

Ces propositions répondent aux enjeux de sécurité sanitaire tout en maintenant une activité motrice quotidienne au domicile.

« Restez chez vous, bougez chez vous ! »

Jacques a dit...

Cette notice d'accompagnement s'articule en deux parties :

1. Tout d'abord, une brève explication du jeu proposé suivie de commentaires.
2. Ensuite, des propositions d'adaptations pour les jeunes porteurs de troubles.... et pour tous ceux également qui éprouveraient des difficultés pour mener à bien ce jeu. C'est à l'enseignant, qui connaît les potentialités et les besoins de ses élèves, de transmettre des propositions personnalisées pour chacun des jeunes.

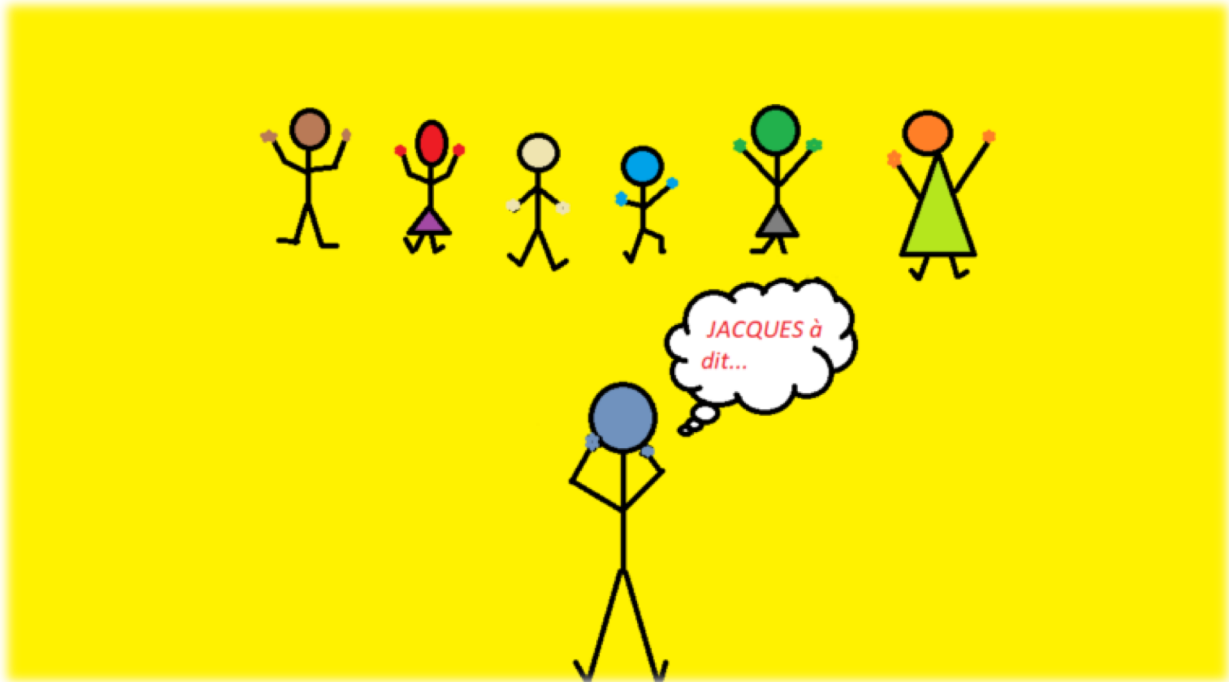
Le petit plus bonus !

Répéter 10 fois le plus rapidement possible avant de commencer le jeu la phrase suivante :

**« Jacques a-t-il dit « Jacques a dit » ?
Il a dit « Jacques », mais a-t-il dit « dit » ?! »**

1. Le jeu

Jacques a dit



Un meneur de jeu donne des ordres aux autres joueurs placés face à lui. Ceux-ci exécutent l'ordre le plus rapidement possible lorsqu'il est précédé de la formule "**Jacques a dit**".

Est éliminé celui qui :

- exécute un ordre non précédé de la formule "**Jacques a dit**" ;
- n'exécute pas une commande précédée de la formule "**Jacques a dit**".

Le gagnant est celui qui reste le dernier.

Le gagnant prend le rôle de meneur de jeu au tour suivant.

ATTENTION

Les commandes sont des gestes simples qui prennent en compte la sécurité de chacun tels que lever une jambe ou un bras, placer ses mains sur sa tête, toucher son pied droit avec sa main gauche, sauter sur place, rester immobile...

