

## Trois activités pour se familiariser avec le handicap

**Objectifs :**

- permettre à chaque enfant de découvrir un handicap  
- permettre aux enfants d'aborder le thème de la différence de manière vivante en mettant l'accent sur :

- l'acceptation de celle-ci
- une véritable intégration
- un mieux vivre ensemble

**Mots-clés :** handicap – acceptation – intégration – vivre ensemble

**Type de fiche :** atelier

**Niveau scolaire :** cycle 1, 2 et 3

**Durée :** de 10 à 30 minutes

**Nombre de séances :** régulier

**Matériel :** 1 foulard pour 2 (facultatif), Des disques de 7 cm de diamètre en carton, un carré de 7 cm de côté en carton, (ou plusieurs pour permettre les choix qui risquent d'endommager un carré et qui seront donc rejetés.), la grande maison avec quatre murs en cartoline et, sur un de ses murs, une porte ronde de 7,1 cm de diamètre. (ou bien une maison ronde en cartoline avec sa porte ronde de 7,1 cm de diamètre).

**Source :** Le guide et l'aveugle a été rédigé par Annie Ghiloni (membre de la Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix).

La fiche pédagogique n°2 se déroule autour du livre de Jérôme Ruillier, *Quatre petits coins de rien du tout*. L'annexe 3 est tirée d'une information transmise par Yvette HUGUET-MENWEG de l'APEPA (L'APEPA est membre de la Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix).

### 1. Le guide et l'aveugle

**Objectif principal :** permettre à chaque enfant de découvrir un handicap, ici la cécité sous deux points de vue différents : celui de l'aveugle et celui du voyant qui doit guider l'aveugle. Le but est d'expérimenter pour comprendre.

**Objectifs secondaires :**

- développer ses acuités autres que visuelle,
- développer l'attention à l'autre, l'écoute de ses besoins,
- encourager la coopération et l'entraide.

**Nombre de joueurs :** de 2 à 24 joueurs qui fonctionneront par paires.

Age : à partir de 6 ans (ce jeu est adaptable aux plus petits ; il peut être rendu plus difficile pour les plus grands).

Durée : de 10 à 25 minutes.

Matériel : 1 foulard pour 2 (facultatif ; il servira à bander les yeux d'un des deux enfants). Choisir l'espace de jeu selon les objectifs que l'on se donne. N'importe quel espace convient.

Déroulement : Les enfants se mettent par deux. Dans chaque paire, l'un jouera l'aveugle, l'autre le guide. L'enfant qui aura la place de l'aveugle se fera bander les yeux ou sera invité à fermer les yeux ; ce qui est moins stressant pour les plus petits ou pour ceux qui ont peur du noir. Le guide, par la parole, va l'aider à découvrir l'espace en étant très attentif à ses déplacements pour qu'il ne se cogne pas. Il l'aidera à identifier tout ce qu'il perçoit par le toucher : fenêtres, portes, rideaux, chaises, livres, manteaux, etc. si l'on se trouve dans une pièce ; arbres, herbes, fleurs, etc. si l'on est à l'extérieur. De même pour les bruits et éventuellement les odeurs : enfant croisé, oiseaux, chaise déplacée, porte qu'on ouvre, etc.

Après quelques minutes, on arrête le jeu et on demande à celui qui a eu le rôle de l'aveugle d'exprimer ses ressentis : est-ce qu'il estime que le guide s'est bien occupé de lui ? Est-ce qu'il a été en confiance ? Comment se sentait-il lorsqu'il était aveugle ? Qu'est-ce qu'il a découvert ?

Dans une deuxième phase, on reprend le jeu en inversant les rôles avec une deuxième expression des ressentis.

A la première séance, les échecs sont souvent nombreux mais le premier débriefing permet de mieux cibler les difficultés, de faire prendre conscience à chacun de sa responsabilité : et si on avait eu à faire avec un véritable aveugle !

