



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
3    5 ans

TH  ME
Conte

Une histoire, une activit   (4) : Qui veut jouer avec moi ?

L'objectif est de montrer aux enfants qu'il existe d'autres sens que la vue. Leur proposer des activit  s o   ils ne peuvent pas se servir de leurs yeux leur permet de se concentrer sur l'ou  , le toucher, le go  t et l'odorat. Mais il faudra d'abord   couter l'histoire de *Petite Taupe*.



   Montagut

L'histoire

• Comme toutes les taupes, Petite Taupe est tellement myope qu'elle ne voit rien, mais vraiment rien de rien. M  me pas le beau soleil jaune qui brille ce matin. Petite Taupe ne voit pas le soleil   clatant, mais pourtant elle sait qu'il est l  . Elle sent les rayons lui r  chauffer le museau. « *Une belle journ  e !* », s'exclame-t-elle. C'est id  al pour jouer    colin-maillard, son jeu pr  f  r  . Mais, avec qui jouer ?

- Une odeur famili  re flotte jusqu'aux narines aff  t  es de Petite Taupe. Une odeur de carotte en train d'  tre mang  e. C'est Lapin Rapide qui prend son petit d  jeuner pr  s du grand ch  ne !
– « *Bonjour Lapin Rapide*, lance Petite Taupe.
Tu veux jouer avec moi ?
– *Oui, mais alors on joue    loup !*, dit Lapin Rapide, qui adore gagner.
– *D'accord...*, dit Petite Taupe, qui adore jouer.
– *C'est toi le loup !* », crie Lapin Rapide en d  taillant comme... un lapin !
- Petite Taupe n'arrive pas    attraper Lapin Rapide. Elle court dans tous les sens, mais elle n'arr  te pas de se cogner aux arbres. Au bout d'un moment, essouff  e et pleine de bosses, elle arr  te de courir.
– « *Pouce, hal  te-elle.*
– *J'ai gagn   !*, triomphe Lapin Rapide.
– *On joue    colin-maillard maintenant ?*, demande Petite Taupe.
– *Non, il est nul ce jeu, je perds tout le temps...* », r  pond Lapin Rapide en retournant croquer sa carotte.
- « *Tac Tac* ». L'ou   fine de Petite Taupe identifie ce son : c'est Castor Habile qui construit un barrage    c  t   du rocher perc   !
– « *Bonjour Castor Habile*, dit Petite Taupe. *Tu veux jouer avec moi ?*
– *Bien s  r, mais on joue au mikado*, dit Castor qui adore gagner.
– *Bon, d'accord...* », accepte Petite Taupe qui adore jouer.
- Castor Habile fabrique plein de petites baguettes qu'il pose en tas entre lui et Petite Taupe. Le but du jeu est d'attraper les baguettes une    une sans faire bouger les autres. N'y voyant goutte, Petite Taupe n'arrive pas    r  cup  rer une seule baguette... Castor Habile finit par toutes les prendre.

– « *J'ai gagné !*, jubile Castor Habile.
 – *On joue à colin-maillard maintenant ?*, demande Petite Taupe.
 – *Non, il est pas drôle ce jeu, je ne gagne jamais...* », répond Castor Habile en grim pant sur son barrage.

- Petite Taupe est triste. Ses amis ne veulent jamais jouer à colin-maillard. En fait, ils n'aiment pas jouer avec elle, ils aiment juste gagner ! Ses yeux aveugles se remplissent de larmes.
- « *Groul Groul* ». Ce bruit de gargouillements d'estomac... Et cette odeur sucrée de galette... Pas de doute, c'est Renard Goulu ! Il s'approche de Lapin Rapide et de Castor Habile pour les croquer !
 – « *Renard Goulu arrive, et il a très faim !* », hurle Petite Taupe.
- Renard Goulu, qui déteste être repéré, repart, contrarié et le ventre vide.
 – « *Vive Petite Taupe !* », crient Lapin Rapide et Castor Habile, tellement heureux de ne pas avoir été mangés par Renard Goulu. « *Comment te remercier ? On fera tout ce que tu voudras ! Qu'est-ce que tu préfères ?* »
- Petite Taupe n'a pas besoin de réfléchir longtemps :
 – « *Une partie de colon-maillard géante !* », s'exclame-t-elle.

Comprendre l'histoire

- Après avoir lu l'histoire à voix haute devant les enfants en mettant le ton, leur demander ce qu'ils ont retenu. L'objectif de la fiche est que les enfants prennent conscience que le monde peut être perçu autrement que par la vue. Mais avant cela, il faut que les enfants maîtrisent l'histoire, que cela soit son déroulé, son dénouement, les sentiments éprouvés par les personnages, le vocabulaire... Il faudra peut-être expliquer aux enfants comment on joue à colin-maillard et au mikado.
- Si les propos des enfants sont « hors sujet » et qu'ils commencent à parler d'autre chose, recadrer la discussion en leur posant des questions :
 – Que se passe-t-il dans l'histoire ?
 – Quels sont les personnages ?
 – Pourquoi Petite Taupe aime-t-elle jouer à colin-maillard ?
 – Pourquoi Lapin Rapide aime-t-il jouer à loup ?
 – Pourquoi Castor Habile aime-t-il jouer au mikado ?
 – Pourquoi Lapin Rapide et Castor Habile n'aiment-ils pas jouer à colin-maillard ?
 – Comment Petite Taupe comprend-elle que le soleil brille ?

