



Jeux sur le thème de la différence en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★



30 min

Objectif : Jeux sur le thème de la différence

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Jeux sur le thème de la différence



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Nous sommes tous différents, et chacun a sa place dans le jeu.
- ▶ Tu peux adapter une règle pour que tout le monde puisse participer.
- ▶ Nino te rappelle : être juste ne veut pas toujours dire faire exactement pareil.

La leçon

Des différences autour de nous

Regarde ta classe, ta famille ou ton équipe de jeu. Tu verras des différences. Certaines personnes sont grandes. D'autres sont petites. Certaines aiment lire pendant la récréation. D'autres préfèrent courir ou dessiner. Un camarade peut parler plusieurs langues à la maison. Une camarade peut avoir besoin de lunettes pour lire le tableau. Une personne peut se déplacer avec une canne, un fauteuil ou une aide. Une autre peut avoir du mal à entendre les consignes dans le bruit. Ces différences font partie de la vie. Elles ne disent pas qu'une personne vaut plus ou moins qu'une autre. Elles ne permettent pas non plus de décider à sa place ce qu'elle aime ou ce qu'elle sait faire. Pour bien connaître quelqu'un, écoute-le. Pose une question gentille. Par exemple : « Veux-tu jouer avec nous ? » ou « Comment pouvons-nous jouer tous ensemble ? » Nino le renard aime explorer avec des coéquipiers différents. Il sait que chacun peut apporter une idée, une force ou une façon nouvelle de jouer.

Un mot important : l'inclusion

L'inclusion, c'est faire une place à chacun. Dans un jeu, cela veut dire que personne n'est laissé de côté à cause de ses besoins, de son apparence, de ses goûts ou de son histoire.

Respecter sans se moquer

Tu peux remarquer une différence sans te moquer. Dire « Tu cours moins vite aujourd'hui » n'est pas pareil que rire d'un camarade qui court moins vite. Les mots peuvent faire du bien ou faire mal. Évite les surnoms qui blessent. N'imité pas une personne pour faire rire le groupe. Ne touche pas ses affaires, son corps ou son aide de déplacement sans demander. Si tu es curieux, choisis des mots simples et polis. Tu peux dire : « Est-ce que tu veux m'expliquer ? » La personne peut répondre oui, non, ou ne pas avoir envie d'en parler. Respecte sa réponse. Tu n'as pas besoin de tout savoir pour être un bon camarade. Tu peux simplement jouer avec elle, l'écouter et lui laisser du temps. Si tu entends une moquerie, ne ris pas pour suivre les autres. Tu peux dire calmement : « Ce n'est pas gentil. » Tu peux aussi prévenir un adulte de l'école. Demander de l'aide protège le groupe.

Des paroles qui aident à jouer ensemble

- Dis : « Tu veux être dans notre équipe ? »
- Demande : « Quelle règle te conviendrait ? »
- Propose : « On peut changer un peu le jeu. »



- Encouragement : « Prends ton temps, on t'attend. »
- Refuse la moquerie : « On ne rit pas de quelqu'un. »
- Cherche une solution : « Essayons autrement. »

Être juste ne veut pas dire faire pareil

Dans un jeu, traiter tout le monde exactement de la même façon n'est pas toujours juste. Imagine un jeu où il faut lire une carte très vite. Un enfant qui lit difficilement peut avoir besoin qu'un camarade lise la carte à voix haute. Il participe alors vraiment au jeu. Imagine aussi un parcours avec une marche haute. Si un joueur ne peut pas la franchir, vous pouvez choisir un chemin sans marche ou remplacer cette épreuve par un lancer de balle. Le but reste le même : jouer ensemble et prendre du plaisir. Adapter une règle ne veut pas dire tricher. C'est utile seulement si cela permet à chacun de participer sans danger et avec respect. Discutez avant de commencer. Écoutez la personne concernée. Ne décidez pas seuls à sa place. Une règle adaptée doit rester claire pour tous les joueurs. Elle doit aussi respecter le but du jeu. Si vous jouez à cache-cache, vous pouvez choisir une zone plus petite. Si vous jouez aux cartes, vous pouvez lire les consignes à voix haute. Cherchez une solution simple, puis vérifiez qu'elle convient.

La règle pour une adaptation juste

Change une règle seulement si le changement aide une personne à participer et si tous les joueurs comprennent la nouvelle règle. Garde le même but de jeu, sauf si le groupe choisit ensemble un autre but.

