

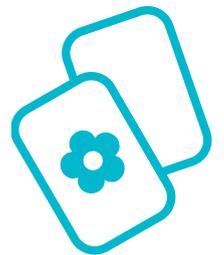
# MALLE PÉDAGOGIQUE

Outil de sensibilisation au handicap



Pôle Ressources  
**Handicap 29**







Chaque enfant est un être social. Dès son plus jeune âge, il va tenter de développer sa capacité à vivre avec les autres, par le jeu et par de nombreuses expériences sensorielles et motrices, qu'il soit ou non en situation de handicap.

Les jeux, le partage d'activités permettent ainsi aux enfants dès ce plus jeune âge d'accueillir et de partager leurs différences. "Caractère (une différence) ou ensemble de caractères (la différence) qui distingue une chose d'une autre, un être d'un autre" (Définition du dictionnaire Le Robert). Leur éducation au "vivre ensemble" est un vrai challenge dans lequel nous "EDUCATEURS/EDUCATRICES", nous devons les aider à avancer autant dans le milieu ordinaire que le milieu médico-social.

Mais que signifie EDUQUER ?

"Education", a dit A. Jacquart lors du congrès de l'ICEM Pédagogie Freinet de 1996 (Nouvel Educateur N°84), ce beau mot, a une étymologie qui est constamment transformée. On pense qu'« éducation » vient d'« educare » qui veut dire « nourrir », ce n'est pas inutile mais ce n'est pas l'objectif. La véritable étymologie c'est « educere » c'est-à-dire « conduire hors de ». Il faut qu'on me conduise hors de moi-même, pour que je sache que je deviendrai celui qui a des échanges avec l'autre.

## UNE MALLE PÉDAGOGIQUE, POURQUOI ?

**Prendre un enfant par la main** lors de nos accueils en milieu ordinaire signifie donc : je vais t'apprendre à te construire grâce aux autres et à leur différence.

Nos malles de sensibilisations sont de ce fait de véritables outils dans cette découverte de soi et de l'autre. Vous pourrez découvrir ensemble que chacun vivra des ressentis, des émotions, des perceptions

différentes lors de la manipulation et de l'expérimentation des nombreux supports présents dans celle-ci. Une véritable source pour créer de l'échange et de l'entraide.

En effet, pas toujours si simple de parler de la différence et du handicap, pour cela plusieurs livres vous aideront à aborder ces sujets et à vous documenter. La découverte de vos sens, l'ouïe, la vue, le toucher...sera un bon moyen de les sensibiliser à ces questions. Quoi de plus parlant pour un enfant qu'une mise en situation concrète, ludique de malvoyance ou de cécité pour lui permettre de mieux comprendre l'autre, ses difficultés et de lui faire découvrir un nouveau monde de sensations. Les guides vivront aussi leur lot d'émotions en découvrant la relation avec une personne aveugle ou mal voyante. Autant de prétexte à la discussion et aux échanges avec les enfants et au sein des équipes d'accompagnants.

Les jeux de coopération seront également un bon médiateur pour se réunir et laisser une place à chacun dans cette aventure selon ses capacités.

Nos malles proposent ainsi un large panel de jeux, d'activités sportives, et de la lecture..., où chacun peut trouver sa place selon sa différence. C'est un levier pour se rendre compte que chacun est une ressource pour l'autre et que la personne "porteuse de handicap" comme définie par la loi de 2005 ("**Constitue un handicap, au sens de la présente loi, toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant.**") peut aussi être perçue comme une personne qui **porte** un message positif à transmettre concernant sa différence. Une grande richesse pour changer les regards, se réinventer, créer de nouveaux outils et apprendre la tolérance.

