

Mouvement des mains

 Mouvement tout droit, le point indique un contact

 Mouvement courbe

 Mouvement exécuté 2 fois

 Mouvement de va et vient

 Mouvement en courbe répétée dans une direction

 Mouvement circulaire vertical

 Mouvement circulaire horizontal

 Demi-cercle horizontal avec 2 points de contact

 Vibrations

Avec le soutien de



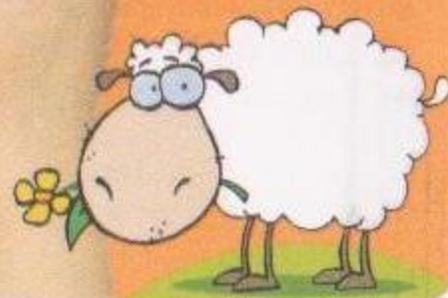
FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Lions Club
Bruxelles
Val Duchesse



SIGNE-MOI un mouton



L'APEDAF est une association de parents d'enfants sourds et malentendants active en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Ses actions concernent entre autres :

- l'aide interparentale et familiale,
- le soutien pédagogique pour l'enfant sourd ou malentendant en intégration scolaire,
- la sensibilisation du grand public et des autorités compétentes,
- la réalisation d'outils pédagogiques, de sensibilisation et d'information.

Pour en savoir plus : www.apedaf.be

Réalisation : APEDAF asbl, Rue Van Eyck 11A bte 5 - 1050 Bruxelles

Editeur responsable : Anne-Charlotte Prévot

Coordination : Edith Rioux

Conception : Pascale Lange

Conception graphique : Vinciane Feron, www.information.be

Réalisation des réglottes en bois : STUDIOh

Photos des signes : Caroline Mahin

Photos : Quentin Marlet, Guy Lange, Anne Marlet, Evelyne Roger, Monique Thiry, Caroline Mahin, Annabelle Desait, Valérie Mars.

Un merci particulier à Amélie, Célia, Johan et Victor pour leur enthousiasme et leur patience devant l'objectif. Merci à leurs parents pour leur collaboration. Pour leur aide précieuse et leurs bons conseils, merci à Guy Lange, Josée Comparato, Etienne Thibaut, Helena Almeida, Rim Nachawati, Donatienne Fontaine, l'équipe des aides pédagogiques, Jacqueline Hardy, Nicolas, Dan.

Avec le soutien financier de la Fédération Wallonie-Bruxelles, du Lions Club Bruxelles Val Duchesse, des sociétés Euroclear et GlaxoSmithKline Pharmaceuticaux SA.

MATERIEL

- ✓ 63 cartes vertes (signes)
- ✓ 63 cartes orange (mots)
- ✓ 63 cartes « recto-verso »
- ✓ 1 sablier
- ✓ 6 réglottes en bois



Carte verte
SIGNE



Carte orange
MOT



Carte RECTO/VERSO

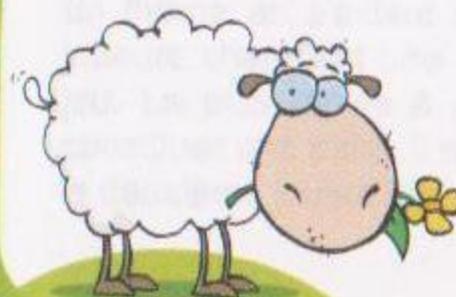


5 jeux évolutifs pour :

- découvrir les signes,
- permettre à des personnes sourdes et des personnes entendantes de partager un bon moment.

9 sujets autour du thème central de la nature :

les animaux, le poulailler, la ferme, les animaux de la ferme, le jardin, l'étang, la forêt, les paysages et le temps.



LES DIFFERENTS JEUX

1 *Signe et tape*

Nombre de joueurs 3 et plus

Matériel

3 séries de cartes vertes et leurs cartes « recto-verso » correspondantes, sablier, réglettes



But du jeu

Reconnaître un signe en moins de 30 secondes.

Installation

Les cartes vertes forment la pioche. Étaler les cartes « recto-verso » sur la table, face « signe » visible.

■ ■ ■ Niveau 1

Un joueur pioche une carte et signe ce qu'elle représente. Les autres joueurs cherchent le même signe sur la table. Le premier qui tape sur la carte correspondante gagne celle-ci et le joueur « signant » garde la carte verte.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

Pénalité : celui qui parle remet une carte dans le jeu.

■ ■ ■ Niveau 2

Utiliser les cartes orange dans la pioche et les cartes « recto-verso » face « mot » visible.

■ ■ ■ Niveau 3

Faire deviner un mot en donnant des indices en langue des signes sans jamais signer ce mot.

2 *Mimes*

Même jeu que « Signe et tape » mais faire deviner le mot en mimant.

3 *Troc signe*

Nombre de joueurs De 2 à 6

Matériel

Les cartes vertes, les 9 cartes , les cartes recto-verso, les réglettes

But du jeu

Gagner un maximum de cartes en les regroupant par famille.

Distribuer 4 cartes vertes à chaque joueur. Chacun les dispose sur sa réglette. Le reste des cartes forme la pioche. Aligner toutes les cartes  (9 cartes vertes et 9 cartes « recto-verso ») sur la table, face « signe » visible.



Dès qu'un joueur a plusieurs cartes de la même famille, il les dépose à côté de lui et pioche des cartes pour en avoir toujours 4 sur sa réglette.

Quand plus personne ne sait faire de paires, un joueur signe un thème en s'aidant des cartes sur la table. Les autres joueurs cherchent une carte de la même famille dans leur jeu. Le plus rapide à en trouver une l'échange. S'il peut constituer une paire, il retire les cartes de sa réglette, sinon, le deuxième joueur signe un thème et ainsi de suite.

Ex. : j'ai « le chien ».

Je signe « animaux » pour demander une carte de la même famille.

Un joueur me tend « le chat » que j'échange contre « l'arbre ».

Je dépose les cartes « chien » et « chat » et pioche 2 nouvelles cartes.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

4 Mémosigne

Nombre de joueurs 2 ou 2 équipes

Matériel Cartes vertes, réglettes

But du jeu Signer de mémoire un maximum de mots.

■ ■ Niveau 1

A tour de rôle, chaque joueur pioche une carte, l'observe puis la pose sur le support face tournée vers les autres joueurs. Il signe le mot et l'autre joueur fait de même. Au tour suivant, le premier joueur signe le mot de sa première carte et celui d'une nouvelle carte et ainsi de suite. Celui qui se trompe est éliminé. Le gagnant est celui qui a mémorisé le plus de signes.

■ ■ Niveau 2

Idem en utilisant les cartes orange.

5 Memory

Nombre de joueurs 2 ou 3

Matériel 10 cartes orange et les 10 cartes vertes correspondantes.

But du jeu Reconstituer les bonnes paires ; associer la carte orange à la carte verte correspondante.

Installation Aligner les cartes face cachée sur la table.

A tour de rôle, chaque joueur retourne deux cartes. Si les deux cartes forment une paire, le joueur signe le mot, gagne les cartes et rejoue. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur qui a le plus de paires remporte la partie.