

Boîte de jeux pour parloirs sans contact



Ce petit guide, créé dans le but de faciliter les visites en parloirs, lorsque les contacts physiques ne sont pas possibles (par ex. lors de parloirs vitrés), vous donnera quelques idées de jeux sans contact à proposer à votre enfant ainsi que des pistes pour apprivoiser le port du masque.

La Fondation REPR (Relais Enfants Parents Romands) est un organisme à but non lucratif qui propose différentes prestations dans toute la Suisse Romande, afin de soutenir au mieux les familles et enfants concernés par la détention d'un proche.

Toute l'équipe de REPR est à disposition pour discuter plus en détail de votre situation personnelle, par visio, par téléphone ou lors d'entretien. N'hésitez-pas à nous contacter en tout temps, au 021 791 02 72, ou info@repr.ch. REPR, Rue du Tunnel 1, 1005 Lausanne.

« IMITATION D'ANIMAUX »

Age : Dès 3 ans

Nombre de joueur : Dès 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Faire deviner un animal aux autres joueurs en l'imitant

Règles : Le premier joueur imite un animal. Il peut rester sur sa chaise mais si c'est possible et plus facile, il peut aussi bouger. Il peut faire des sons, par contre il n'a pas le droit de parler. Dès que l'adversaire a deviné, c'est à son tour d'imiter un animal.

« DEVINE A QUOI JE PENSE...»

Age : Dès 4 ans

Nombre de joueur : Dès 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Faire deviner aux autres joueurs ce à quoi je pense

Règles : Le premier joueur pense à quelque chose. N'importe quoi mais il doit préciser le thème : je pense à un animal, à quelqu'un de connu, un véhicule, un légume, une partie du corps, un pays, etc.

Les autres joueurs essaient de deviner en posant des questions du genre : Est-ce plus grand que moi ? Est-ce que ça se mange ? On ne peut répondre que par oui ou par non. Si, après 20 questions, il n'y a toujours pas de gagnant, chacun essaie de deviner une dernière fois, puis la réponse est dévoilée et on passe à la prochaine devinette.

« FEUILLE, CAILLOU, CISEAUX »

Age : Dès 4 ans

Nombre de joueur : 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Petit jeu de hasard se jouant avec les mains

Règles : Pour commencer, les joueurs comptent jusqu'à trois en mettant la main dans le dos. Une fois à trois, les joueurs révèlent leur main (feuille, caillou ou ciseaux) en même temps. La plus forte des formes l'emporte et le joueur marque le point gagnant. Si les deux joueurs utilisent la même forme, c'est un match nul. A savoir que le jeu se déroule généralement en une manche gagnante. Mais pour plus de plaisir de jeu, il est bien de jouer au meilleur des trois manches (le premier à deux points remporte la partie) ou cinq manches (premier à trois points). A vous de décider !

La feuille : est représentée par une main à plat, la paume en direction du sol.

Le caillou : est représenté par un poing fermé.

Les ciseaux : sont représentés par deux doigts formant un V.

La pierre écrase les ciseaux et gagne.

La feuille enveloppe la pierre et gagne.

Les ciseaux découpent la feuille et gagnent.

A partir de là chaque forme en bat une autre et perd contre une autre.

« NI OUI NI NON »

Age : Dès 5 ans

Nombre de joueur : 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Piéger l'adversaire en le faisant répondre oui ou non à une question

A tour de rôle, les joueurs posent des questions à l'adversaire auxquelles il ne doit répondre ni par oui, ni par non. Le joueur qui se fait piéger perd la partie.

« LE JEU DES MIMES »

Age : Dès 4 ans

Nombre de joueur : Dès 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Deviner ce que l'autre joueur est en train de mimer

Règles : A tour de rôle, chaque joueur essaie de faire deviner aux autres ce qu'il est en train de mimer. Les joueurs peuvent préalablement choisir ensemble une catégorie. Par exemple une action, un animal, un métier... Pour déterminer un gagnant, on peut définir un score à atteindre pour remporter une manche, par équipe ou en individuel.

« LA COURSE AUX MOTS »

Age : Dès 5 ans

Nombre de joueur : Dès 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Deviner le plus de mots possibles appartenant à une catégorie

Règles : Les joueurs doivent trouver en moins d'une minute, six mots en lien avec un thème imposé. Par exemple, si le thème est « la ferme », on peut dire : vache, cochon, tracteur, pelle, brouette, champ. On peut réduire ou augmenter le temps ainsi que le nombre de mots en fonction de l'habileté de l'enfant. Chaque joueur joue à tour de rôle, ou par équipes.

