

SENSIBILISER LES SCOUTS AU HANDICAP

Qu'est-ce que ça implique de vivre avec une déficience intellectuelle, motrice ou sensorielle ? Comment accomplir les gestes du quotidien si on ne voit pas ou si on ne marche pas ?

Voici quelques idées de jeux pour aider tes scouts à mieux comprendre les implications du handicap dans la vie de tous les jours.

Pourquoi en parler à mes scouts ?

Il n'est pas nécessaire que le groupe ait été confronté au handicap pour en parler.

Chaque enfant aura probablement déjà observé l'une ou l'autre personne porteuse d'une déficience (dans sa famille, à l'école, dans la rue...).

Mieux comprendre le handicap et découvrir que tout le monde ne vit pas au même rythme permettront à tes scouts d'acquérir une ouverture d'esprit qui leur sera bien utile lorsqu'ils rencontreront une personne porteuse d'un handicap.

LA MALLE HANDICAP

Pour t'aider à aborder le thème du handicap, la fédération met à ta disposition une malle contenant du matériel de sensibilisation :

- 12 casques anti-bruit
- 20 Paires de boules-quiès
- 3 Masques (type avion)
- 3 Lunettes à pois
- 3 Lunettes floues
- 3 Lunettes noires avec un trou
- 6 T-shirts manchots
- 6 Bâtons de 1m
- 6 Cordes à sauter
- 6 Balles de tennis
- Des livres (peuvent être ajoutés à la demande)

Comment je me procure la malle ?

Tu peux réserver une malle handicap pour toutes tes activités scoutées, par téléphone au **02/508 12 00** ou par mail à lesscouts@lesscouts.be

LES ATELIERS DECOUVERTE

PAR TYPE DE HANDICAP

Dans un espace où tous les ateliers sont visibles, on propose de passer d'atelier en atelier par petit groupe. Chaque atelier présente une déficience, l'animateur donne quelques informations sur cette déficience et la fait découvrir d'une manière ludique.

Selon le timing, voici quelques propositions d'activités par atelier. On peut ne pas tout faire !

-
- *Pour découvrir des informations plus précises sur chaque handicap, tu peux télécharger les fiches d'Andy disponibles sur la page de notre site consacrée au handicap (tape « handicap » dans la barre de recherche pour la trouver).*
-

CECITE

Dans la malle de matériel se trouvent différentes paires de lunettes qui permettent de simuler différentes déficiences visuelles : un bandeau noir pour la cécité, des lunettes avec des taches noires pour limiter la vision, des lunettes pour voir de manière floue (en verre translucide) et des lunettes pour ne plus voir sur les côtés (en supprimant la vision périphérique, comme quand on regarde dans un tube). Les scouts pourront ainsi se mettre dans la peau d'une personne malvoyante.

Shopping

Sur une table, plusieurs aliments et objets sont proposés. Ils doivent se ressembler par la forme mais pas par le contenu. Le participant, les yeux bandés, reçoit un petit panier, mémorise une liste de courses qu'on lui dit et met dans son panier ce qu'il pense être. Il devra ensuite payer. Donner donc de la monnaie et voir s'il se débrouille. Normalement, les pièces en euro sont toutes différentes... ils peuvent passer plusieurs à la fois. Il faudra alors plus d'objets...

Matériel : aliments, objets, table, paniers, pièces de monnaie

Cécogramme

Compose un message en braille à l'aide d'épingles enfoncées sur une base en carton ou en frigolite. Glisse celle-ci à l'intérieur d'une boîte en carton avec une ouverture sur le côté pour pouvoir y glisser les mains. Sur le haut de la boîte, affiche l'alphabet braille qui pourra ainsi servir de clé de lecture.

Invite alors les scouts à décoder le message en braille dans la boîte. Pour les plus petits, le message braille peut être remplacé par des objets qui peuvent représenter un thème : objets de la plage, de la forêt, etc. (Tu peux obtenir la traduction d'un courrier en braille via le site web <http://www.braillepost.be/fr/>)

Matériel : un message en braille, sa traduction + feuilles alphabet braille

Orientation

D'un point de départ, on montre à tous les participants un point d'arrivée. Puis, ensuite, les yeux bandés, les louveteaux essaient d'y arriver.

Découverte sonore – memory sonore

Pour préparer le jeu, récupère des petites boîtes ou pots opaques et identiques : pots de yaourt, boîtes de camembert, bocaux d'épices peints, etc. que tu rempliras de petits objets bruyants : vis et clous, riz, boutons, grelots et clochettes, légumes secs, sable, trombones, graines, etc.

Le but du jeu est de retrouver quel objet se trouve dans ces maracas de fortune, rien qu'en les secouant et en écoutant le son ainsi produit. Les scouts peuvent s'aider d'une liste des objets à découvrir.