Le plaisir du jeu va pouvoir alors se mettre en place et permettre un vrai débat sur les capacités d'adaptation du corps humain lorsqu'il est atteint d'un handicap (ici celui de la vue). Les enfants découvrent aussi le plaisir de l'entraide en s'efforçant d'être un bon guide. L'animateur est souvent étonné de voir combien des enfants habituellement turbulents ou maladroits sont capables de concentration et d'attention à l'autre.

Il est possible de multiplier et de diversifier les expériences proposées aux enfants. Vous pourrez inventer toutes sortes de situations. Voici quelques exemples :

- Le parcours de labyrinthe : le guide doit orienter celui qui a le rôle de l'aveugle dans un labyrinthe tracé sur le sol ou sur un parcours où ont été disposés des obstacles à contourner ou à enjamber.
- Faire une activité en aveugle : le guide peut proposer des tâches à accomplir telles que : reconstituer un objet à partir de ses différentes parties, ranger des jouets, aller se laver des mains...
- La marche en aveugle : un aveugle et un guide se promènent en silence pendant cinq minutes. Le guide peut conduire l'aveugle en le prenant par la taille ou par la main ou par un simple contact de la main, paume sur paume ou même encore par le seul contact d'un doigt, petit doigt sur petit doigt. Cet exercice permet de développer l'apprentissage de l'attention à l'autre.

- Le train aveugle : plusieurs enfants, les uns derrière les autres, chacun posant ses deux mains sur les épaules de celui qui est devant, constituent le train. Celui qui est en tête, la locomotive, est le guide. Les autres, les wagons, sont les aveugles. Il s'agit pour la locomotive de mener à bien tout le train d'une gare à une autre, c'est-à-dire, par exemple d'une pièce donnée à une autre en traversant la cour de récréation.
- Une variante du train aveugle : par trois, l'un derrière l'autre dans la position du train, c'est celui qui est derrière qui doit guider les wagons qui sont devant lui, par pression sur les épaules de celui qui est devant lui.
- L'aveugle et le paralytique : on trouvera une autre idée en consultant la fiche pédagogique n°3 sur l'apprentissage de la coopération que vous trouverez sur le site [www.ecole-nonviolence.org](http://www.ecole-nonviolence.org). Cette fiche est intitulée « Mettre en commun ses points forts ». Une activité proposée est de jouer la fable de Florian, *L'aveugle et la paralytique*.

Quelques soient les propositions, le principal est de toujours lancer de nouveaux défis tant que durera le plaisir de la découverte pour eux ! Et les enfants seront certainement très imaginatifs pour vous faire eux-mêmes des propositions nouvelles.

- Le jeu de Visionary est également très adapté pour ce moment de découverte. Il s'agit d'un jeu d'adresse et de coopération, créé par Ron Dubren en 1997. Deux équipes s'affrontent en réalisant une construction selon des directives. Un joueur empile les blocs de construction tandis que ses coéquipiers le guident. Deux sortes de confrontation sont possibles :

- Le tête à tête : les bâtisseurs désignés des deux équipes se bandent les yeux. Une carte Visionary est tirée au hasard de la pile et posée à la vue des deux équipes qui donnent simultanément des directives à leur bâtisseur : quel bloc prendre et où le mettre selon l'illustration de la carte Visionary. C'est le bâtisseur qui termine sa structure le premier qui gagne la manche pour son équipe, qui reçoit la carte Visionary correspondante.

- Le contre la montre : contrairement au « tête à tête », les deux bâtisseurs du « contre la montre » examinent la carte Visionary avant de se bander les yeux. Ils savent ce qu'ils doivent construire. Les deux équipes ne jouent pas simultanément, mais l'une après l'autre. Une carte est tirée au hasard et est visible de tous. Le bâtisseur de l'équipe qui a gagné la manche précédente mémorise l'illustration de la carte avant de se bander les yeux. On retourne le sablier et les assistants guident la construction. Dès que le bâtisseur a terminé la structure, le sablier est couché sur le côté pour enregistrer le temps écoulé. La deuxième équipe va tenter de mettre moins de temps pour achever la même construction, avant que le sablier, retourné, ne se vide complètement. L'équipe qui termine dans un temps inférieur à celui de ses adversaires gagne la manche et la carte Visionary. Si aucune des deux équipes n'est capable de terminer dans le temps imparti, la carte est annulée. Les bâtisseurs changent à chaque manche, ils ne doivent accomplir leur tâche en utilisant qu'une seule main (les deux mains peuvent être autorisées pour les plus jeunes), tant pour prendre les blocs que pour édifier leur structure. La première équipe en possession de 6 cartes Visionary (ou d'un maximum de points en fonction de la difficulté de la construction à réaliser et des nombres de pièces à utiliser) remporte le titre de Visionnaire !

