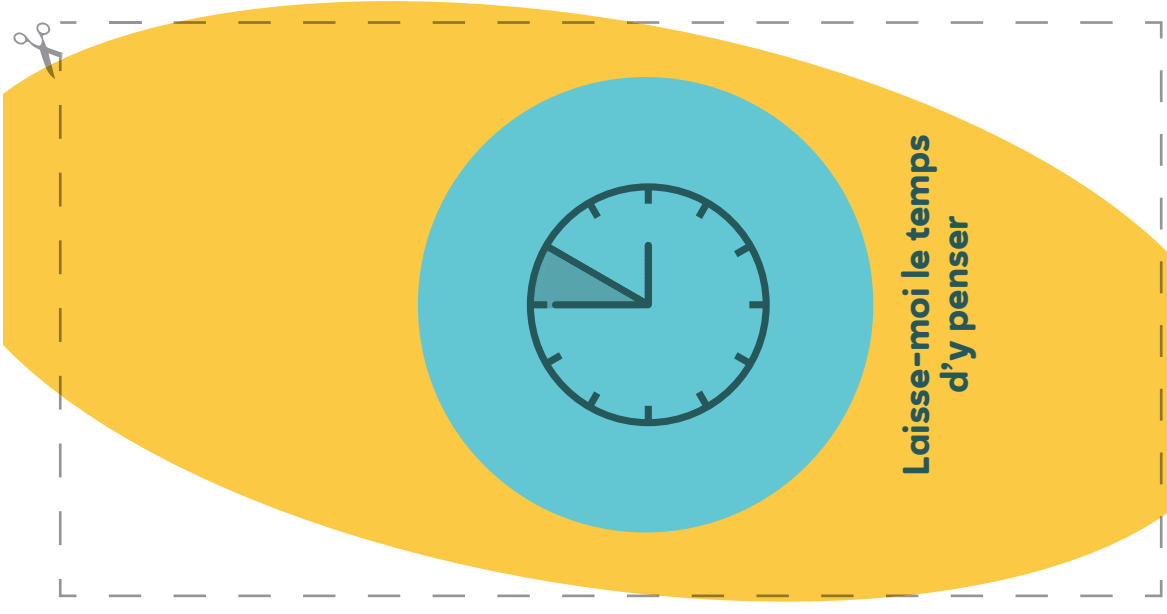


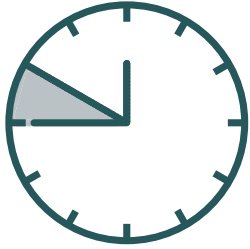
Créé par macrovector - freeplk.com



Je vois...

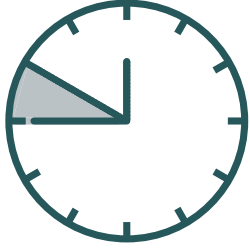
Choisis quelque chose que tu vois
dans la pièce et fais-le deviner
à ton coéquipier ou ta coéquipière
en lui décrivant l'objet : « je vois
quelque chose de petit », « je vois
quelque chose de rouge » ...





Combien en vois-tu ?

En une minute, vous devez trouver le plus d'objets présents dans la pièce qui commencent par la lettre de votre choix. Par exemple, si on choisit la lettre « C », il pourrait avoir dans la pièce un cadre, des cartables, deux chaises, etc. Qui en a trouvé le plus ?