« TROIS MOTS ET UNE HISTOIRE FABULEUSE »

Age : Dès 4 ans

Nombre de joueur : 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Inventer une histoire en utilisant 3 mots imposés par l'autre joueur

Il peut s'agir de nom d'objets, d'aliments, de membres de la famille ou encore d'actions ou de sons. Par exemple : carotte, chat, poum. Si l'enfant est trop petit, il peut se contenter de choisir des mots et son parent lui invente une histoire.

« L'ALPHABET DES ANIMAUX »

Age : Dès 5 ans

Nombre de joueur : Dès 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Trouver des noms d'animaux

A tour de rôle, les joueurs essaient de trouver le nom d'un animal commençant par une lettre ou un son pour les plus petits. Par exemple : La lettre A pour « Abeille », ou le son [f] pour « phoque » ou « faon ».

« LES BISOUS VIRTUELS »

Age : Dès 2 ans

Nombre de joueur : Dès 2 joueurs

Matériel nécessaire : Aucun

But : Mémoriser une suite de mots en s'amusant à se lancer des bisous

Ce jeu permet de terminer une conversation Skype ou une visite par un moment de tendresse en s'envoyant des bisous.

Règle : Un joueur commence en disant : « je te fais un bisou sur...le nez ». L'autre joueur répète la phrase et ajoute un endroit en le montrant du doigt. Par exemple : « je te fais un bisou sur le nez et sur la main ». On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se trompe. Le dernier en jeu gagne un câlin...virtuel !

Selon le niveau de vocabulaire de l'enfant on peut adapter en le faisant seulement pointer du doigt la partie du corps sur laquelle on envoie un bisou.

LE PORT DU MASQUE POUR LES ENFANTS

Le port du masque n'est pas quelque chose de très agréable et peut provoquer un malaise ou être difficile à porter pour les enfants. Aux problématiques de confort s'ajoute surtout pour les plus jeunes enfants, des craintes de ne pas pouvoir parler et être entendu à travers le masque, d'avoir des difficultés à respirer ou de risquer de s'étouffer. D'autre part, le visage masqué peut entraîner chez l'enfant une perte de repères et une certaine anxiété.

Les enfants peuvent également avoir peur des gens portant des masques. Comme le masque cache une partie du visage, les émotions sont ainsi en partie dissimulées et il est difficile pour l'enfant de les identifier.

Voici quelques astuces pour aider votre enfant à se familiariser à porter un masque :

- Expliquez à votre enfant qu'en portant un masque, il protège les autres du virus, (comme ses héros et héroïnes).
- Faites passer le masque pour un déguisement, en faisant référence à des héros, des personnages de BD ou de dessins animés.
- Imaginez avec votre enfant un jeu, une histoire, ou une croisade que devra effectuer un super héros, chevalier, etc.
- Encouragez-le à tester le masque sur ses peluches, poupées, ou en jouant au docteur.
- Habituez votre enfant à porter un masque avant la visite, afin que la gêne et la sensation d'étouffement disparaissent peu à peu.
- Montrez-lui comment mettre et retirer le masque sans risquer la contamination.
- Incitez votre enfant à exprimer ses craintes vis-à-vis du port du masque.

Comment mettre un masque ?

1. Lavez les mains avec un gel hydro alcoolique ou à l'eau et au savon.
2. Appliquez le masque sur le visage en couvrant le nez et la bouche et ajustez-le en pinçant la barre rigide au niveau du nez. **Ne le touchez plus !**
3. Retirez le masque en décrochant un élastique, puis l'autre (ne pas toucher le devant du masque).
4. Le masque est à usage unique : jetez-le immédiatement. Si c'est un masque maison en tissu, mettez-le à laver.
5. Lavez-vous les mains avec une solution hydro alcoolique ou à l'eau et au savon.

Idée de création d'un masque en tissu

Matériel :

- un vieux t-shirt
- une bobine de fil
- une aiguille
- des marqueurs



1. Récupérer un vieux T-shirt
2. Couper un rectangle de tissu de 35 cm sur 25 cm
Pour les attaches découper dans le t-shirt deux lanières
3. Replier dans le sens vertical le bandeau en trois, chacun des 2 côtés du bandeau vers l'intérieur du bandeau
4. Nouer les deux lanières de tissu des deux attaches de manière à former un anneau.
5. Enfiler les deux anneaux dans les deux extrémités du bandeau
6. Rabattre les extrémités du bandeau vers l'intérieur et les coudre ensemble en faisant quelques points avec une aiguille
7. Utiliser des marqueurs pour décorer le masque

Le tuto Mapiwee en vidéo : <https://www.parents.fr/actualites/enfant/un-sur-masque-pour-les-enfants-sans-couture-et-personnalise-le-tuto-442598>

N'hésite pas à nous envoyer ton masque en photo sur notre adresse mail :
info@repr.ch.

Des questions ? Appelez-nous au 0800 233 23 ou laissez-nous un message !

L'équipe REPR