Prépare un jeu où chacun peut entrer

Avant de jouer, prends quelques minutes avec ton groupe. Commence par expliquer le but. Par exemple : trouver un trésor, faire passer un ballon ou inventer une histoire. Ensuite, annonce les règles une par une. Parle assez fort. Utilise des phrases courtes. Tu peux aussi montrer un geste ou faire un essai. Demande : « Est-ce que tout le monde a compris ? » Puis demande : « Est-ce que quelqu'un a besoin d'un changement ? » Attends les réponses. Une personne peut avoir besoin d'être près de l'adulte pour entendre. Une autre peut préférer une équipe calme. Une autre peut avoir besoin de plus de temps pour répondre. Prépare le matériel à l'avance. Choisis un ballon souple, des cartes avec de grands mots, une table accessible ou un espace sans obstacle. Pendant le jeu, observe. Est-ce qu'un joueur attend sans pouvoir agir ? Est-ce qu'une règle est trop difficile pour lui ? Arrêtez-vous si besoin. Modifiez la règle ensemble. À la fin, demande : « Est-ce que chacun a pu jouer ? » Cette question aide le groupe à faire mieux la prochaine fois.

Des idées pour adapter un jeu

Situation	Solution possible	Parole respectueuse
Le bruit gêne un joueur.	Éloigne-toi du bruit ou parle chacun son tour.	« On se met dans un endroit plus calme ? »
Un joueur ne peut pas courir.	Remplace la course par un déplacement choisi ensemble.	« Quel déplacement te permet de jouer ? »
Un joueur lit lentement.	Lis la carte à voix haute ou laisse plus de temps.	« Je peux lire la consigne avec toi ? »
Un joueur ne connaît pas les règles.	Montre un exemple avant de commencer.	« On fait un essai ensemble. »

Choisis le bon jeu pour le bon moment

Certains jeux cherchent surtout à gagner contre les autres. D'autres demandent de réussir ensemble. Les jeux coopératifs sont très utiles pour apprendre à s'entraider. Dans un jeu coopératif, le groupe peut construire une tour, résoudre une énigme, transporter un objet ou inventer une scène. Chacun reçoit un rôle. Un enfant peut lire la mission. Un autre peut compter les points. Un autre peut apporter le matériel. Un autre peut encourager l'équipe. Les rôles peuvent changer pendant le jeu. Ainsi, personne n'est toujours le chef ou toujours celui qui attend. Tu peux aussi inventer un jeu sur les différences. Par exemple, chaque joueur tire une carte avec une force : observer, raconter, dessiner, écouter ou trouver une idée. Le groupe doit utiliser toutes les forces pour

réussir. Ne choisis pas un rôle à cause de l'apparence d'un camarade. Demande ce qu'il veut faire. Une personne peut aimer dessiner et vouloir courir. Une autre peut aimer parler devant le groupe et vouloir aussi compter. Laisse chacun essayer.

Les étapes de l'équipe de Nino

- Écoute les règles et le but du jeu.
- Invite chaque personne du groupe.
- Demande ce dont chacun a besoin.
- Choisis une adaptation simple si elle est utile.
- Explique la nouvelle règle à tous les joueurs.
- Joue sans te moquer et sans exclure.
- Fais le point à la fin avec ton équipe.

Quand une parole ou un geste blesse

Parfois, une personne est mise de côté. Parfois, quelqu'un rit, pousse, imite ou interdit à un camarade de jouer. Ce n'est pas acceptable. Si cela t'arrive, éloigne-toi si tu peux. Dis d'une voix ferme : « Arrête, cela me blesse. » Va voir un adulte de l'école. Raconte ce qui s'est passé avec des mots simples. Dis qui était là, ce qui a été dit ou fait, et où cela s'est passé. Si tu vois qu'un camarade est blessé, reste avec lui si cela ne te met pas en danger. Tu peux dire : « Viens avec moi, on va chercher un adulte. » Ne cherche pas à régler seul une situation grave. Un adulte peut aider à protéger les élèves et à réparer ce qui s'est passé. Ensuite, le groupe peut apprendre à faire autrement. Présenter des excuses est important quand on a blessé quelqu'un. Mais les excuses doivent être suivies d'un changement. Le respect se voit dans les paroles, dans les gestes et dans les règles du jeu.

Attention piège !