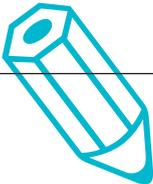
# SOMMAIRE

<b>Une malle pédagogique, pourquoi ?</b>	3
<b>L'inventaire des jeux et accessoires</b>	4
<b>Les jeux de la malle</b>	7
<b>Les outils du quotidien</b>	21
<b>Les livres</b>	27
<b>L'évaluation</b>	30



# L'INVENTAIRE DES JEUX ET ACCESSOIRES

PAGE	JEUX	COMPOSITION	Nombre à l'entrée	Nombre à la sortie
<b>Motricité/Toucher/Vue/Ouïe</b>				
8	<b>Jeu Keski Jeunesse</b>	Un plateau de jeu 100 cartes : - 56 cartes "Information" - 24 cartes "Action" - 20 cartes "Handicap" Bloc de feuilles de joueur, 8 pions Matériel pour expérimenter des situations de handicap : 11 lunettes (vision floue, vision tubulaire, vision borgne), 4 casques anti-bruits, 8 bandeaux, alphabet braille, guide carte postale...) Livret de règles, bibliographie, guide d'animation	1	
<b>Motricité</b>				
	<b>Support de cartes à jouer</b>	Demi-cercle de support de carte	1 grand 2 petits	
9	<b>La montagne à Vaches</b>	24 vaches 1 montagne verte 1 dé spécial	1	
10	<b>Jeu du Boccia</b>	6 boules rouges 6 boules bleues 1 boule blanche 1 cible	1	
11	<b>Parachute</b>	Parachute	1	
12	<b>Sarbacanes</b>	Tubes Fléchettes Cibles diverses	8 30	
<b>Toucher</b>				
13	<b>Loto tactile de hasard</b>	6 cartes de loto 24 x 26 cm - 36 pièces (6 formes et 6 couleurs) 1 roue avec son aiguille, 1 dé à formes, 1 sac de pioche en tissu, 1 coffret de rangement en bois.	1	
14	<b>Dalles tactiles</b>	Grandes dalles Ø 27 cm petites dalles Ø 11 cm assorties	5 5	
15	<b>Mémoire Poids</b>	Prismes en bois de différents poids	12	
<b>Vue</b>				
16	<b>Tablettes Braille</b>	Tablette Poinçon Mode d'emploi des tablettes + alphabet braille en mode écriture (en rouge) et lecture (en noir) Quelques bandes de papier épais (160g/m <sup>2</sup> )	2 2 2	

17	<b>Robot Face Race</b>	1 plateau avec 120 visages de robot 20 têtes de robot 1 dé de sélection de robot	1	
	<b>Masque</b>	Masques tissu Lunettes aveuglantes Casques anti-bruit	6 2 2	
18	<b>Goblet Gobblers</b>	Barres pour plateau de jeu (2 rouges, 2 vertes) Gobblers oranges Gobblers bleus	4 6 6	
<b>Ouïe</b>				
19	<b>Mémoire Sonore</b>	21 boîtes surprises (cylindres plastiques et couvercles plastiques) 1 support bois pour déplacer le jeu	1	
	<b>Ballon de Goal Ball</b>	Ballon orange diamètre 23	1	
	<b>Balles sonores</b>	Jeu multicolore	3	
	<b>Ballons sonores</b>	Ballons sonores	3	
<b>Outils du quotidien</b>				
23	<b>Pictogrammes</b>	Pictogrammes magnétiques Crayon Velléda Accroche porte vertical Organiseur magnétique	280 1 1 1	
24	<b>Time Timer</b>	Timer	1	
25	<b>Synopte</b>	Horloge	1	
26	<b>Bac d'exploration sensoriel</b>		1	



# LES JEUX

# KESKI JEUNESSE

**Nombre de joueurs :**  
1 à 9

**Durée moyenne :**  
1 heure de jeu  
+ 30 min de débat

**Public :**  
+ de 12 ans

**Type de jeu :**  
Calme

**Vigilance :**  
Avoir testé  
le jeu  
en amont

**Un jeu pour faire évoluer le regard sur le handicap et développer des attitudes plus justes en adéquation avec les attentes et les besoins des personnes en situation de handicap. Le jeu se pratique soit individuellement, à partir de 3 joueurs, soit par équipe de 2 ou 3 joueurs.**

## Objectifs

- Comprendre l'univers des personnes en situation de handicap et ainsi faciliter leur intégration
- Connaître les différents types de handicap et leur impact
- Changer son regard : sortir de ses représentations et croyances sur le handicap
- Développer des attitudes plus justes, facilitant le contact, réduisant les maladresses et l'auto-censure dans la relation.



