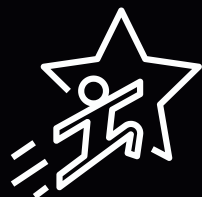




DESCRIPTION
DE L'IMAGE



Défi



Cofinancé par
l'Union européenne

Erasmus+

Enrichit les vies, ouvre les esprits.

**Comment s'appelle l'arbre situé au dos
de cette carte ?**

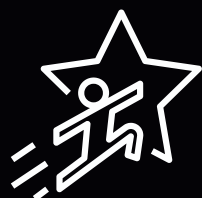


RÉPONSE

Un saule pleureur



DESCRIPTION
DE L'IMAGE



Défi



Cofinancé par
l'Union européenne

Erasmus+

Enrichit les vies, ouvre les esprits.

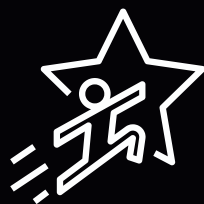
**Comment s'appelle l'arbre situé
au dos de cette carte ?**



RÉPONSE



DESCRIPTION
DE L'IMAGE



Défi



Cofinancé par
l'Union européenne

Erasmus+

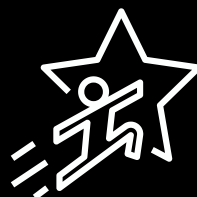
Enrichit les vies, ouvre les esprits.

**Comment s'appelle l'arbre situé
au dos de cette carte ?**



RÉPONSE

Un peuplier



Défi



Cofinancé par l'Union européenne



Erasmus+

Enrichit les vies, ouvre les esprits.

Fermez les yeux.

Écoutez bien ce que vous entendez.

Trouvez trois sons différents et nommez les.

 **Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**

 **Sinon, restez sur place.**



**Un autre joueur tape des sons avec ses mains
(exemple : 1 clap lent, 2 claps rapides, frotter les mains).
Écoutez bien.**

Refaites les mêmes sons, dans le bon ordre.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Si vous vous trompez, restez sur place.



Un autre joueur fait des mouvements lents avec son corps. Il bouge ses bras, ses mains, ses jambes...

Vous devez copier ses gestes comme dans un miroir.

Faites les mêmes mouvements en même temps.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Si vous vous trompez, restez sur place.



Mettez votre main dans un sac. Il y a un objet caché.

Touchez l'objet avec vos doigts.

Devinez ce que c'est sans regarder.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Si vous vous trompez, restez sur place.



Fermez les yeux.

Vous avez une minute pour faire un avion en papier.

Vous n'avez pas le droit de regarder.

Puis ouvrez les yeux, lancez l'avion et essayez de le faire passer dans un cerceau ou toucher une cible.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Il y a une ligne droite au sol (ruban ou corde).

Posez un petit objet sur ta tête (ex. : coussin, balle...).

Vous ne devez pas tenir l'objet avec vos mains.

Marchez doucement sur la ligne.

✓ Si vous arrivez au bout sans faire tomber l'objet, avancez de 2 cases.

✗ Si l'objet tombe ou si vous le tenez, restez sur place.



Utilisez les objets autour de vous.

Vous avez une minute pour construire quelque chose.

Voici quelques idées : Un animal, une maison, une fleur, une voiture... Utilisez votre imagination !

✓ Si votre construction tient debout et on comprend ce que c'est, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Utilisez les objets autour de vous.

Vous avez une minute pour les empiler les uns sur les autres pour faire une tour la plus haute possible.

Vous n'avez pas le droit de coller ou de tenir la tour avec vos mains.

✓ Si la tour tient debout sans tomber à la fin du temps, avancez de 2 cases.

✗ Si elle tombe, restez sur place.



Fermez les yeux.

Vous avez une minute pour dessiner une fleur avec des pétales et une tige.

✓ Si le dessin est reconnaissable, même un peu, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Fermez les yeux.

Vous avez une minute pour dessiner un soleil et des montagnes avec de la neige au sommet.

✓ Si le dessin est reconnaissable, même un peu, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Fermez les yeux.

Vous avez une minute pour dessiner un sapin avec une guirlande, des boules et une étoile au sommet.

✓ Si le dessin est reconnaissable, même un peu, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Fermez les yeux.

Vous avez une minute pour dessiner une maison avec un toit, une porte et deux fenêtres.

✓ Si le dessin est reconnaissable, même un peu, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler.

Vous avez une minute pour mimer une personne qui fait du cécifoot (du foot pour aveugles et malvoyants).