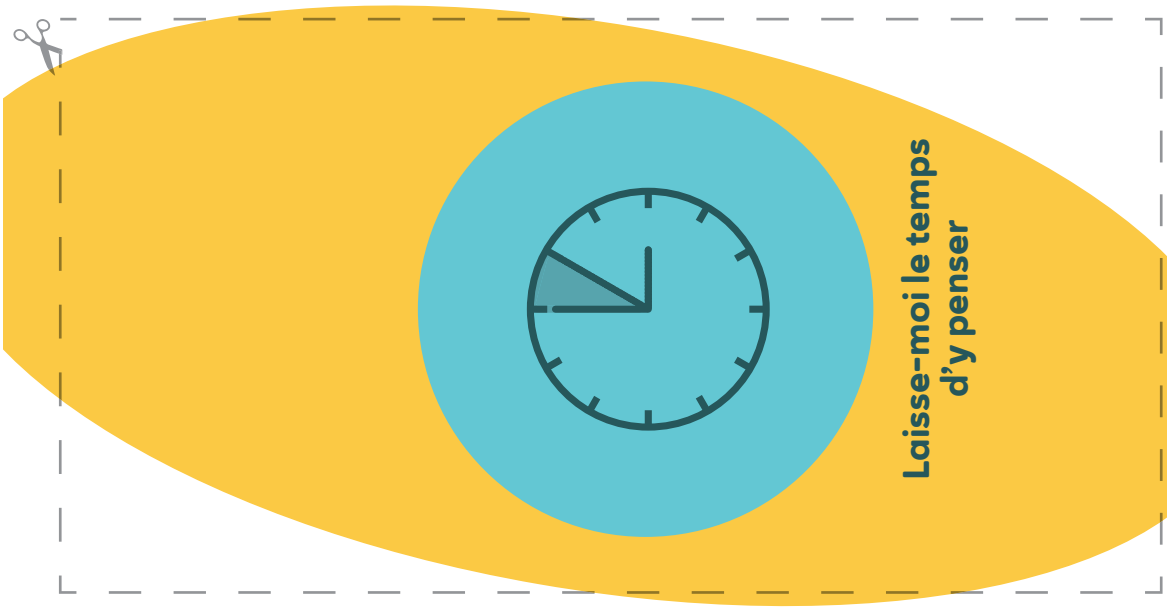
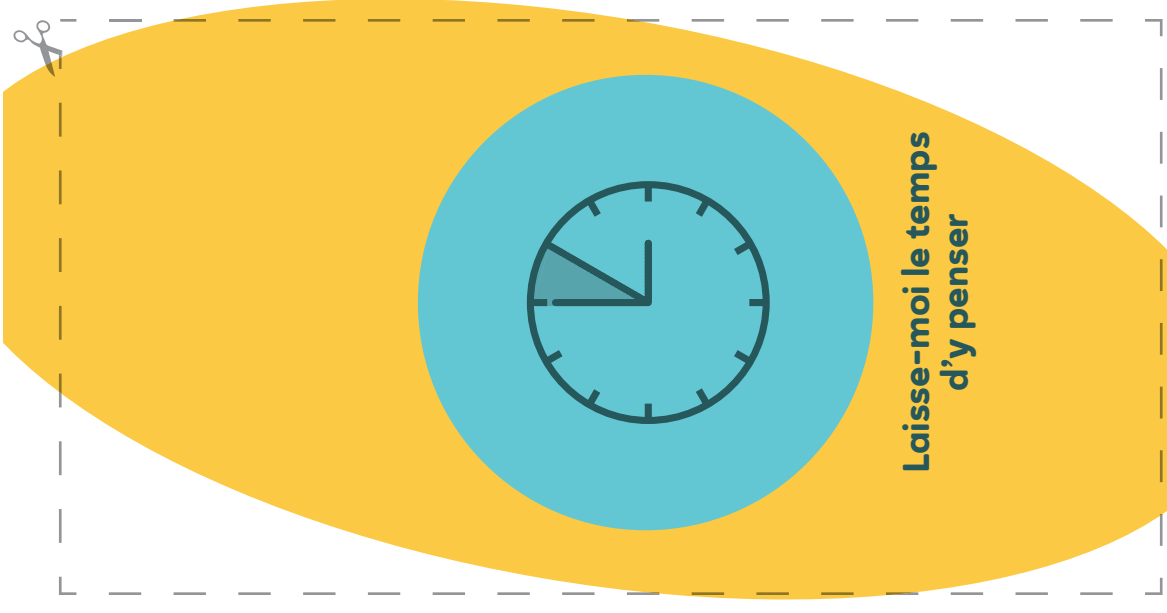
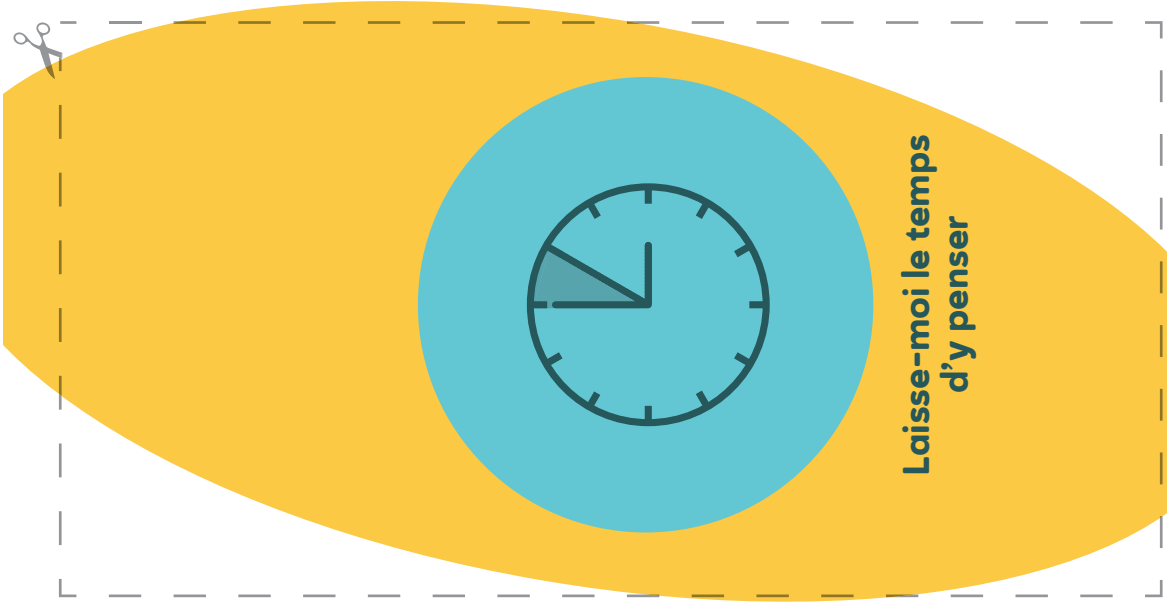
Lequel manque ?