Variante : sur le principe du memory, compose des paires de boîtes à secouer. Répartis les boîtes sur une surface. Chacun à leur tour, les scouts secouent deux pots de leur choix pour écouter leur bruit, le but étant de reconstituer les paires sonores.

Le cinéma

Par 2, un participant a les yeux bandés, l'autre reste à côté de lui. On visionne ensemble un film (maximum 5min). Celui qui n'a pas les yeux bandés décrit à l'autre ce qu'il voit. On passe ensuite l'extrait sans bandeau. On inverse les rôles avec un autre film.

Expliquer que les personnes aveugles ou malvoyantes ont droit à la culture, aux loisirs et donc au cinéma. Peu de cinéma sont adapté. Heureusement des associations traduisent les films qu'on peut louer.

Matériel : projo et écran et 2 films courts

La vie quotidienne

- Déjeuner : les participants ont les yeux bandés et doivent se préparer une tartine de choco et se verser un verre de jus. Pièges : sur la table, on trouvera aussi des pots de confiture, des briques de lait, etc.
- Être propre : le participant doit se laver le visage et se brosser les cheveux.
- Etre beau : une malle de vêtements est à disposition. Les participants toujours les yeux bandés, doit s'habiller correctement. Comment coordonner les couleurs

Matériel :

- Table, couteau, pain, pot de choco, pot de confiture, brique de jus ouverte, brique de lait ouverte, tasse, verre, gobelet
- Bassin, eau, gant de toilette, savon, essuie, brosse à cheveux et miroir
- Beaucoup de vêtements de même sorte : pull, t-shirt, jupe, tablier, chapeaux, etc.

SURDITE

Pour aborder la surdité, propose aux scouts de porter des boules Quiès et des casques de chantier. Cela ne les rendra pas complètement sourds, puisqu'ils parviendront toujours à distinguer des sons et comprendront un message énoncé clairement dans le calme, mais ne comprendront absolument pas les conversations qui se déroulent dans le bruit ambiant.

La recette de cuisine

Contre la montre entre petits groupes pour reconnaître une recette : Chaque petit groupe reçoit une recette différente pour ne pas tricher. Une personne doit mimer au reste du petit groupe les ingrédients d'une recette de cuisine, puis on échange les rôles avec un autre qui détaille la recette, etc. Les personnes qui doivent reconnaître le mime le retranscrivent sur une feuille. Vérification...

Matériel : recettes de cuisine, bics, feuilles blanches

Le téléphone sans fil en langue des signes

Prendre le temps d'apprendre quelques mots en langue des signes. Ensuite, demander aux scouts de se placer en cercle en alternant ceux qui entendent et ceux qui portent un casque. Communique alors un mot en langue des signes au scout assis à ta droite qui le reproduira au scout assis à sa droite jusqu'à ce que le message revienne à la personne à ta gauche. Vérifiez ensuite si le mot a correctement fait le tour du cercle.

Matériel : alphabet et mots de base en langue des signes

Dessiner, c'est gagner

Soit tous les scouts portent un casque sur les oreilles, soit on forme des équipes de deux composées d'un entendant et d'un malentendant. Chaque scout à son tour reçoit un mot qu'il doit faire deviner aux autres scouts en dessinant sur un tableau ou une grande feuille. Le premier qui trouve le mot à faire deviner remporte un point. Pour ce jeu, la communication orale est remplacée par le dessin, ce qui permet facilement aux personnes sourdes de jouer. Toutefois, la surdité isole grandement, étant donné qu'elle coupe toute possibilité de discuter avec les autres et d'entendre les conversations. Cette situation parfois frustrante peut être difficile à vivre pour les plus jeunes.

Réflexion

Réfléchir à des moments de la vie quotidienne : comment une personne sourde ou malentendante fait pour se réveiller ? pour entendre que quelqu'un sonne à la porte ? pour voir un film au cinéma

DEFICIENCE MOTRICE

La meilleure façon de se rendre compte des difficultés vécues par les personnes à mobilité réduite est de se mettre dans les situations qu'elles vivent au quotidien.

En chaise roulante, avec une jambe immobilisée (bâton attaché le long de la jambe) ou les bras inutilisables (t-shirt avec les manches nouées), par exemple, les gestes du quotidien deviennent beaucoup plus complexes à réaliser.

Parcours

En voiturette, avec une jambe attachée, avec les yeux bandés, etc. réaliser un mini-parcours avec quelques obstacles à franchir : essayer de monter et descendre sur un trottoir, contourner un obstacle, monter et descendre une pente, marcher ou rouler sur différents sols (herbe, gravier, macadam, etc.)

