



Cannes blanches

Thème Découvrir comment la canne permet de découvrir l'environnement d'une autre façon

Objectifs pédagogiques recherchés Comprendre comment les personnes non-voyantes se déplacent en sécurité. On pourra commencer, avant l'utilisation de la canne, par faire des jeux de coopération, en explorant le parcours à deux : on doit apprendre à faire confiance à l'autre: se faire guider par la main, ou la main sur l'épaule, ou en tenant un foulard entre deux. Puis faire le parcours seul avec la canne. On adaptera la difficulté du parcours à l'âge des enfants. Fixer un point dans une salle, se bander les yeux et se diriger vers le point, vérifier comme il est difficile de marcher droit sans y voir.

Exploitation La canne doit être glissée au sol, et balayer l'environnement. On peut faire un petit parcours d'obstacles à découvrir les yeux bandés : une chaise, des jouets, une porte à passer, un trottoir à monter, des personnes à éviter...

Extension Aller visiter le site "enfant-aveugle.com".
Rencontrer des personnes aveugles ou mal-voyantes qui pourront parler de leur quotidien.

N° 11

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Lunettes déformantes

cycle 1, 2, 3

Thème Découvrir la déficience visuelle

Objectifs pédagogiques recherchés Faire prendre conscience de la façon dont on voit le monde avec une déficience visuelle

Exploitation Avec les lunettes, essayer de lire un livre, d'écrire au tableau, de marcher dans la cour, de jouer aux cartes, de jouer aux kapla, manger et boire etc. Varier les difficultés selon les âges des enfants

Extension Prendre des petits masques en carton de carnaval ou en fabriquer, puis leur donner un handicap visuel (scotch , feuille trouée, etc) et faire les mêmes jeux ; on peut aussi prendre des lunettes de piscine.



15 Plaques en braille Les doigts qui rêvent

Thème Découvrir l'écriture braille.

**Objectifs
pédagogiques
recherchés**

Faire prendre conscience qu'il existe un autre code écrit, et qu'on peut lire avec ses mains quand les yeux ne peuvent pas lire.

Exploitation

Commencer par un jeu de découverte des lettres: prendre un couvercle d'une boîte de 6 œufs par groupe de 2 ou 3 ; et avoir 6 billes. Écrire chaque lettre en plaçant les billes dans les trous de la boîte.

Faire des jeux de devinettes de lettres. Puis donner à chaque enfant une feuille (cf modèle) et de petites gommettes, demander à chaque enfant d'écrire son prénom en braille. l'enfant pourra le garder.

Extension

Lors de sortie dans des lieux accessibles pour les personnes déficientes visuelles, faire remarquer l'écriture braille et faire lire (ascenseurs, orientations...)

N° 13

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Casque anti-bruits

cycle 2 et 3

Thème Casque de chantier, destiné à être en situation de ne pas entendre.

**Objectifs
pédagogique
recherché** En lien avec la fiche pédagogique sur les jeux sans langage, avec le livre-dvd le grand voyage, avec le livre de signes" signe avec moi", aborder la question de la surdité.
En lien avec tous les autres jeux, découvrir à quel point nos oreilles sont précieuses dans le quotidien.

Exploitation Adapter les situations choisies à l'âge des enfants.

Extension Profiter de cette expérience pour parler de la déficience auditive des personnes âgées, et de la nécessité de protéger son audition (baladeurs, concerts, discothèques)



Jeux en situation : Handicap visuel

- ACTIVITÉ 1 : équilibre** Faire fermer les yeux quelques instants et, sans les rouvrir, demander de rester en équilibre sur un pied.
La vision aide à l'équilibre.
- ACTIVITÉ 2 : parcours simple en ligne droite** Définir une ligne d'une quinzaine de mètres en marquant au sol le départ et l'arrivée.
Placer l'enfant, yeux ouverts au départ et lui demander de bien visualiser l'arrivée.
Masquer les yeux, avec ou sans la canne, lui demander d'atteindre le point d'arrivée et de s'arrêter en levant la main quand il pense l'avoir atteint.
Oter le masque et constater. Le groupe doit être très silencieux et réparti pour ne pas influencer le « testeur »
- ACTIVITÉ 3 : parcours simple avec « virage »** Définir un parcours de façon à ce qu'il y ait un « ½ tour » autour d'un obstacle. Faire observer le parcours. Masquer les yeux.
Faire faire le parcours à l'aide de la canne.
Le groupe doit être très silencieux et réparti pour ne pas influencer le « testeur ».
Choisir un obstacle avec lequel les enfants ne risquent pas de se blesser (un cône de balisage, un pouf, un gros coussin...)
- ACTIVITÉ 4: colin maillard variantes** Un joueur a les yeux bandés à l'aide d'un bandeau ou d'un foulard.
On le fait tourner trois fois sur lui-même et les autres joueurs se placent autour de lui.
Aucun d'entre eux n'a le droit de bouger les pieds, ni de parler.
Lorsque celui qui a les yeux bandés a attrapé l'un d'entre eux, il doit alors essayer de deviner de qui il s'agit.
S'il devine, alors celui qui a été pris, le remplace.
S'il ne devine pas (au bout de trois essais lorsqu'il y a beaucoup de joueurs) il doit attraper un autre joueur.
Il existe des variantes à ce jeu qui permettent d'appréhender les autres sens que la vue : l'odorat, l'ouïe, le toucher :
- "colin maillard des odeurs" où celui qui a les yeux bandés après avoir attrapé un joueur doit "reconnaitre" le produit qu'il lui fait sentir.
- "colin maillard des bruits", dans lequel celui a les yeux bandés doit reconnaitre l'objet qui émet le bruit que le joueur attrapé lui fera entendre.
- "colin maillard tactile", dans lequel celui qui a les yeux bandés devra deviner au toucher quel objet lui présente le joueur attrapé.