✓ Si le sport est deviné, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler.

Vous avez une minute pour mimer une personne qui fait du basket fauteuil.

✓ Si le sport est deviné, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler. Vous faite votre épreuve avec un autre joueur de votre équipe.

Vous avez une minute pour mimer le mot "Egalité."

✓ Si le mot est trouvé, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler. Vous faite votre épreuve avec un autre joueur de votre équipe.

Vous avez une minute pour mimer le mot "Respect."

✓ Si le mot est trouvé, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler. Vous faite votre épreuve avec un autre joueur de votre équipe.

Vous avez une minute pour mimer le mot "Handisport."

✓ Si le mot est trouvé, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



**Vous ne devez pas parler. Vous faite votre épreuve
avec un autre joueur de votre équipe.
Vous avez une minute pour mimer le mot "Diversité."**

✓ Si le mot est trouvé, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



**Vous ne devez pas parler. Vous faite votre épreuve
avec un autre joueur de votre équipe.
Vous avez une minute pour mimer le mot "Liberté."**

✓ Si le mot est trouvé, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler.

Vous avez une minute pour mimer une personne qui fait de la boccia (la pétanque assis).

✓ Si le sport est deviné, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler.

Vous avez une minute pour mimer une personne qui fait du tennis fauteuil.

✓ Si le sport est deviné, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler.

Vous avez une minute pour mimer une personne qui fait du Handbike (vélo uniquement avec les bras).

✓ Si le sport est deviné, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous ne devez pas parler.

Vous avez une minute pour mimer une personne qui fait du ski assis.

✓ Si le sport est deviné, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Bandez-vous les yeux. Vous ne devez rien voir.

Vous devez marcher sur un petit parcours sans en sortir.

Sans vous touchez, un joueur va vous guider en disant par exemple "tourne à gauche", "avance", "stop".

✓ Si vous arrivez au bout du parcours sans tomber ni sortir, avancez de 2 cases.

✗ Si vous échouez, restez sur place.



Dans l'espace où vous jouez, observez autour de vous et trouvez :

- un objet qui roule**
 - un objet qui est doux**
 - un objet de forme carrée ou rectangulaire.**
- ✓ Si vous trouvez tous ces objets, avancez de 2 cases.**
- ✗ Si vous échouez, restez sur place.**



Dans l'espace où vous jouez, observez autour de vous et trouvez :

-un objet de couleur verte

-un objet rond

-un objet pointu

✓ Si vous trouvez tous ces objets, avancez de 2 cases.

✗ Si vous échouez, restez sur place.



Dans l'espace où vous jouez, observez autour de vous et trouvez :

-un crayon

-une paire de lunette

-un élastique

✓ Si vous trouvez tous ces objets, avancez de 2 cases.

✗ Si vous échouez, restez sur place.



Formez une file, les uns derrière les autres.

Le premier joueur tient un ballon. Il le passe au joueur derrière lui, au-dessus de sa tête.

Chaque joueur fait pareil, jusqu'au dernier de la file.

Ensuite, le dernier joueur passe le ballon devant lui, entre les jambes du joueur qui est devant.

Le ballon continue de cette façon jusqu'à revenir au premier joueur.

Le ballon ne doit pas tomber.

✓ Si vous réussissez sans faire tomber le ballon, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Il y a un cercle sur le sol (il peut être dessiné ou fait avec une écharpe, une corde ou un cerceau)

Vous avez plusieurs objets légers à lancer (exemples : chaussettes roulées, balles en mousse, bouchons...).

Placez-vous derrière une ligne.

Lancez les objets un par un pour viser le cercle.

**✓ Si tous vos objets ont atteint le cercle (même s'ils en ressortent à cause du rebond),
avancez de 2 cases.**

✗ Sinon, restez sur place.



**Un autre joueur marche doucement.
Regardez bien son ombre par terre.
Essayez de marcher sur son ombre pour la toucher
avec votre pied.
Pas besoin de courir, restez calme.**

- ✓ Si vous touchez son ombre avec votre pied,
avancez de 2 cases.**
- ✗ Sinon, restez sur place.**



Fermez les yeux.

Écoutez bien ce que vous entendez.

Trouvez trois sons naturels différents et nommez les.

 **Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**

 **Sinon, restez sur place.**



Vous avez une balle que vous devez faire rouler sur un parcours sans utiliser les mains.