- Comment Petite Taupe découvre-t-elle que Renard Glouton est là ?
- Comment l'histoire se termine-t-elle ?

Les sens dans l'histoire

- Demander aux enfants s'ils ont remarqué quelque chose de particulier dans l'histoire. Il faut attirer leur attention sur le fait que Petite Taupe a beau être mal-voyante, elle arrive à percevoir le monde qui l'entoure grâce à ses autres sens. Si besoin, relire l'histoire et s'arrêter à chaque fois que Petite Taupe se sert de son ouïe ou de son odorat pour savoir ce qui se passe autour d'elle.
- Demander aux enfants s'ils connaissent deux autres sens qui ne sont pas évoqués dans l'histoire (le goût et le toucher).
- Faire récapituler aux enfants les cinq sens en leur montrant les parties du corps concernées.

Expérimenter les sens

- Annoncer aux enfants qu'ils vont faire comme Petite Taupe : jouer sans utiliser leurs yeux.

L'ouïe

Matériel

- Des masques ou des bandeaux pour masquer la vue.
- Des objets qui font du bruit : clochettes, sifflet, maracas, tambourin...

Déroulement

- Le jeu doit se dérouler dans un endroit assez grand, intérieur ou extérieur, dépourvu d'obstacle.
- Un enfant, les yeux bandés, se place au centre.
- Remarque : certains enfants peuvent avoir peur d'avoir les yeux bandés et refuser de porter un masque ou un bandeau. À ce moment là, il faut leur demander s'ils sont d'accord pour que l'animateur leur masque les yeux avec la main pendant l'activité. S'ils ne veulent toujours pas, ils peuvent faire l'activité en fermant les yeux.
- Les autres s'installent un peu partout dans la zone de jeu (adapter l'emplacement et l'éloignement à l'âge des joueurs). Ils n'ont pas le droit de se déplacer. Chacun a un objet « *bruyant* » différent dont il joue. L'enfant aux yeux bandés doit réussir à repérer et à attraper l'un d'entre eux. Celui qui est attrapé a les yeux bandés et le jeu recommence.

Le toucher

Matériel

- Des masques ou des bandeaux pour masquer la vue.
- Un grand nombre d'objets différents de petites tailles : une balle, un verre, une casquette, une pince à linge, une petite peluche, un pinceau, une gomme, de la pâte à modeler...
- Un grand carton pour cacher les objets.

Déroulement

- Bander les yeux d'un des enfants (voir la remarque de l'activité précédente à ce sujet).
- Poser trois ou quatre objets sur une table devant lui.



- L'enfant doit deviner de quoi il s'agit juste en les manipulant. Le but du jeu est qu'il reconnaisse le plus d'objets possible en 1 minute.
- Changer les objets à chaque joueur. Le mieux est de placer les objets dans un grand carton pour que les enfants ne puissent pas les voir avant que cela soit leur tour de jouer.

L'odorat

Matériel

- Pour cette activité, il est possible soit d'utiliser un loto des odeurs acheté dans le commerce, soit d'en fabriquer un :
 - sélectionner une vingtaine d'odeurs : thym, menthe, poivre, vinaigre, chocolat, orange, citron, ail, savon... ;

– fabriquer des cartons comportant quatre images choisies parmi les odeurs sélectionnées ;
– pour les récipients, utiliser des pots de yaourts (ou de petits-suisse) lavés : un pot qui sert de récipient, un autre, coupé en deux et percé de petits trous qui sert de couvercle. Écrire en dessous ou coller l'image du produit correspondant.



Déroulement

- Le but du jeu est de remplir son carton en reconnaissant les odeurs.
- Vu l'âge des enfants, il est possible que certains ne connaissent pas toutes les odeurs. Comme l'objectif est de développer leur odorat, il faut les aider en leur donnant des indices.

Le goût

Matériel

- Pour cette activité, il est possible soit d'utiliser un loto des saveurs acheté dans le commerce, soit d'en fabriquer un :
 - sélectionner des aliments de la même couleur : vert, rouge, jaune... Par exemple avec le rouge : tomate, poivron, betterave, pâte de fruit, fraise, framboise, ketchup, sauce tomate, confiture, vinaigre, orange sanguine... ;
 - les couper de la même manière en petits cubes et les disposer dans des pots de yaourts (ou de petits-suisse) lavés ;



– fabriquer des cartons comportant quatre images choisies parmi les saveurs sélectionnées.

- Remarque : prendre garde aux éventuelles allergies alimentaires des participants dans la réalisation de cette activité.

Déroulement

- Le but du jeu est de remplir son carton en reconnaissant les saveurs.
- Vu l'âge des enfants, il est possible que certains ne connaissent pas toutes les saveurs. Comme l'objectif est de développer leur goût, il faut les aider en leur donnant des indices. ▶