-
- *Attention !! Ce n'est pas une course !*
-

Mini-défis à relever

- Assis en tailleur, les genoux bloqués par un foulard, ils doivent transporter un objet d'un endroit à un autre
- Assis à terre, le participant doit essayer de se mettre sur une chaise ou un banc sans utiliser / bouger le bas de son corps (on peut attacher avec un foulard)
- Ecrire « bonjour » sans les mains

DEFICIENCE INTELLECTUELLE

Difficile de se mettre dans la peau d'une personne qui a un handicap mental. Cependant, si tu souhaites aborder ce type de déficience avec tes scouts, il existe de nombreux livres et films.

Les livres (enfants)

- **Lili**, Agnès Lacor et Gwen Le Gac, éditions Thierry Magnier.
Lili est une petite fille trisomique. Beaucoup de gens ont peur de Lili, pourtant sa soeur l'aime beaucoup.
- **Le liseron de Jules**, Kochka et Olivier Latyk, Belin jeunesse.
Jules est autiste. Pas toujours facile pour son frère Hugo de vivre tous les jours avec Jules. Parfois, il rêve que son frère disparaisse.

Les films (ados)

- **Le huitième jour**, Jaco Van Dormael
L'histoire de l'amitié naissante entre Harry, un homme seul qui se voue à son travail et Georges qui est trisomique et qui lui ne vit que dans l'instant.
- **Rain Man**, Barry Levinson
À la mort de son père, Charlie découvre l'existence de son frère, Raymond, un adulte autiste qui vit dans une institution psychiatrique.
- **BenX**, Nic Balthazar
Ce film raconte l'histoire de Ben qui est persécuté par ses camarades de classe à cause de son handicap, l'autisme. Pour fuir cette dure réalité, il se réfugie dans les jeux vidéo.

Mini-défis à relever

- Retenir des mots dans l'ordre
- Répéter une longue phrase 10 fois rapidement et sans se tromper
- Faire tous les calculs en respectant la consigne
- Ecrire les calculs sur une grande feuille blanche

LES JEUX

Chaque participant reçoit un handicap. A mi-temps, on peut échanger de handicap : cécité / malvoyance ; surdité ; déficience physique : chevilles attachées, bras attachés, manche à balai attaché à la jambe et au bras droits ; problème de communication : bout de son foulard à mâchouiller tout le temps dans sa bouche

Relais-cou

Chaque équipe reçoit une balle de tennis. La balle doit passer 3 fois par chaque participant en la faisant tenir uniquement entre le cou et le menton. Si la balle tombe, le dernier à l'avoir eu peut la reprendre et la placer dans son cou.

Matériel : balles de tennis

Corde à sauter

Chaque équipe reçoit une corde à sauter.

2 personnes font tourner la corde, les 3 autres sautent ENSEMBLE. Chaque équipe a 5 minutes maximum pour réaliser le nombre de tours maximum faits sans interruption. On redémarre donc à zéro après chaque échec et on tient compte du record.

Matériel : cordes à sauter

Course-relais

Les membres de chaque équipe doivent effectuer un trajet en slalomant et en allant chercher une assiette en carton sur une chaise située au bout du trajet puis la rapporter à son équipe

Matériel : assiettes en carton

Relais-tabou

Chaque participant reçoit un papier sur lequel est écrit : un mot à faire deviner et 5 mots à ne pas dire. Exemple : faire deviner palmier, sans dire plage, mer, île, noix de coco et feuille. Le premier participant doit faire deviner au second et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier devine le mot du cinquième.

Matériel : 15 petits papiers préparés avec les mots à faire deviner et les 5 mots tabous

Relais-pictionary

Chaque participant reçoit un papier sur lequel est écrit un mot à faire deviner par dessin. Le premier participant doit faire deviner au second et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier devine le mot du cinquième.

Matériel : 15 petits papiers avec les mots à faire deviner, feuilles et crayons, un pot de pâte à modeler.

Nœuds

Chaque groupe doit réaliser le plus vite possible un cube en faisant des brelages.

Matériel : Pics à brochette, cordelette, ciseaux

Tour

Les participants, à tour de rôle, placent 1 sucre pour construire la plus haute tour possible en 3 minutes.

Matériel : des sucres

Et bien d'autres activités

Colin-maillard, Foot, Foulard entre deux, Cache-trésor, Twister géant, etc.

DEBRIEFING [TRES IMPORTANT !!!]

En petit groupe, débriefing rapide :

Demander à chaque participant « Comment j'ai vécu cet après-midi / jeux avec telle ou telle déficience, qu'est-ce que cela m'a donné comme impression ? » « Qu'est-ce que j'ai ressenti en étant aveugle, sourd, etc. »

En section, débriefer sur toute l'activité :

On a découvert quelques déficiences. Qu'en pensez-vous ?

Est-ce que c'est gênant pour une personne handicapée d'être tout le temps handicapé ?

Est-ce que c'est gênant pour les autres personnes ?

Comment peut-on aider une personne handicapée ?

Selon les groupes et le contexte de l'animation, d'autres questions vont peut-être survenir.