Commentaires

Ce jeu possède de multiples atouts. Outre le fait qu'il puisse se réaliser au domicile, il permet de se mettre en mouvement dans un cadre sécurisé. Mais son principal attrait réside dans ce qu'il mobilise, au-delà des actions motrices engagées et de la connaissance de son propre corps. En effet, il met en jeu les capacités d'inhibition de chacun : il faut résister par exemple à l'envie d'exécuter une action demandée lorsqu'elle n'est pas précédée de la formule « Jacques a dit » et donc lutter contre ses automatismes. En ce sens, il renforce les capacités de contrôle de soi ce qui favorise de manière indirecte les apprentissages scolaires.

ADAPTATIONS

Toutes les suggestions sont à choisir et modifier au regard de la singularité de chacun des élèves en s'appuyant sur ses potentialités et ses besoins.

Le choix est fait de présenter les propositions d'adaptation au regard des besoins d'apprentissage des jeunes et non pas selon un type de handicap.

Besoin d'être valorisé et sécurisé (sur un plan émotionnel)

- Répartir les participants en deux équipes : le joueur qui se trompe change d'équipe. (Le fait de changer d'équipe évite d'éliminer un joueur. Ainsi, la constitution des équipes évolue au cours de la partie sans autres incidences...)
- Organiser deux espaces (séparés par une limite visible) : le joueur qui se trompe change d'espace et revient dans l'espace de départ dès qu'il réussit.
- Donner 3 « vies » : on peut alors faire 3 erreurs sans être éliminé.
- Donner un petit gage à chaque erreur. Par exemple : répéter 3 fois la phrase : « Jacques a-t-il dit Jacques a dit » ? Il a dit « Jacques », mais a-t-il dit « dit » ?! » et poursuivre le jeu.

Besoin de d'accéder au sens

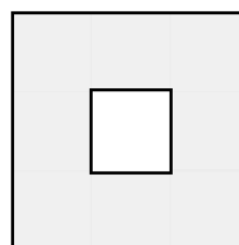
- Changer de thème : dire « le pirate a dit... », ou « Zinedine a dit... » plutôt que « Jacques a dit ...».
- Changer le prénom de la formule : par exemple utiliser le prénom du meneur.
- Proposer une liste d'ordres (écrits, dessins, schémas, pictogrammes,...) dans lequel le meneur peut puiser des idées.
- Présenter un dessin (type panneau de danger) avant de donner une consigne qu'il ne faut pas exécuter (non précédée de « Jacques a dit »).



- Présenter un dessin « l'attrape-piège » à la place du panneau « danger » avant de donner une consigne qu'il ne faut pas exécuter (non précédée de « Jacques a dit »).

(Pour davantage d'informations pour mettre en œuvre « l'attrape-piège », taper « l'attrape-piège » et « Olivier Houdé » sur un moteur de recherche)

(Se référer également à l'ouvrage suivant : Borst Grégoire, *Le cerveau et les apprentissages*, Nathan, 2019, p 197)



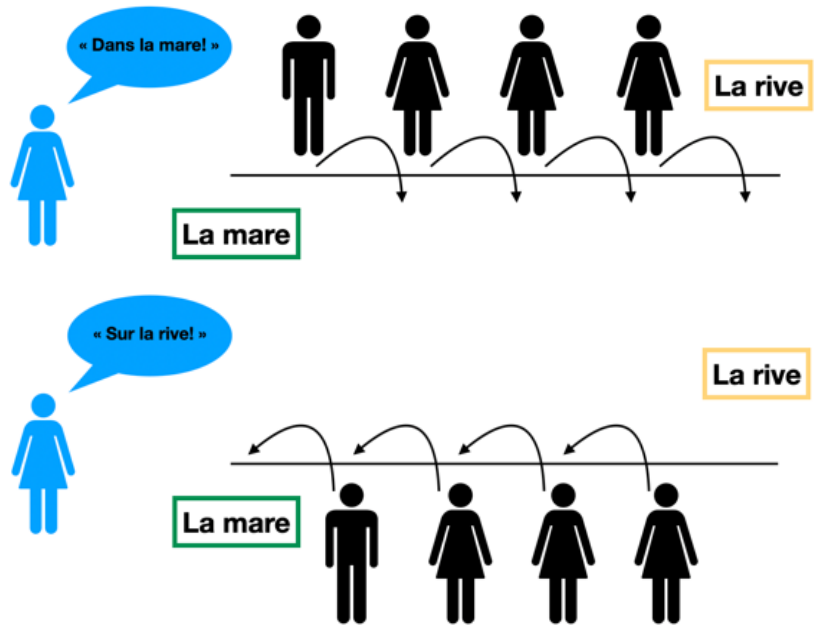
Attrape-piège

- Utiliser le présent : « Jacques dit » plutôt que le participe passé « Jacques a dit ».