## **2. Fiche pédagogique : Quatre petits bouts de rien du tout**

Cet atelier se déroule autour du livre de Jérôme Ruillier, *Quatre petits coins de rien du tout* présenté en annexe.

### Objectif :

Permettre aux enfants d'aborder le thème de la différence de manière vivante en mettant l'accent sur :

- L'acceptation de celle-ci
- Une véritable intégration
- Un mieux vivre ensemble

Âge : cycle 1 de l'école primaire

### Matériel nécessaire par groupe ou expérience :

- 1- Des disques de 7 cm de diamètre en carton
- 2- Un carré de 7 cm de côté en carton, (ou plusieurs pour permettre les choix qui risquent d'endommager un carré et qui seront donc rejetés.)
- 3- La grande maison avec quatre murs en cartoline et, sur un de ses murs, une porte ronde de 7,1 cm de diamètre. (ou bien une maison ronde en cartoline avec sa porte ronde de 7,1 cm de diamètre)

### Présentation de la situation-problème

- 1- On présente la couverture du livre aux enfants et les toutes premières pages pour leur permettre de découvrir les personnages
- 2- Puis, on s'arrête à l'élément révélateur du problème : Petit Carré ne peut pas entrer dans la grande maison
- 3- On observe les essais infructueux de Petit Carré pour essayer d'entrer : on évoque les ressentis de Petit Carré après chacun de ses essais infructueux

### En situation d'expérimentation

Les enfants vont expérimenter toutes les solutions qu'ils peuvent imaginer. Ne seront choisies que les solutions qui respecteront Petit Carré dans son intégrité et qui ne lui feront aucun mal.

Il est important

- de faire imaginer aux enfants les propos de Petit Carré et en particulier ceux qui expriment ses sentiments et ses émotions. Cela aide à « se mettre à sa place » pour mieux comprendre les enjeux de l'histoire. Comme activité annexe, on peut même réaliser un dictionnaire de ces sentiments et émotions en avec des photos des enfants invités à les mimer : joie, étonnement, tristesse, souffrance, etc.
- de faire jouer l'histoire à partir de figurines. Pour cela, les élèves dessinent des visages sur les disques et les carrés en carton. Puis ils racontent l'histoire en utilisant aussi bien les mots du texte que leurs propres mots. Ils font parler les

personnages. Vous pouvez également prendre des photos des différentes scènes et enregistrer les dialogues des élèves.

### Une autre mise en situation

Il est possible de créer une situation en EPS sur le thème « agir avec son corps ». En salle de motricité, du matériel est installé, et au signal donné, les élèves doivent aller dans une « maison » (cartons, tunnels, chaises, etc. de tailles différentes)

A la fin de la séance faire remarquer aux élèves que certaines maisons n'ont jamais été occupées. Pourquoi ?

Revenir à la situation-problème du livre : la solution imaginée par l'auteur leur viendra-t-elle plus naturellement après cette séance ? Sinon, à vous de la faire émerger, comme un défi, par vos questions.

### Des prolongements

#### Débattre, argumenter

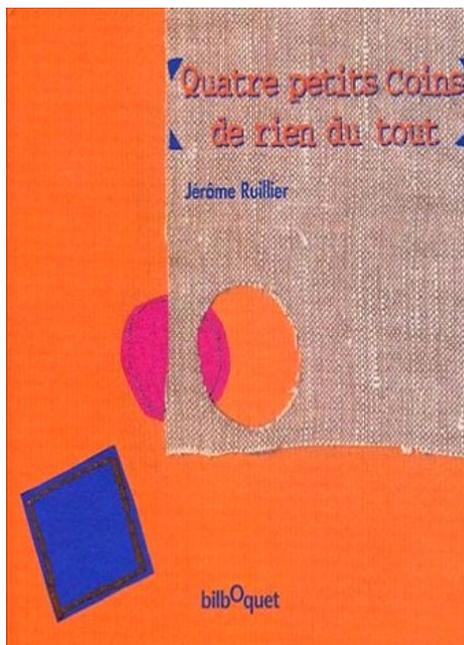
- Différence et ressemblance: lesquelles? Entre qui et qui?
- Imaginer des aménagements dans son école ou dans sa ville