## Démarrage du jeu

Chaque joueur ou chaque équipier, si vous jouez en équipe, reçoit une fiche personnelle « Keski Jeunesse ». Cette fiche vous servira à prendre des notes au cours de la partie de jeu à tout moment (informations et réflexions que vous souhaitez conserver). Cette fiche « Keski Jeunesse » est tout à fait personnelle et sera conservée par le joueur à l'issue de la partie.

Il s'agit de noter vos mots clés et vos représentations sur le handicap.

Le jeu de plateau peut alors démarrer : chaque joueur ou chaque équipe choisit un pion qui va le représenter sur le plateau de jeu (vous pouvez déterminer l'ordre de passage des joueurs selon un critère alphabétique des prénoms, ou bien selon la position de chacun autour de la table de jeu). Le jeu commence toujours par une carte « Information » pour chaque joueur.

Vous avancerez sur le plateau de jeu en passant sur les cases « Informations », les cases « Actions » et les cases « Handicaps » en fonction de vos réponses et de vos réussites.

## Fin du jeu et temps d'échanges

Le gagnant est le premier joueur ou la première équipe qui atteint la case « Arrivée ».

Le jeu se termine par un temps de réflexion individuelle en répondant aux deux dernières questions de la fiche personnelle « Keski Jeunesse »

Suivra alors un échange entre joueurs sur les deux points les plus importants que chacun retient à l'issue du jeu. Ceci pour permettre de dialoguer sur les prises de conscience de chaque joueur au cours de la partie ainsi que sur les clés pour faciliter l'intégration des personnes en situation de handicap.

# LA MONTAGNE À VACHES

**Nombre  
de joueurs :**  
1 à 6

**Durée  
moyenne :**  
15 à 20 min.

**Public :**  
A partir de  
2 ans 1/2

**Type de jeu :**  
Moyennement  
calme

## Objectifs

- Développer la motricité fine et faciliter la prise en main.
- Favoriser les échanges et la stratégie entre les enfants.
- Faire équipe dans la collaboration.

## Matériel et préparation

On positionne la montagne au centre de la table pour que tous les joueurs y aient accès facilement.

- 24 vaches (12 noires, 12 marron)
- 1 dé symbole



## Règles du jeu

### L'empilement maximum

**But du jeu :** empiler le maximum de pièces sur le support

Chacun à leur tour, les joueurs posent une vache sur la montagne. Le joueur pose sa pièce en fonction du dé symbole.

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces, il est éliminé du jeu. Les pièces tombées sont remises en jeu et les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

Le gagnant est le joueur qui n'a pas fait tomber de pièces.

Si vous arrivez à poser toutes les vaches, les joueurs doivent ensuite les enlever une par une sans faire tomber les autres.

## Variante

Jouer seul : poser toutes les vaches du jeu sans les faire tomber.

# JEU DE BOCCIA

**Nombre de joueurs :**  
2 à 6

**Durée moyenne :**  
15/20 min

**Public :**  
dès 4 ans

**Type de jeu :**  
dynamique

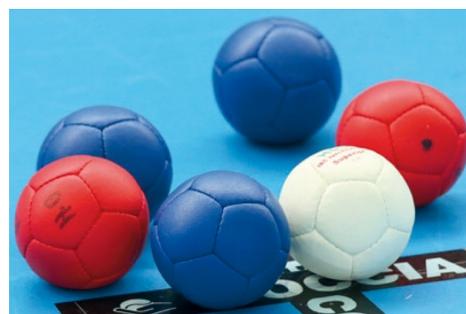
## Objectifs

- Favoriser la stratégie et les échanges en équipe.
- Faciliter la coordination et l'agilité manuelle.
- Développer la concentration et la gestion de ses émotions.

## Terrain et contenu du jeu

Le terrain idéal mesure 6x10m mais on peut aussi jouer sur des terrains plus petits.

6 boules bleues, 6 boules rouges, 1 boule blanche.



## Constitution des équipes

Il y a deux équipes. Chaque équipe est composée de 1 à 3 joueurs.

## Le déroulement du jeu

Une équipe joue avec les balles rouges, l'autre équipe avec les balles bleues.

La balle blanche servant de cible est d'abord lancée par l'équipe rouge qui lance également une balle rouge aussi près que possible de la cible.

