



Activité express
9-12 ans
20 minutes

Le jeu du fantôme

Description

Un fantôme se cache parmi le groupe! Sauras-tu découvrir son identité?

Nombre d'enfants

4 à 8

Endroit

À l'intérieur ou en plein air

Objectifs

- Concentration
- Écoute
- Observation
- Discernement
- Enrichissement du vocabulaire

Matériel

- Formulaires (voir « Liens téléchargeables »)
- Crayons

Préparation

- Imprimez les formulaires (un par enfant). Ils sont offerts en trois versions : une version prête à utiliser et deux gabarits que vous pouvez personnaliser. Dans chaque groupe de 4, il doit y avoir un formulaire pour le fantôme.

Animation

1. Faites asseoir les enfants en cercle et distribuez les formulaires au hasard. En les recevant, les enfants découvriront s'ils sont le fantôme ou non. Le formulaire pour le fantôme omet certains détails.
2. Invitez les enfants à écrire leurs réponses aux 5 premières questions. Ils ne doivent pas montrer leurs réponses aux autres.
3. Quand tout le monde a terminé, lisez à voix haute la première question, puis demandez à un enfant de donner sa réponse. Poursuivez avec tous les enfants. **Important** : Le fantôme peut changer sa réponse lorsque vient son tour, afin de ne pas être soupçonné par les autres. Il peut répéter la réponse de l'enfant qui a répondu avant lui ou donner une nouvelle réponse.
4. Pour la deuxième question, demandez à un autre enfant de répondre en premier, et ainsi de suite jusqu'à la fin des 5 premières questions.
5. Demandez aux enfants d'écrire le nom de la personne qu'ils croient être le fantôme.
6. Répétez les étapes 2 à 5 avec les 5 dernières questions du formulaire.
7. À la toute fin, demandez aux enfants de révéler la personne qu'ils croient être le fantôme.
8. Le fantôme gagne un point pour chaque personne qu'il a réussi à flouer. Les autres enfants gagnent 2 points s'ils ont réussi à déterminer l'identité du fantôme à la mi-jeu et à la fin, et 1 point s'ils ont trouvé à la fin du jeu. Aucun point n'est accordé si un enfant a soupçonné la bonne personne à la mi-jeu seulement.

Conseils pour l'accessibilité

- Lisez et imprimez les instructions.
- Utilisez une police sans empattement.
- Augmentez la taille du texte.
- Adaptez l'activité pour qu'elle soit réalisée en équipe.

Suggestions de livres

- *Entre les fantômes et moi*, Allison Mills
- *Quincaillerie Miville*, Alexandre Côté-Fournier
- *Bienvenue à Bizarville*, Tor Freeman

Liens téléchargeables

- [Formulaires prêts à utiliser](#)
- [Gabarits à personnaliser](#)
- [Tableaux vides](#)