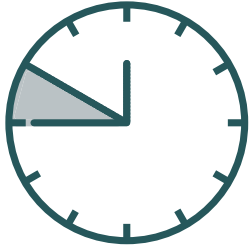
Sur une table, on place plusieurs objets variés (ex : crayon, plante, boulette de papier, cahier, etc.). On les observe bien et on essaye de les mémoriser. Une des deux personnes tourne le dos à la table pendant que l'autre enlève un objet. Lorsqu'elle se retourne, elle doit deviner quel est l'objet manquant.



Ça me fait penser à ...

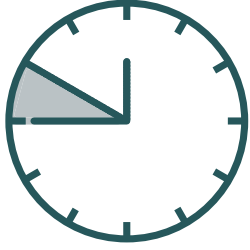
Choisissez un thème : « vacances » « école » « sport » « magasin » et écrivez, ou dites à haute voix, à tour de rôle pendant une minute, toutes les choses qui vous font penser à ce thème.





Mémoire d'éléphant ou de poisson rouge

Sur une table, placez divers objets (ex. lunettes, cartable, crayon, montre, boîte à lunch, etc.) et observez-les bien pendant une minute. Ensuite, on recouvre la table d'une nappe (ou vous pouvez vous retourner) et écrivez, ou dites à haute voix, le maximum d'objets dont vous vous souvenez.



Si j'étais ...

Complétez les phrases suivantes et vous pouvez échanger ensemble sur vos réponses.

Si j'étais un animal, je serais ...

Si j'étais un personnage fictif, je serais ...

Si j'étais une pièce de la maison, je serais...

Si j'étais un super pouvoir, je serais ...

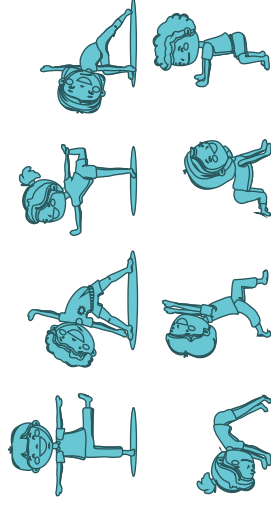
Si j'étais un plat, je serais ...

Si j'étais ...



À cinq, on s'étire

Choisissez 5 étirements et prenez le temps de les faire.



Créé par macrovector - freepik.com