





4-INCLUSION SOCIALE : HANDICAP

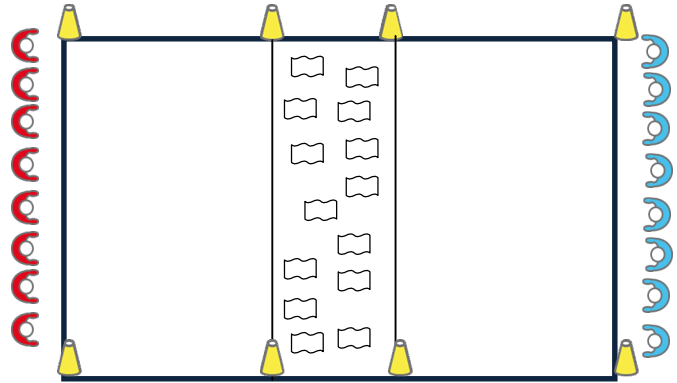
OBJECTIF : Toute personne en situation de handicap doit fournir des efforts pour son épanouissement personnel. La force pour aller de l'avant est en nous tous !

Âge : 6-12 ans
Durée : 45 min
Activité : jeu de course individuel

S'ORGANISER

Terrain 30x15 m

-  8 joueurs par équipe
-  10 plots
-  2 jeux de 8 maillots (2 couleurs)
-  40 foulards



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 15'

But : Ramener dans son camp le plus de foulards possibles.

Même si les joueurs sont répartis en deux équipes, chacune sur un côté du terrain, c'est un jeu de course individuelle. Chaque joueur doit ramasser les foulards situés dans la zone du milieu.

Les joueurs des deux équipes partent en même temps, au signal de l'animateur. Chaque joueur a le droit de prendre un seul foulard : il doit le ramener et le déposer dans sa zone de départ avant de repartir.

A la fin du jeu, chaque joueur compte le nombre de foulards qu'il a ramassé.

RÈGLES

- Le départ se fait derrière la ligne.
- Interdiction de partir avant le signal.
- Interdiction de faire des fautes sur les autres joueurs.
- Interdiction de prendre plus d'un foulard.
- Interdiction de déplacer les autres foulards (les rapprocher du camp).

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** réduire le terrain et le nombre de foulard
- **Pour les 10-12 ans :** Varier les positions de départ (accroupi, de dos, à plat ventre...)

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 20'

Le jeu reste le même que précédemment, on insère les symboles :

- La **zone qui se trouve au milieu du terrain** devient désormais **l'école**,
- Les **zones derrière la ligne de départ** symbolisent la **maison**,
- Les **foulards**, au milieu, représentent les **connaissances** que les enfants vont chercher à l'école.
- Le **parcours** effectué par les enfants représente le **chemin** pour aller à l'école.

Phase 1 : Pour cette première manche, l'animateur choisit arbitrairement quatre joueurs par équipe, qui auront un handicap: une **personne aveugle**, une **personne sourde et muette**, une **personne handicapée mentale** et une **personne handicapée moteur** et leur dit : « *comme vous avez un*

handicap, vous allez rester à la maison, pendant que les autres continuent d'aller à l'école». Les quatre joueurs en question restent donc dans leur camp pendant que les autres continuent de jouer. Ils ont pour tâche de compter le nombre de chasubles que ramènent les autres joueurs.

Phase 2 : Désormais, les enfants exclus peuvent participer au jeu : on leur assigne un comportement représentant une déficience :

- Une personne aveugle aura un foulard sur un œil,
- Une personne sourde et muette aura un foulard recouvrant la bouche et les oreilles,
- Une personne handicapée mentale devra faire un départ assis (à chaque retour à la maison, le joueur s'assoit de nouveau, se relève et repart),
- Une personne handicapée moteur devra courir à pieds joints.

Ils garderont cette déficience durant l'ensemble du jeu. Le départ se fait deux à deux : un joueur avec une déficience part en même temps qu'un enfant sans contrainte. Dès qu'un des joueurs a réussi à récupérer un foulard, l'autre joueur s'arrête, fait demi-tour et repart à la maison. Plusieurs départs de deux joueurs peuvent se faire en même temps. *Les personnes valides continuent d'acquérir des connaissances alors que les personnes en situation de handicap, qui tentent aussi d'y aller, n'y arrivent pas et rebroussement chemin.*

Phase 3 : Après avoir changé les rôles des joueurs, on fait la même séquence de jeu, mais cette fois-ci, les deux joueurs qui partent en même temps peuvent aller jusqu'au bout et ramasser les foulards. *Tout le monde y arrive même si c'est plus difficile pour la personne en situation de handicap.*

Phase 4 : Pour la dernière séquence, les enfants avec les contraintes démarrent deux mètres devant les autres enfants (représenter la zone avec des plots). *Cela représente l'aide que l'on peut apporter aux enfants en situation de handicap sur le chemin de l'école (accessibilité).*

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** retirer la phase 2 du jeu (en maintenant la répartition des déficiences !)

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Qu'avez-vous vu et ressenti pendant que vous jouiez ?
- 2 Pourquoi est-ce plus difficile pour les personnes en situation de handicap d'aller à l'école ?
- 3 Pourquoi doivent-ils fournir tant d'effort pour aller à l'école ?
- 4 Dans la vie de tous les jours, pourquoi est-ce important que la personne en situation de handicap puisse faire respecter ses droits ?

BILAN



- 1 Nous avons vu que des personnes en situation de handicap ont participé au jeu. Au début ils étaient exclus puis petit à petit, ils ont joués avec nous, malgré leurs difficultés.
- 2 La personne en situation de handicap est diminuée physiquement, elle manque de soutien. Les gens autour d'elle ne comprennent pas sa situation : ils ne cherchent pas à comprendre ce qu'elle vit. Il doit donc faire beaucoup plus d'effort pour arriver aux mêmes objectifs que les enfants valides.
- 3 Ils doivent fournir plus d'efforts pour avoir les mêmes droits que les autres enfants. De plus, leur environnement n'est pas adapté à leurs difficultés (école, rue, maison), ce qui rend le trajet vers l'école plus difficile, par exemple.
- 4 C'est important et légitime que la personne en situation de handicap se fasse respecter ses droits afin qu'elle puisse avoir accès comme tous à l'école, au travail, à la santé, à la culture, ...

MESSAGES CLÉS

- Le handicap n'est pas une fatalité. L'enfant en situation de handicap, avec l'aide des autres (famille, amis, communauté, ...), doit défendre ses droits et trouver sa place dans la société.
- Il doit lutter pour le respect de ses droits, prendre des initiatives pour améliorer son quotidien.