

Fiche 3 : Activités **sans le son**

Introduction

Tu souhaites réaliser une activité de sensibilisation à la surdité ? Cette fiche est faite pour toi !

Voici trois activités à réaliser avec tes Animés en leur faisant porter un casque antibruit. Elles ont chacune un niveau de difficulté différent, choisis celle qui te semble adaptée à ton Groupe.

Objectifs

- Permettre aux Animés de comprendre et d'expérimenter les difficultés de communication rencontrées par les personnes sourdes ou malentendantes.
- Développer l'empathie et l'ouverture à des modes de communication alternatifs.

Matériel

- Des casques antibruits

Si tu ne disposes pas d'assez de casques pour tout le monde, organise des tournantes. À l'exception de la première activité, l'usage de casques n'est pas indispensable.

Le téléphone **sans fil**

Durée

5 à 10 minutes

Nombre de participants

6 à 30 participants

Difficulté

1

Règles du jeu

Rassemble tes Animés et fournis-leur des casques antibruits. Si tu n'en as pas assez pour tout ton groupe, pas de souci, ils se les transmettront.

Dans un endroit à l'écart du groupe, fais venir un premier Animé. Transmets-lui un mot ou une phrase. Ce message peut être écrit, mimé ou prononcé à voix haute. Veille simplement à ce que l'Animé n'utilise pas son ouïe pour comprendre le message. Dans le cas où tu prononces le message à voix haute, il devra lire sur tes lèvres.

Invite ensuite un autre participant à vous rejoindre.

L'Animé à qui tu as transmis le message doit à son tour le faire passer.

Seul le dernier Animé à avoir reçu le message peut le transmettre.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les participants aient eu l'occasion de recevoir le message.

Lorsque le dernier Animé reçoit le message, il le répète devant tout le monde.

L'Animé qui a reçu le message d'origine le révèle.

Ensuite, chaque participant compare le message qu'il a compris avec l'original.

Trouve **ta place !**

Ce jeu est une adaptation du jeu de société *Tokyo Train*.

Durée

15 minutes

Nombre de participants

7 à 28 participants

L'idéal est d'avoir toujours un multiple de 7.

Matériel supplémentaire

- Des signes distinctifs de 6 couleurs différentes
- Des jetons ou des petits papiers de la même couleur que les signes distinctifs

Difficulté

2

Règles du jeu

Le but du jeu est d'être la première équipe organisée correctement. Le jeu se joue sans faire appel à la parole.

Loin du regard des Animés, sur une grille de deux colonnes sur trois lignes, dispose tes six jetons de couleur de façon aléatoire. C'est dans cette disposition-là que les équipes doivent parvenir à se placer.

Le groupe est divisé en équipes en équipe de sept.

Dans chaque équipe, distribue six signes distinctifs de couleur. Dans chaque équipe, il y aura donc, par exemple, un joueur rouge, un bleu, un jaune, un vert, un orange et un mauve.

Le septième participant sera le meneur. C'est le seul qui pourra voir la combinaison gagnante et qui devra donner des indications aux autres Animés pour qu'ils se placent correctement.

Les joueurs se positionnent comme ceci :



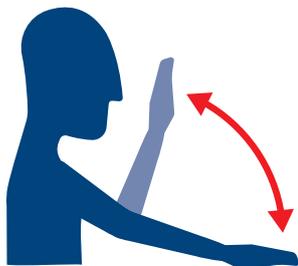
L'ordre des couleurs n'a aucune importance, mais toutes les équipes doivent adopter le même ordre de départ pour plus d'équité.

Avant de commencer la partie, chaque équipe doit trouver un signe distinctif pour chaque membre. L'usage de la parole étant interdit, le meneur doit désigner les joueurs autrement qu'en citant leur nom.

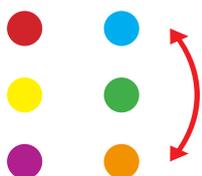
Pour déplacer un joueur, le meneur désigne le joueur qu'il souhaite déplacer, puis réalise un signe de déplacement. Il ne peut citer qu'un seul joueur à la fois, c'est le signe qu'il fera ensuite qui désignera avec qui il doit changer de place.

Il existe quatre signes de communication pour demander à un joueur de se déplacer.

Le grand échange vertical



Bouge simultanément tes bras tendus d'avant en arrière pour échanger deux joueurs non adjacents dans une colonne.



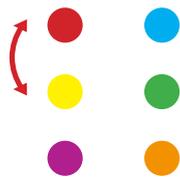
Dans cette configuration, ce mouvement peut être utilisé pour échanger la place :

- du joueur bleu et du joueur orange ;
- du joueur rouge et du joueur mauve.

Le petit échange vertical



Les bras collés contre le corps, bouge alternativement tes avant-bras d'avant en arrière pour échanger deux joueurs adjacents dans une colonne.



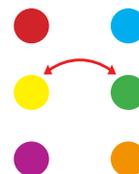
Dans cette configuration, ce mouvement peut être utilisé pour échanger la place :

- du joueur rouge et du joueur jaune ;
- du joueur mauve et du joueur jaune ;
- du joueur bleu et du joueur vert ;
- du joueur orange et du joueur vert.

L'échange horizontal



Croise et décroise tes bras pour échanger deux joueurs adjacents dans une ligne.



Dans cette configuration, ce mouvement peut être utilisé pour échanger la place :

- du joueur rouge et du joueur bleu ;
- du joueur jaune et du joueur vert ;
- du joueur mauve et du joueur orange.

Annulation du mouvement en cours



Croise les bras devant toi pour indiquer à ton coéquipier que tu annules ton indication précédente.

Déroulement d'une manche

La manche débute au moment où les meneurs de chaque équipe ont accès à la combinaison gagnante, symbolisée par les jetons de couleurs.

La manche s'arrête dès qu'une équipe a atteint la bonne combinaison. Le meneur lève ses deux bras au-dessus de sa tête pour le signaler à l'Animateur.

Débriefing

Prends le temps de faire un tour de parole avec tes Animés pour voir comment ils ont vécu ce moment. Voici une liste de questions à leur poser.

- Comment t'es-tu senti pendant cette activité ?
- Quelles ont été tes principales difficultés ?
- Qu'as-tu mis en place pour pallier ces difficultés ?
- Que retiens-tu de ce moment ?

Le défi **silencieux**

Durée

10-20 minutes

Nombre de participants

5 à 30 participants

Difficulté

3

Règles du jeu

Il ne s'agit pas d'un jeu à proprement parler, mais bien d'un défi à lancer à tes Animés.

Leur objectif est d'accomplir une tâche spécifique en trouvant un autre moyen de communication que la parole.

Propose-leur un défi cuisine, bricolage, animation... Laisse parler ta créativité !

Débriefing

Prends le temps de faire un tour de parole avec tes Animés pour voir comment ils ont vécu ce moment. Voici une liste de questions à leur poser.

- Comment t'es-tu senti pendant cette activité ?
- Quelles ont été tes principales difficultés ?
- Qu'as-tu mis en place pour pallier ces difficultés ?
- Que retiens-tu de ce moment ?