Ne décide pas à la place d'un camarade ce qu'il peut faire. Demande-lui. Il peut te dire ce qu'il préfère, ce qui est difficile et ce qui l'aide.

Les mots à retenir

Une différence est une chose qui n'est pas pareille chez deux personnes. Le respect, c'est parler et agir sans blesser. Exclure, c'est empêcher une personne d'entrer dans un groupe ou un jeu. Inclure, c'est lui faire une place. Une adaptation est un petit changement qui aide à participer. Coopérer, c'est agir avec les autres pour réussir ensemble. Tu n'as pas besoin d'être d'accord avec tous les goûts de tes camarades. Tu dois les respecter. Nino te confie son secret de renard explorateur : dans une bonne équipe, chacun peut dire « Je suis là, je peux jouer, et mon idée compte. »

Exemples résolus

Le jeu du ballon

Énoncé. Lina ne peut pas courir pendant le jeu du ballon. Son équipe veut quand même jouer avec elle.

1. Cherche le but du jeu : faire circuler le ballon dans l'équipe.
2. Demande à Lina quel déplacement lui convient.
3. Propose que les joueurs marchent ou restent dans une zone choisie.
4. Explique la règle à toute l'équipe avant de jouer.

Résultat : L'équipe adapte le déplacement. Lina peut jouer et le but du jeu reste le même.

Les cartes à lire

Énoncé. Noé lit les cartes plus lentement que les autres. Les joueurs doivent trouver une solution.

1. Ne te moque pas et ne prends pas la carte des mains de Noé.
2. Demande à Noé ce qui l'aiderait.

3. Propose de lire les cartes à voix haute ou de laisser plus de temps.

4. Vérifie que tous les joueurs connaissent cette nouvelle règle.

Résultat : Les joueurs lisent les cartes à voix haute. Noé participe avec les autres.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : la question magique

Avant de décider, demande : « Qu'est-ce qui t'aiderait à jouer ? » Cette question montre que tu écoutes vraiment.



Le tuyau de Nino : le test de la place

Regarde ton groupe. Si quelqu'un reste seul ou attend sans agir, cherche une place utile pour lui dans le jeu.



Le tuyau de Nino : les trois mots

Retiens : inviter, écouter, adapter. Avec ces trois mots, tu aides ton équipe à jouer ensemble.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Dire : « Tu ne peux pas jouer avec nous. »	Cette phrase exclut une personne avant même de chercher une solution.	Dis plutôt : « Comment pouvons-nous adapter le jeu pour jouer ensemble ? »
Changer une règle sans demander l'avis du joueur concerné.	Tu peux choisir une solution qui ne lui convient pas.	Demande ce qui aide la personne et écoute sa réponse.
Rire quand un camarade se trompe ou joue autrement.	Le rire peut blesser et donner envie d'arrêter le jeu.	Encourage ton camarade ou aide-le calmement.

Mes exercices

1 Choisis des paroles respectueuses ★★★

Coche la phrase qui aide à jouer ensemble.

1. Un camarade ne connaît pas les règles.
2. Une joueuse parle moins fort que les autres.

2 Vrai ou faux ★★★

Lis chaque phrase et écris vrai ou faux.

1. Inclure une personne, c'est lui faire une place dans le jeu.
2. Tu peux rire d'un camarade s'il joue autrement.
3. Tu peux demander à un camarade ce qui l'aiderait.

3 Relie la situation à la solution ★★★

Relie chaque situation à une solution respectueuse.

1. Le bruit gêne un joueur.
2. Un joueur ne connaît pas le jeu.
3. Un joueur a besoin de plus de temps pour lire.

4 Trouve une adaptation ★★★

Écris une règle adaptée pour que chaque enfant puisse jouer.

Dans un jeu de course, Sami ne peut pas courir aujourd'hui.

Dans un jeu de cartes, Inès ne voit pas bien les petits mots.

5 Transforme les phrases ★★★

Transforme chaque phrase pour la rendre gentille et utile.

1. « Tu ne sais pas jouer, va-t'en. »
2. « Tu joues trop lentement. »

6 Dessine ton jeu inclusif ★★★

Dessine un espace de jeu où chaque joueur peut participer. Ajoute une règle adaptée dans ton dessin.

1. Dessine les joueurs, le matériel et une aide pour participer.

7 Réagis comme un coéquipier ★★★

Lis chaque situation et écris la meilleure réaction.