✓ Si vous réussissez sans les mains et sans sortir du chemin, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Un joueur donne les consignes et dit :
“Petit pas !” : avancez avec des tout petits pas
“Pas de géant !” : avancez avec de très grands pas
“Stop !” : vous vous arrêtez sans bouger

Faites ce que dit le joueur pendant 30 secondes.

**✓ Si vous suivez bien les consignes,
avancez de 2 cases.**

✗ Sinon, restez sur place.



Fermez les yeux.

Ouvrez le pot ou le bocal.

Trouvez à quoi correspond l'odeur.

 **Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**

 **Si vous vous trompez, restez sur place.**



Trouvez trois choses :

-une chose de chaud,

-une chose de froid

-une chose de lisse.

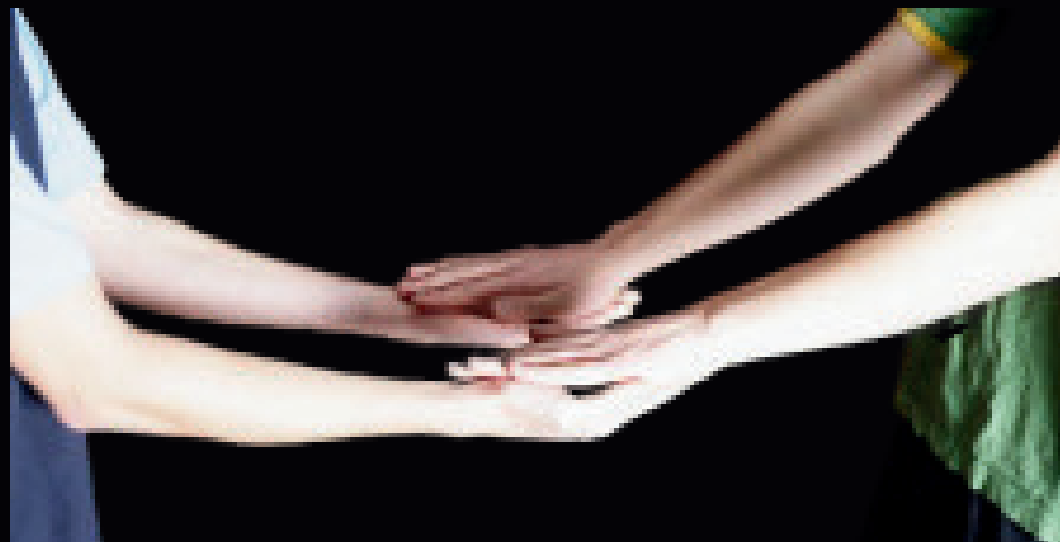
**✓ Si vous réussissez à trouver ces trois choses,
avancez de 2 cases.**



✗ Sinon, restez sur place.



Un autre joueur joue avec vous. Il tend les mains paumes vers le bas. Vous tendez aussi vos mains sous les siennes mais les paumes vers le haut. Vous devez toucher le dessus des deux mains du joueur avant qu'ils ne les retirent.



- ✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**
- ✗ Si vous vous trompez, restez sur place.**

Vous jouez en équipe.

Vous prenez une balle. Vous la lancez à un joueur de votre équipe avec votre main faible (celle que vous n'utilisez pas d'habitude).

Attention, il doit la rattraper aussi avec sa main faible.

✓ Si le lancer et la réception sont réussis, vous avancez de 2 cases.

✗ Sinon, vous restez sur place.



Prenez un ballon.

**Avec votre pied faible, vous devez slalomer
entre des plots puis tirer au but.**

**✓ Si vous réussissez à marquer le but,
avancez de 2 cases.**

✗ Sinon, restez sur place.



Vous jouez avec un autre joueur.

Vous attachez vos jambes ensemble : votre jambe droite avec la jambe gauche de votre partenaire.

Il y a des plots (petits obstacles) sur le chemin.

Vous avez 2 minutes pour marcher jusqu'à l'arrivée.

À chaque plot, vous devez faire le tour complet avant de continuer.



✓ Si vous arrivez dans les temps, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



**Bandez vos yeux. Vous ne devez rien voir.
Vous devez marcher sur un petit chemin sans sortir.
Un joueur vous guide, mais sans parler.
Pour tourner à gauche : il tape sur votre épaule gauche.
Pour tourner à droite : il tape sur votre épaule droite.
Pour aller tout droit : il tape sur votre tête.**

**✓ Si vous arrivez au bout sans sortir
du chemin, et sans que le guide parle,
avancez de 2 cases.**

✗ Sinon, restez sur place.