C'est ensuite au tour de l'équipe bleue, leur objectif est de lancer la boule bleue le plus près possible de la boule blanche et plus près que la boule rouge.

Si la balle bleue est plus près de la cible que la balle rouge, c'est alors à l'équipe rouge de jouer.

L'équipe rouge lance ses balles jusqu'à ce que l'une d'entre elles soit plus près de la cible qu'une balle bleue.

Le jeu continu ainsi jusqu'à ce que toutes les balles soient lancées.

## Comptage des points

L'équipe dont la balle est la plus près de la cible a gagné. Un point est donné pour chaque balle de l'équipe ayant une position plus près de cible que l'équipe d'en face. Un match est composé de 6 manches.

## Variante

Avec la cible : le comptage des points se fait en fonction de la zone dans laquelle se trouve chaque boule à la fin de la manche.

Pour les enfants à déficience motrice, une gouttière peut faciliter le lancer.

# PARACHUTE

**Nombre  
de joueurs :**  
6 à 12

**Durée  
moyenne :**  
30 min

**Public :**  
Public  
Dès 2 ans 1/2

**Type de jeu :**  
Moyennement  
calme

## Objectifs

- Faciliter la coopération entre des personnes de capacités différentes.
- Coordonner ses gestes en lien avec les autres joueurs.
- Développer son sens de l'observation et de l'écoute au sein du groupe.

## Matériel et préparation

- 1 parachute

## Règles du jeu

Répartir les joueurs autour du parachute, placer une balle en mousse sur la toile le but du jeu étant d'éviter que la balle ne tombe dans le trou central.

## Variante

Plusieurs variantes sont possibles. Les règles que vous inventerez seront également bonnes...

Pour aller plus loin, 25 idées d'activités sur le site hop'toys : [www.bloghoptoys.fr](http://www.bloghoptoys.fr)



# SARBACANES

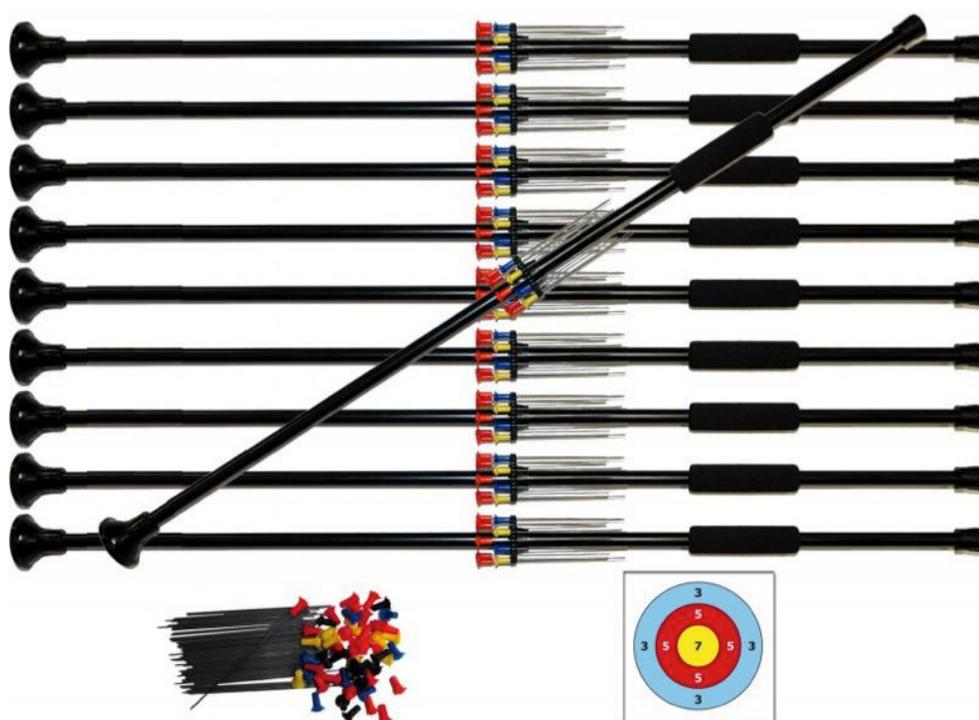
**Nombre de joueurs :**  
10

**Durée moyenne :**  
20 min

**Public :**  
Dés 8 ans

**Type de jeu :**  
dynamique

**Vigilance :**  
Jeu à risque  
Ne pas laisser les fléchettes à disposition



## Objectifs

- Maîtriser et gérer son souffle.
- Développer ses facultés de concentration et de précision.
- Favoriser l'entraide entre les participants présentant des déficiences motrices.