Jeux en situation : handicap intellectuel

Communiquer quand on ne peut pas parler

Objectifs : Mettre les enfants dans une situation où ils auront des difficultés pour communiquer

Leur permettre de mieux comprendre

- ce que ressent une personne qui a des troubles de la communication
- les comportements non-verbaux que chacun utilise pour transmettre de l'information
- la façon dont on peut améliorer les échanges

Jeu 1 Poser rapidement quelques questions :
Qu'a bu l'âne au lac ? (l'âne au lac a bu l'eau)
L'hibou niche où ? (la pie niche haut, l'oie niche bas, , l'hibou niche ni haut, ni bas, l'hibou niche pas)

On trouvera d'autres « virelangues » dans le livre « dix dodus dindons » chez Albin Michel.

Ensuite, mettre en évidence que alors que les questions étaient du bon français, on ne les a pas comprises. Et que pour certains enfants, c'est difficile de comprendre, difficile de savoir où sont les mots dans la phrase

Montrer que si on parle lentement, peut être avec des gestes, c'est plus facile de comprendre.

Jeu 2 Expliquer qu'ils devront imaginer être privés de parole, de la compréhension de la parole, qu'ils ne savent ni lire, ni écrire.

Mettre les enfants par deux, et disposer les paires ainsi formées de telle façon que l'un des deux tourne le dos au tableau et l'autre lui fait face et regarde le tableau. Celui qui ne voit pas le tableau a une feuille de papier et un crayon.

Vous affichez un dessin très simple. Celui qui voit le dessin doit le faire dessiner à l'autre ... en le décrivant, sans parler, et sans écrire. Il peut regarder ce que dessine son partenaire et corriger ses erreurs, sans parler et sans écrire. Celui qui dessine peut tenter d'obtenir des précisions, des corrections, des clarifications, sans parler ni écrire...

Ensuite, se remettre en grand groupe et recueillez les impressions :

Ce que nous avons ressenti : énervement, frustration, inquiétude, impression d'être stupide, découragement, retrait, et amusement...

Nous nous sommes servis : du contact visuel, de nos mains pour désigner, de notre visage, de gestes, de mimes, de comparaisons avec des éléments de la pièce...



Jeux en situation : handicap intellectuel (suite)

Communiquer quand on ne peut pas parler (suite)

Nous avons ou aurions eu besoin : d'encouragement et de coopération, de messages de confirmation, de présenter l'information par petits bouts, en suivant un ordre (du plus au moins important), d'un code de signes communs...

Jeu 3 « que oui, que non ».. en fait, jeu de devinettes...

Mettre les enfants par paire.

Donner aux deux la situation suivante (ou en inventer une correspondant mieux à la classe) : vous retrouvez votre copine à l'arrêt du bus, vous êtes très content (contente) car....

Et un seul des deux a la suite : vous avez retrouvé votre portable (ou console de jeu, ou...) il était sous votre lit.

Celui qui ne connaît pas la situation doit la deviner, les seules réponses possibles sont OUI et NON.

Montrer les difficultés :

Des questions interro-négatives (tu ne veux pas de pomme ?)

Des questions à double choix.(tu veux venir dehors avec moi ?)

L'impossibilité de faire revenir la personne qui pose des questions sur le sujet si elle s'en éloigne.

Pointer aussi que cette situation peut arriver entre un enfant et un adulte qui a du pouvoir, avec la tentation de répondre oui pour ne pas oser dire non ! (ce qui s'est probablement passé dans des erreurs judiciaires récentes)

Jeu 4 Faire la liste avec les enfants de tous les gestes qu'on utilise quand on parle ; la gesticulation naturelle qui accompagne la parole ; les gestes para-linguistiques, qui remplacent parfois un mot, les gestes connus de tous (c'est bien, viens, arrête, chut, doucement)....



Jeux en situation : handicap physique

Thème Jeux de découverte motrice

Objectifs pédagogiques recherchés Appréhender des situations avec des contraintes motrices

Jeux avec déficience des membres inférieurs Se déplacer avec des articulations bloquées par des segments rigides (rouleaux de moquette...) ; se déplacer avec les pieds/les mains entravés ; se déplacer dans un fauteuil roulant / expliquer à celui qui conduit le trajet à parcourir.

Jeux avec déficience des membres supérieurs Avec des mouffles ou des gants de boxe :

- construire une tour en cubes ou en kapla
- jouer au lego
- écrire au tableau puis sur du papier
- idem avec une main dans le dos (alternativement la droite et la gauche)
- écrire un texte (le papier bouge !!!)
- faire un dessin
- prendre un repas (attacher la main non-dominante)

Extensions Faire un parcours en fauteuil / les pieds entravés dans le quartier.
Favoriser les échanges avec des enfants handicapés moteurs : rencontres sportives, culturelles...

Faire prendre conscience aux enfants que ces situations de déficience motrice peuvent leur arriver suite à un accident de sport (entorse de la cheville, fracture du poignet). La principale différence est qu'alors la déficience est transitoire !