

Nomme-moi. ^{MC}



Caractéristiques du jeu

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 et à exprimer leurs propres désirs et préférences comme leurs peurs et inquiétudes.

Ce jeu favorise également la communication et l'échange. En effet, après quelques questions, il arrive souvent qu'une longue 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. De la plus petite à la plus grande, celles qu'on aime comme celles qu'on n'aime pas, celles qu'on connaît ou qu'on apprend à connaître, celles du dedans comme celles du dehors de soi-même et de ceux qui nous entourent. Pour ce faire, il suffit de lancer le dé et de nommer autant de choses que le nombre le demande.

Nombre de joueurs

Illimité

Âge des joueurs

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

Règles du jeu

La seule règle est de s'amuser à nommer les choses demandées sur les pastilles.

Début de la partie

Voici quelques suggestions pour choisir celui qui débutera la partie : le plus jeune ou le plus âgé, le plus chatouilleux, etc.

Comment y jouer

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

La façon individuelle

(recommandée pour 1 à 6 joueurs)

Après avoir étalé le tapis et disposé les pastilles faces cachées sur celui-ci, chaque joueur prend, à tour de rôle, une pastille-question et lance le dé afin de déterminer le nombre d'items qu'il aura à nommer.

Exemple :

Nomme-moi...  ...chose(s) qui pue(nt)



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) Parce que tous, à tout moment, ont 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 un éventail de réponses sur les différentes façons de faire, dire, penser et comprendre les choses. Ainsi, chacun peut apprendre des réponses des autres;
- 3) En faisant participer tout le groupe à chaque question, les enfants s'amusent beaucoup et l'attention de tous est assurée!

On peut jouer de façon coopérative avec ou sans le dé. Si on l'utilise, on nomme le nombre de choses indiquées sur celui-ci. Sans le dé, on peut nommer autant de choses qu'il y a de mains levées, avant de passer à une autre pastille.

Variantes

Pour les groupes

Pour les groupes plus nombreux qui jouent de façon individuelle ou coopérative, on peut aussi proposer aux enfants de former des mini-groupes et diviser les cartes en plusieurs paquets. On distribue alors les paquets aux différents groupes qui peuvent ensuite se les échanger. 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. Comme par exemple : qu'est-ce qui te faisait rire en vacances?

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 refaire connaissance tout en s'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.

Durée de la partie

De quelques minutes à quelques heures, selon le choix des joueurs.

Note

Ce jeu peut se jumeler avec le jeu *Invente-moi une Histoire^{MC}* et ainsi d'autres variantes sont possibles. Comme pour *Invente-moi une Histoire^{MC}*, *Nomme-moi...* est un jeu qui grandira avec les enfants puisqu'au fil du temps ils auront des réponses et des idées différentes.

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 co-réalisation
Sylvie Thibeault
Éducatrice spécialisée

Dessins, infographie
et co-réalisation
Frédéric Jean
Infographiste, illustrateur

Conception et infographie
boîte et feuillet
**Si graphisme et
communication inc.**

Fabriqué, distribué
et mis en marché par :



www.gladius.ca

Conception :



Nomme- moi.^{MC}



Des heures de plaisir
pour tous ceux qui
aiment s'exprimer,
découvrir et dire
les choses!