Tu entends des élèves rire d'un camarade parce qu'il parle autrement.

Un enfant reste seul pendant la préparation des équipes.

8 Explique ton choix ★★★

Choisis la meilleure solution et justifie ton choix avec une phrase complète.

Pour un jeu bruyant, choisis : A. parler encore plus fort ; B. choisir un coin calme ; C. dire au joueur de partir.
Pour un joueur qui découvre le jeu, choisis : A. lui montrer un exemple ; B. l'empêcher de jouer ; C. rire de ses erreurs.

Évaluation

Lis chaque situation et réponds avec des mots respectueux.

Barème : 20 points

1. Explique ce que veut dire inclure une personne dans un jeu. / 3
2. Écris une phrase pour inviter un enfant qui est seul. / 3
3. Un joueur a du mal à lire les cartes. Donne une adaptation. / 3
4. Pourquoi ne faut-il pas décider à la place d'un camarade ? / 3
5. Écris ce que tu peux faire si tu entends une moquerie. / 4
6. Explique pourquoi une règle peut être adaptée dans un jeu. / 4

Quiz de révision

1. Que veut dire inclure un camarade ?

- A) Lui faire une place dans le jeu B) Le laisser seul C) Choisir à sa place D) Rire de lui

2. Quelle phrase est respectueuse ?

- A) Tu ne peux pas venir. B) On cherche une solution ensemble. C) Tu joues bizarrement.
D) Va jouer ailleurs.

3. Un camarade ne connaît pas les règles. Que peux-tu faire ?

- A) L'empêcher de jouer B) Rire de ses erreurs C) Lui montrer un exemple D) Prendre sa place

4. Qui doit dire ce qui peut l'aider à jouer ?

- A) Seulement le chef de l'équipe B) La personne concernée, si elle le souhaite C) Les spectateurs
D) Personne

5. Quelle solution peut aider dans un jeu très bruyant ?

- A) Parler tous en même temps B) Crier plus fort C) Choisir un endroit plus calme
D) Exclure un joueur

6. Adapter une règle, c'est :

- A) Toujours tricher B) Faire un changement pour aider à participer C) Choisir un gagnant avant le jeu
D) Supprimer tous les joueurs

7. Que fais-tu si une moquerie blesse un camarade ?

- A) Tu ris aussi B) Tu ne dis rien C) Tu refuses la moquerie et tu demandes de l'aide
D) Tu recommences la moquerie

8. Être juste dans un jeu veut toujours dire :

- A) Faire exactement pareil pour tous B) Laisser une personne décider seule
C) Chercher ce qui permet à chacun de participer D) Choisir les joueurs les plus rapides

9. Quel mot veut dire agir avec les autres pour réussir ensemble ?

- A) Exclure B) Coopérer C) Se moquer D) Abandonner

Guide pour les parents

Parlez d'un jeu vécu à l'école, au parc ou à la maison. Demandez à votre enfant comment il peut faire une place à chaque joueur.

- Jouez à un petit jeu coopératif, comme construire quelque chose ensemble ou résoudre une devinette à plusieurs.

- Invitez votre enfant à proposer une règle plus simple si un joueur a du mal, puis demandez si cette règle convient à tous.
- Valorisez les phrases respectueuses : « Veux-tu jouer ? », « Comment puis-je t'aider ? » et « On cherche une solution ensemble. »

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Pourquoi faut-il parfois changer une règle ?

R. Une règle peut être changée si cela aide une personne à participer. Le groupe doit comprendre et accepter la nouvelle règle.

Q. Est-ce que demander de l'aide est rapporter ?

R. Non. Si quelqu'un est blessé, exclu ou moqué, parler à un adulte aide à protéger les élèves.

Q. Dois-je connaître les besoins de tous mes camarades ?

R. Non. Tu peux demander poliment ce qui aide une personne et respecter son choix de répondre ou non.

Q. Peut-on être amis même si on aime des jeux différents ?

R. Oui. Vous pouvez choisir un jeu à tour de rôle ou inventer un jeu qui mélange vos idées.

Corrigé

Exercice 1 : Choisis des paroles respectueuses

1. « On fait un essai ensemble. » : Cette phrase aide le camarade à entrer dans le jeu.
2. « On t'écoute, prends ton temps. » : Cette phrase montre du respect.

Exercice 2 : Vrai ou faux

1. Vrai. : Inclure signifie que chacun peut participer.
2. Faux. : Le rire peut blesser un camarade.
3. Vrai. : La personne connaît souvent ce qui lui convient.