**Vous devez sauter sur un pied seulement
(à cloche-pied).**

Vous avez 1 minute pour suivre le chemin jusqu'à la fin.

Vous ne devez pas poser l'autre pied au sol.

**✓ Si vous arrivez au bout sans poser le pied,
avancez de 2 cases.**

✗ Sinon, restez sur place.



Vous jouez en équipe. Chacun dit un chiffre à tour de rôle :

- **Le premier dit “un”,**
- **Le suivant dit “deux”,**
- **Puis “trois”, et ainsi de suite.**

Quand c’est le chiffre 7, 17, 27, 37...

Le joueur ne dit rien et tape dans ses mains à la place.

Le joueur suivant continue en disant le chiffre d’après (8,18,28...).

Vous avez 2 minutes pour jouer sans vous tromper.



✓ Si vous ne faites pas d’erreur, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous jouez en cercle. Chaque joueur dit un chiffre à son tour : “Un”, “Deux”, “Trois”... jusqu’à “Dix”.

Attention :

- **Deux joueurs ne doivent pas parler en même temps.**
- **Vous ne pouvez pas parler si votre voisin de droite ou de gauche a parlé juste avant vous.**

Vous avez 2 minutes pour aller jusqu’au chiffre 10 sans erreur.

- ✓ **Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**
- ✗ **Sinon, restez sur place.**



Vous êtes en cercle. Chaque joueur croise ses bras pour tenir les mains de ses voisins :

- **Votre main droite tient la main gauche de la personne à votre gauche.**
- **Votre main gauche tient la main droite de la personne à votre droite.**

Vos bras sont emmêlés. Vous avez 5 minutes pour reformer un cercle normal.

Interdit de lâcher les mains.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous devez créer un slogan ou une phrase avec ces deux mots : Erasmus et discrimination.

Exemple : Stop aux discriminations avec Erasmus.

✓ Si vous trouvez une phrase, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous devez créer un slogan ou une phrase avec ces trois mots : diversité, égalité, Europe.

Exemple : En Europe, nous défendons l'égalité et la diversité.

✓ Si vous trouvez une phrase, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous devez créer un slogan ou une phrase avec ces trois mots : jeune, écologie , Europe.

Exemple : En Europe, les jeunes agissent pour l'écologie.

✓ Si vous trouvez une phrase, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous devez créer un slogan ou une phrase avec ces deux mots : différents, égaux.

Exemple : Nous sommes tous différents mais tous égaux.

✓ Si vous trouvez une phrase, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Vous êtes en cercle. Chaque joueur dit un petit bout de phrase. Vous devez donner une suite à ce que le joueur avant vous a dit. Vous devez parler tout de suite, sans trop réfléchir.

Exemple

- **Joueur 1 : Il était une fois**
- **Joueur 2 : un voyageur qui courait**
- **Joueur 3 : pour ne pas rater son train**
- **Joueur 4 : mais il tomba par terre**
- **Joueur 5 : et se blessa à la cheville.**
- **Joueur 1 reparle : Une dame alla vers lui.....**

Vous devez parler pendant 2 minutes.

✓ Si votre histoire est claire et a du sens, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Donnez trois exemples de choses faites pour aider les personnes en situation de handicap à bien se déplacer en ville.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Donnez trois exemples de choses faites pour aider les personnes en situation de handicap à utiliser un ordinateur ou aller sur internet.

 **Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**

 **Sinon, restez sur place.**



Donnez trois exemples de choses qui aident les personnes en situation de handicap à regarder un film.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Donnez trois exemples de choses qui aident les personnes en situation de handicap à découvrir un livre.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Donnez trois exemples de choses qui aident les personnes en situation de handicap quand elles visitent un musée.

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



En équipe, chanter un refrain d'une chanson connue, en intégrant la devise de l'Union européenne : "Unis dans la diversité" .

- ✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**
- ✗ Sinon, restez sur place.**



En équipe, créez une petite danse et prononcez les mots “égalité” et “diversité”.

Exemple :

- **Le HAKA des rugbymans néozélandais (les All Blacks)**
- **“Tous pour un, un pour tous” des Trois mousquetaires.**

✓ Si vous réussissez, avancez de 2 cases.

✗ Sinon, restez sur place.



Citez quatre personnes connues en situation de handicap.

Vous devez obligatoirement avoir deux personnes de sexes ou de genre différents.

 **Si vous réussissez, avancez de 2 cases.**

 **Sinon, restez sur place.**