#### Citoyenneté

Repérer des aménagements spéciaux à l'école, en ville, etc. (feux tricolores auditifs, places de parkings réservées, rampe d'accès, etc.)

### **Annexe : présentation du livre :**

Jérôme Ruillier, *Quatre petits coins de rien du tout*, Ed. Bilboquet, 2003



Petit Carré joue avec ses amis. Dring ! C'est l'heure de rentrer dans la grande maison.

Mais Petit Carré ne peut pas entrer !

Il n'est pas rond comme la porte. Petit Carré est triste. Il aimerait tellement entrer dans la grande maison.

Alors il s'allonge, il se tord, il se met la tête en bas, il se plie.

Mais il n'arrive toujours pas à rentrer.

Sois rond ! disent les Petits Ronds.

Petit Carré essaie de toutes ses forces.

- Tu dois y croire ! disent les Petits Ronds.

- Je suis rond, je suis rond, je suis rond... se répète Petit Carré.

Mais rien y fait !

Alors il faut te couper les coins ! disent les Petits

Ronds.

- Oh non, dit Petit Carré, ça me ferait trop mal !

Comment faire ?

Petit Carré est différent.  
Il ne sera jamais rond.  
Les Petits ronds se réunissent dans la grande salle. Ils discutent longtemps, très longtemps...  
Jusqu'au moment où ils comprennent que ce n'est pas Petit Carré qu'il faut changer.  
C'est la porte !  
Et ils découpent quatre petits coins, quatre petits coins de rien du tout...  
qui permettent à Petit Carré... d'entrer dans la grande maison...  
... avec tous les Petits Ronds.

L'auteur de *Quatre petits coins de rien du tout*, Jérôme Ruillier est auteur-illustrateur de profession. Il a deux petites filles, Anouk et Mona. Anouk est trisomique. Il témoigne :

« Nous avons eu à un moment donné des soucis avec l'école où est scolarisée Anouk. Tant qu'elle essayait de se conformer au modèle, qu'elle allait à eux, il n'y avait pas de difficultés. Mais dès que sa différence est ressortie, que l'école a du venir à elle pour la comprendre, cela n'allait plus, elle était un « petit carré » et ne deviendrait pas « petit rond ». La rencontre ne, devait se faire que dans un sens. Ce n'était donc pas une véritable rencontre. Pour une bonne intégration, il faut aussi que celui qui intègre se remette en question. Nous avons pu finalement reprendre le dialogue avec l'école et cet épisode m'a poussé vers l'idée du livre... »

La grande maison du livre ce pourrait être l'école, mais c'est aussi chacun d'entre nous ; ce livre nous invite à ouvrir notre regard.

### **3 - Un jeu pour comprendre l'autisme en Alsace**

En France, les troubles envahissants du comportement dont l'autisme touchent 16% de la population, mais très peu de personnes connaissent le comportement à adopter envers eux. L'association Les Grandes Traversées et ABA 671 ont alors créé un jeu pédagogique<sup>2</sup> pour sensibiliser à l'autisme dès le plus jeune âge. Ce projet permet au milieu scolaire de mieux connaître et d'appréhender le handicap de l'autisme, et, d'intégrer au mieux les enfants atteints de ce trouble. 200 malles destinées à circuler entre les écoles alsaciennes ont été fabriquées.

