






3-INCLUSION SOCIALE : HANDICAP

OBJECTIF : Comprendre que l'environnement peut être un obstacle pour les enfants en situation de handicap, s'il n'est pas adapté à tous. Course et parcours à réaliser le plus vite possible. Puis, il faudra faire la même chose les yeux bandés avec l'aide d'un guide.

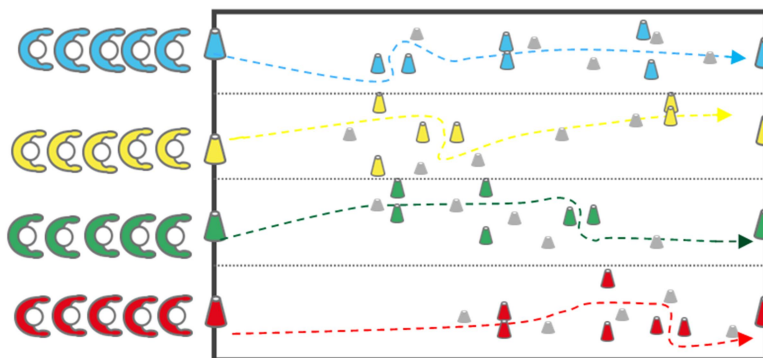
Âge : 6-12 ans
Durée : 50 minutes
Activité : Relais

S'ORGANISER

Terrain = 20 X 20 m

-  4 équipes de 6 joueurs
-  4 masques
-  4 jeux de 6 chasubles
-  30 plots
-  20 foulards
- Bâton pour jeu avec thème (Non fourni)

 Utilisez l'annexe du jeu



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

But: Être l'équipe qui finit le relais avec le plus de points.

Les équipes se mettent en file indienne, face à leur parcours. Les joueurs partent un à un pour faire un relais d'équipe. Il y a 3 portes à franchir par couloir (une porte est symbolisée par 2 plots de la même couleur) et des obstacles (foulards à terre) à éviter. Une fois que le joueur est arrivé de l'autre côté, il contourne le plot final et revient en courant, sans passer par les portes et tape dans la main de son coéquipier pour qu'il parte à son tour. Chaque équipe commence la partie avec un bonus de 20 points : chaque fois qu'un joueur commet une erreur (évite une porte, ne contourne pas bien le plot final, démarre avant que le coéquipier ne soit arrivé), l'équipe perd un point.

RÈGLES

- Le départ se fait derrière la ligne.
- Attendre que son partenaire tape dans la main avant de partir, sinon l'équipe perd un point.
- Obligation de contourner le dernier plot et de bien passer entre les portes.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :**
 - Réduire la distance du parcours.
 - Variez la position de départ (assis, accroupis, de dos).
- **Pour les 10-12 ans :**
 - Varier les départs (couché, de dos, ...)
 - Si les règles sont vraiment respectées, ajouter 5 points à l'équipe qui arrivera en

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 25'

Le jeu reste le même, mais ce n'est plus une course de vitesse.

On insère des symboles :

- Le **terrain** devient un **village** avec ses rues et ses obstacles à éviter (gens, arbres, ruisseaux, vélos, ...), et le **plot d'arrivée** représente **l'école** ;
- Les **portes** deviennent les **chemins dégagés** ;
- Les **joueurs** deviennent des **personnes non voyantes** (symbolisées par le masque).

Chaque équipe est divisé en 2 groupes : celui des non-voyants et celui des guides. Les non-voyants veulent aller à l'école mais ils ne peuvent pas y aller seuls : des « guides » doivent l'accompagner. Le premier joueur met un masque sur ses yeux pour jouer le rôle du non-voyant (veiller à ce qu'il ne touche pas son masque : l'enfant doit marcher avec les bras le long du corps ou les bras tendus). Un de ces coéquipiers joue le rôle du guide : il prend soin du non voyant, il veille à sa sécurité. L'animateur doit vraiment insister sur la confiance mutuelle que doivent avoir le guide et le non-voyant. Les règles du relais n'ont pas changé. Une fois arrivé, il donne son masque au joueur suivant, qui sera accompagné d'un nouveau guide. Les enfants changeront de rôle à chaque nouvelle phase.

Phase 1 : Le guide tient le non-voyant par une épaule, sans parler : il le guide par le toucher

Phase 2 : Le guide aide le non-voyant à la voix (sans le toucher) en lui donnant des explications claires sur ce qu'il doit faire : « gauche », « droite », « avance », « tourne », « ralentis », ...

Phase 3 : Le non-voyant a maintenant un bâton à la main et le guide l'aide à avancer en lui fournissant des explications claires.

Phase 4 : Le non voyant essaie de se déplacer seul avec le bâton. Les coéquipiers doivent l'aider pour le retour à s'orienter vers son groupe.

L'animateur doit veiller à ce que :

- les joueurs **alternent** les rôles pour que tous vivent l'expérience du non-voyant et du guide,
- les **guides** jouent bien leurs rôles (sécurité, comportement aidant),
- la **sécurité des enfants soit respectée** (bien écarter les parcours de chaque équipe pour éviter les accrochages et faire attention à l'usage du bâton).

Variables

- **Pour les 6-9 ans :** Réduire la distance du relais ; retirer la phase 4.
- **Pour les 10-12 ans :** Une fois que le principe du jeu est intégré par les enfants, un enfant peut jouer le rôle de perturbateur bruyant à la place d'un obstacle.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Qu'avez-vous ressenti lorsque vous aviez le masque sur les yeux ?
- 2 Quelles sont les difficultés que les enfants en situation de handicap peuvent rencontrer en allant à l'école?
- 3 Comment peut-on les aider à aller à l'école ?
- 4 Pourquoi est-il important que les personnes en situation de handicap soient scolarisées ?
- 5 Y-a-t-il des personnes en situation de handicap dans vos villages ?

BILAN



- 1 Être dans le rôle d'une personne en situation de handicap nous permet nous rendre compte des difficultés qu'ils rencontrent au quotidien, notamment pour s'orienter et se déplacer. Sans la vision, on prend ses repères et tout devient plus difficile, d'autant plus quand on est seuls. Cela nous montre à quel point il est utile et important de les aider !
- 2 Quand on ne voit pas on ne se rend pas compte des obstacles qui nous entourent. Il y a de nombreux obstacles qui se trouvent sur leurs chemins : les ruisseaux, les arbres, les caniveaux, les vélos... Ils sont plus vulnérables que les autres enfants.
- 3 On peut les aider en les accompagnant sur le chemin pour les guider et les avertir des risques. Avec du matériel spécialisé, ils peuvent gagner en autonomie (lunettes adaptées, cannes).
- 4 C'est important car cela permet de les rendre autonome et qu'elles soient mieux acceptées par les autres enfants qui seront donc plus tolérants avec eux.
- 5 Oui, il y a des personnes qui sont en situation de handicap : les albinos, les personnes ayant des troubles mentaux, les personnes sourdes, aveugles, les personnes amputées,

MESSAGES CLÉS

- L'adaptation de l'environnement renforce l'autonomie de la personne en situation de handicap.
- Cette adaptation peut être matérielle (chaises roulantes, cannes, béquilles), humaine, (entraide, solidarité) et environnementale (toilettes adaptées, portes larges pour accueillir des fauteuils,...).