Exercice 3 : Relie la situation à la solution

1. Choisir un endroit plus calme ou parler chacun son tour. : Le calme peut aider le joueur à participer.
2. Montrer un exemple avant de commencer. : Un essai aide à comprendre les règles.
3. Lire la carte à voix haute ou laisser plus de temps. : Le joueur peut alors participer au jeu.

Exercice 4 : Trouve une adaptation

1. Réponse possible : « Nous marcherons tous jusqu'à la ligne, ou Sami fera un autre déplacement qu'il choisit. » : La règle permet à Sami de participer.
2. Réponse possible : « Nous lirons les cartes à voix haute et nous utiliserons des cartes avec de grands mots. » : La règle aide Inès sans l'exclure.

Exercice 5 : Transforme les phrases

1. Réponse possible : « Veux-tu que je t'explique les règles pour jouer avec nous ? » : La nouvelle phrase invite le camarade.
2. Réponse possible : « Prends ton temps, nous pouvons t'attendre. » : La nouvelle phrase encourage le joueur.

Exercice 6 : Dessine ton jeu inclusif

1. Réponse attendue : un dessin montre plusieurs joueurs, un matériel de jeu et une adaptation claire, par exemple une zone calme, des cartes lues à voix haute ou un chemin sans obstacle. : Ton dessin doit montrer que personne n'est laissé de côté.

Exercice 7 : Réagis comme un coéquipier

1. Réponse possible : « Ce n'est pas gentil. Arrêtez. Je vais chercher un adulte pour nous aider. » : Tu refuses la moquerie et tu demandes de l'aide.
2. Réponse possible : « Viens dans notre équipe. Quel rôle veux-tu avoir ? » : Tu invites l'enfant et tu lui laisses un choix.

Exercice 8 : Explique ton choix

1. Je choisis B, choisir un coin calme, parce que le joueur pourra mieux entendre et participer au jeu. : Une justification explique pourquoi la solution est respectueuse.
2. Je choisis A, lui montrer un exemple, parce qu'il pourra comprendre les règles et jouer avec le groupe. : Montrer aide le joueur à apprendre.

Évaluation : corrigé

1. Inclure une personne, c'est lui faire une place pour qu'elle puisse participer au jeu. / 3
2. Réponse possible : « Veux-tu venir dans notre équipe pour jouer avec nous ? » / 3
3. Réponse possible : « Nous pouvons lire les cartes à voix haute ou lui laisser plus de temps. » / 3
4. Il ne faut pas décider à sa place, parce qu'il peut dire lui-même ce qui l'aide et ce qu'il préfère. / 3
5. Réponse possible : « Je peux dire que ce n'est pas gentil et demander l'aide d'un adulte. » / 4
6. Une règle peut être adaptée si cela aide une personne à participer et si tous les joueurs comprennent la nouvelle règle. / 4

Quiz : réponses

1. A) Lui faire une place dans le jeu : Inclure, c'est permettre à chaque personne de participer.
2. B) On cherche une solution ensemble. : Chercher une solution aide tous les joueurs.
3. C) Lui montrer un exemple : Un exemple aide à comprendre le jeu.
4. B) La personne concernée, si elle le souhaite : Il faut demander à la personne ce qui lui convient.
5. C) Choisir un endroit plus calme : Un endroit calme peut aider à entendre les consignes.

6. **B) Faire un changement pour aider à participer** : *Une adaptation peut permettre à chacun de jouer.*
7. **C) Tu refuses la moquerie et tu demandes de l'aide** : *Un adulte peut aider à protéger les élèves.*
8. **C) Chercher ce qui permet à chacun de participer** : *Être juste peut demander une adaptation.*
9. **B) Coopérer** : *Coopérer, c'est faire équipe.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches de Questionner le monde (EMC) CE2** · [/questionner-le-monde-ce2/](https://lecons-ce2.fr/questionner-le-monde-ce2/)
- › **Le service public en CE2** · [/questionner-le-monde-ce2/le-service-public/](https://lecons-ce2.fr/questionner-le-monde-ce2/le-service-public/)
- › **Le droit et la règle en CE2** · [/questionner-le-monde-ce2/le-droit-et-la-regle/](https://lecons-ce2.fr/questionner-le-monde-ce2/le-droit-et-la-regle/)