C'est un jeu coopératif destiné aux élèves du cycle 3. Il s'agit d'un jeu de table en bois : un plateau traversé par une rivière, au milieu une île et les berges de chaque côté. L'île centrale représente l'isolement de l'enfant handicapé mental. Les deux berges de la rivière symbolisent l'environnement de l'enfant. Celui-ci est constitué des éléments influents que sont sa famille, son voisinage et l'école. Le but du jeu est de construire les ponts nécessaires pour relier l'île centrale à chaque berge, donc de relier l'enfant isolé à son environnement. Chaque pilier de pont construit sur une berge se compose de trois éléments de deux couleurs différentes : rose pour la famille, vert pour l'environnement proche, c'est à dire l'école, les amis, les voisins. Le pilier qui se construit sur l'île principale se compose de trois éléments de couleur jaune qui représente l'enfant autiste et ses caractéristiques. Les joueurs ont à leur disposition un jeu de questions concernant l'autisme. La pertinence des réponses apportées permet de construire petit à petit ce pont qui va relier l'île aux berges. « La pratique du jeu permet de faire comprendre et accepter aux enfants de la classe la différence et de mettre en place les passerelles de la communication » explique Mme Karine Merel de l'Association ABA 67.

Le lancement de la diffusion du jeu au cours de l'année scolaire 2010-2011 est accompagné d'un film de sensibilisation du grand public à l'autisme. Les journées des 10 et 11 juin ont vu passer une équipe de multisports à travers les écoles ayant utilisé le jeu, en partant de Niederbronn les Bains qui accueille deux enfants autistes dans un établissement scolaire. L'APEPA (Association des parents d'élèves de l'enseignement public en Alsace) apporte son soutien au projet de l'Autist Tour Alsace qui combine la diffusion de ce jeu pédagogique à un événement sportif, dans un esprit festif.

Il peut être choquant de jouer avec le handicap mental. L'autisme n'est pas un jeu pour ceux qui le côtoient au quotidien. Si ce projet ludique permet de changer le regard des enfants qui sont appelés à rencontrer d'autres enfants autistes ou ayant un autre handicap, parce que leur école a fait le pari de les accueillir dans leurs classes, alors ce jeu aura fait la preuve de son utilité pédagogique : il aura permis d'ouvrir les élèves à la différence en faisant reculer les peurs qui y sont souvent liées.

Information transmise par Yvette HUGUET-MENWEG de l'APEPA (L'APEPA est membre de la Coordination pour l'éducation à la non-violence et à la paix).

**Petits dessins pour comprendre l'autisme sur le site internet d'Autisme Suisse Romande**

The infographic features 15 illustrations of autistic behaviors, each with a caption:

- Il paraît indifférent aux autres**: A brown figure walks past a blue figure without interaction.
- Il ne participe que sur incitation d'un adulte**: A brown figure pushes a blue figure towards a ball game.
- Ses échanges sont unilatéraux, sans réciproque**: A blue figure speaks to a brown figure who has a question mark in a speech bubble.
- Il indique ses besoins en utilisant la main de l'adulte**: A blue figure points to a brown figure's hand.
- Il ne joue pas avec d'autres enfants**: A blue figure plays alone with blocks while others play together.
- Il parle sans arrêt du même sujet**: A blue figure sits at a desk with a single thought bubble containing a train.
- Echolalique, il répète les mots comme un perroquet**: A brown figure says "Tu t'en vas?" and the blue figure repeats it.
- Il a des comportements bizarres**: A blue figure stands with arms outstretched.
- Il rit, glousse sans raison**: A blue figure jumps joyfully on a chair.
- Il évite le contact du regard**: A brown figure looks away from a blue figure.
- Il résiste aux changements de ses habitudes**: A signpost shows "Chemin habituel" and "Chemin différent".
- Ni jeux créatifs, ni jeux d'imagination**: A blue figure plays with blocks in a structured way.
- Mais certains autistes peuvent faire des tâches très bien, très rapidement, tant qu'elles n'impliquent pas de comprendre les réactions des autres**: A blue figure plays piano and another builds a house with blocks.

**Central List of Characteristics:**

- Difficultés dans la relation sociale
- Difficultés dans la communication verbale
- Difficultés dans la communication non verbale
- Difficultés dans le développement du jeu et de l'imagination
- Résistance aux changements dans ses routines