## Matériel et préparation

- 8 sarbacanes composées d'un tube, 1 embout noir
- 30 fléchettes (dont des fléchettes avec un embout plastique)
- Cibles diverses

## Points de vigilance

- Prévoir une zone délimitée pour la pratique
- Attendre que tous les tireurs aient fini avant d'aller récupérer ses fléchettes
- Garder la sarbacane à l'horizontale lorsque la fléchette est engagée dans le tube.

# LOTO TACTILE ET DE HASARD

**Nombre de joueurs :**  
De 2 à 6  
joueurs

**Durée moyenne :**  
10 à 15 min

**Public :**  
A partir de  
2 ans 1/2

**Type de jeu :**  
Calme

## Objectifs

- Reconnaître les formes et les couleurs
- Développer la concentration
- Appréhender la sensibilité tactile

## Matériel et préparation

- 6 plaques de bois
- 36 morceaux de bois de couleur
- 1 dé
- 1 flèche



## Règles du jeu

- Le joueur choisit une plaque
- Il tourne l'aiguille qui va désigner une couleur (ex : bleu)
- On observe sur sa plaque quelle forme correspond à la couleur bleue (ex : rond)
- Il pioche dans le sac et doit palper les pièces qui s'y trouvent et en sortir une ronde

# DALLES TACTILES

**Nombre de joueurs :**  
Max.  
12 enfants

**Durée moyenne :**  
15 min

**Public :**  
Dès 3 ans

**Type de jeu :**  
Moyennement calme

**Vigilance :**  
prévoir un espace suffisamment grand

## Objectifs

- Développer le sens du toucher avec les pieds et/ou les mains
- Sensibiliser aux handicaps visuels
- Favoriser l'entraide entre les participants

## Matériel et préparation

- 10 plaques dont 5 grandes Ø 27 cm et 5 petites Ø 11 cm assorties

## Activités

Les yeux bandés, le joueur doit saisir une petite dalle dans ses mains, et avec ses pieds retrouver la même texture sur les grandes dalles placées au sol.

## Variante

Les dalles peuvent s'utiliser dans le cadre d'un parcours associées à d'autres éléments comme : un tunnel, des plots de différentes hauteurs, des éléments à toucher...



# MEMORY DES POIDS

**Nombre  
de joueurs :**  
1

**Durée  
moyenne :**  
10 min

**Public :**  
Dès 4 ans

**Type de jeu :**  
Calme

**Vigilance :**  
En fonction de l'âge,  
réduire le nombre  
de paires

## Objectifs

- Développer ses capacités sensorielles
- Sensibiliser aux handicaps visuels

## Matériel et préparation

- 12 prismes en bois

Veiller à bien positionner les prismes face neutre sur le dessus.

## Règles du jeu

Reconstituer chaque paire de prisme du même poids en soupesant chacun des éléments.



## Variantes

- Trouver les plus grands écarts de poids.
- Classer du plus léger au plus lourd.

# TABLETTE BRAILLE

**Nombre de joueurs :**  
Max. 4 enfants  
en même  
temps

**Durée moyenne :**  
Très variable

**Public :**  
à partir de  
8 ans

**Type de jeu :**  
Calme

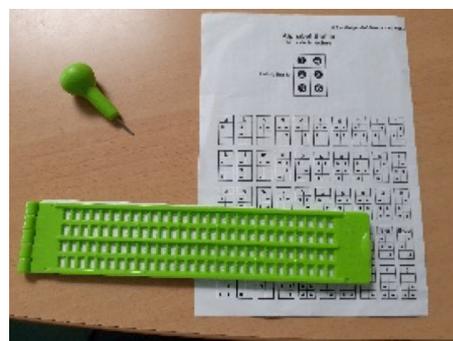
**Vigilance :**  
Avoir testé  
le jeu  
en amont

## Objectifs

- Apprendre à écrire en Braille
- Sensibiliser aux handicap visuels

## Matériel et préparation

- Tablette
- 1 poinçon
- 1 alphabet mode écriture (en rouge), lecture (en noir) / mode d'emploi



Le papier est placé entre deux plaques dont la supérieure comporte des fenêtres et l'inférieure des cuvettes destinées à recevoir les points que l'on fait dans le papier à l'aide d'un poinçon.