Besoin de se focaliser sur la tâche essentielle/ Besoin des étapes

- Parler plus lentement pour annoncer les commandes/ordres
- Insister sur l'intonation de « Jacques a dit »
- Rester sur la même consigne plusieurs fois de suite précédée ou non de la formule « Jacques a dit ». Par exemple : « Jacques a dit : lever les bras ; Jacques a dit : arrêter ; Jacques a dit : lever les bras ; arrêter », OU « Jacques a dit : lever les bras ; Jacques a dit : baisser les bras ; lever les bras ».

• Jouer à « Sur la rive, dans la mare » (une seule action motrice : sauter à pieds joints). Les joueurs se placent (sur la rive) à l'arrière d'une ligne matérialisée au sol (bord d'un tapis...). Lorsque le meneur dit « **Dans** la mare », les joueurs sautent à pieds joints vers l'avant, au-delà de la ligne et saute dans la mare. Si le meneur dit « **Sur** la rive », ils sautent alors en arrière pour revenir au point de départ sur la rive. Par contre, il ne faut pas bouger :



- si le meneur modifie la consigne : « **Dans** la rive » ou « **Sur** la mare » (inversion des prépositions par rapport aux noms) ;
- si le meneur dit « Sur la rive » alors que l'on y est déjà ;
- si le meneur dit « Dans la mare », alors que l'on y est déjà.

Besoin de récupérer / Besoin d'une accessibilité matérielle

- Donner des ordres « accessibles » à tous qui demandent un moindre effort moteur. Par exemple :
 - Dire : « Levez un doigt » plutôt que dire : « Bougez un bras » ;
 - Dire : « Fermer les yeux » plutôt que dire : « Lever les bras » ;
 - Dire : « Levez un bras » plutôt que dire : « Lever les deux bras » ;
 - Dire : « Sautez à pieds joints » plutôt que dire : « Sauter sur un pied » ;
 - Dire : « S'accroupir » plutôt que dire : « Faire la roue » ;
 - Dire : « Se toucher le front avec son doigt » plutôt que dire : « Toucher le coude droit avec le genou gauche ».
 - Etc.
- Jouer (toujours) assis (avec des ordres qui s'y prêtent).
- Faire exécuter les ordres par un jouet (play-mobil, peluche, pantin...).

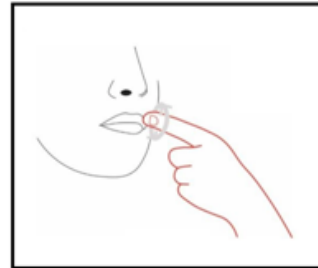
Besoin de disposer de repères spatiaux-temporels

- Donner des repères non corporels. Par exemple : « Levez le bras du **côté de la fenêtre** » plutôt que « Levez le bras **gauche**... ».
- Précéder chaque ordre du mot « Attention ! ».

Besoin de disposer d'outils et de codes communs pour communiquer

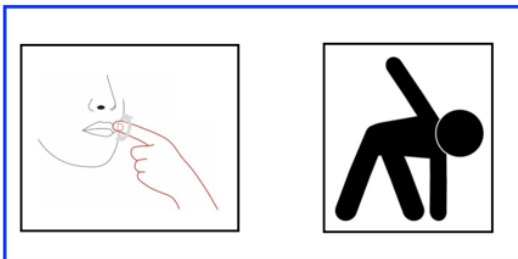
Exemple d'un geste qui pourrait signifier « Jacques a dit »

- Utiliser un geste qui signifie « Jacques a dit ! » et faire une démonstration de l'action à réaliser. Quand le geste qui symbolise « Jacques a dit » n'est pas réalisé, l'enfant ne doit pas tenir compte de la démonstration qui suit.



- Utiliser un geste qui signifie « Jacques a dit ! » ainsi qu'un pictogramme qui symbolise l'action.

Je réagis en posant une main au sol.



Je ne réagis pas.



- présenter soit un pictogramme seul (il faut réagir comme si on avait entendu Jacques à dit), soit un pictogramme superposé de « l'attrape piège » (il ne faut pas réagir).

Je réagis en posant une main au sol.



Je ne réagis pas !