La chose n'est toutefois pas si simple dans la mesure où la production des points est ordonnée à l'envers. Il faut donc **écrire de droite à gauche** pour pouvoir ensuite, **après avoir retourné la feuille, lire de gauche à droite**. Il faut donc bien utiliser l'alphabet **côté rouge** (sens de l'écriture).

# ROBOT FACE RACE

**Nombre de joueurs :**  
De 2 à 4  
joueurs

**Durée moyenne :**  
20 min

**Public :**  
A partir de 5  
ans

**Type de jeu :**  
Calme

## Objectifs

- Développer le sens de l'observation et de l'attention.
- Sensibiliser aux handicaps visuels.
- Développer la mémoire visuelle.

## Matériel et préparation :

- 1 Plateau de jeu
- 5 têtes de robot de chaque couleur (20)
- 1 soucoupe de détermination des couleurs



## Règles du jeu :

Secouer le dé pour sélectionner le type de robot. Le dé permet de déterminer les couleurs des différents éléments du visage à retrouver (yeux, nez, bouche, et forme de la tête). Il y a 120 combinaisons possibles.

Les joueurs commencent à chercher sur le plateau le robot correspondant aux 4 éléments du dé.

Le joueur qui a retrouvé le robot correspondant crie « Robot face » gagne une tête de robot de sa couleur.

## Variante

Avec des enfants en situation de handicap, supprimer le critère de rapidité pour les faire jouer chacun leur tour.

# GOBBLET GOBBLERS XL

Nombre  
de joueurs :  
2

Durée  
moyenne :  
10 min

Public :  
Dés 5 ans

Type de jeu :  
Moyennement  
calme

## Objectifs

- Développer la motricité fine.
- Favoriser la réflexion et la mémorisation des pièces.
- Développer des stratégies de jeu.

## Matériel et préparation

- 4 barres bleues et oranges pour construire le plateau de jeu
- 12 pièces en bois (6 Gobblers oranges, 6 gobblers bleus)



Monter le plateau de jeu au centre de la table et répartir les gobblers à chaque joueur.

## But du jeu

Aligner 3 de ses gobblers

## Déroulement de la partie :

A son tour de jeu chaque joueur peut :

- Placer un nouveau gobbler dans un espace vide ou sur un gobbler de taille inférieure
- Déplacer l'un de ses gobblers, déjà en place, sur une case vide ou sur un gobbler plus petit

**Tout gobbler soulevé doit être joué !!!**

## POINT D'ATTENTION :

- Tu n'es pas obligé de commencer par la plus grande de tes pièces
- N'hésite pas à gober les pièces de ton adversaire
- Tu peux gober n'importe quelle pièce de taille inférieure (les tiennes aussi !!!)
- Souviens-toi des pièces que tu as gobées avant de déplacer ton gobbler.

# MEMORY SONORE

**Nombre de joueurs :**  
De 1 à 10  
joueurs

**Durée moyenne :**  
10 min

**Public :**  
A partir de 5  
ans

**Type de jeu :**  
Calme

**Vigilance :**  
En fonction de l'âge,  
réduire le nombre  
de paires

## Objectifs :

- Développer l'ouïe et la capacité de concentration.
- Sensibiliser aux handicaps auditifs.
- Encourager l'écoute active.



## Matériel et préparation

Privilégiez un endroit au calme

- 21 boîtes identiques

## Règles du jeu

C'est le joueur qui aime le plus la musique qui commence (ou le plus musicien d'entre vous).

Le premier joueur choisit deux boîtes et écoute le son de celles-ci en les secouant.

- Si les sons sont identiques, il les conserve et rejoue. Il prend à nouveau deux boîtes et les secoue.
- Si les sons sont différents, il repose les boîtes. Il peut essayer de mémoriser leur son et leur emplacement. Son tour est terminé.

Le joueur suivant prend lui aussi deux boîtes au hasard, les secoue et tente de savoir si le son est identique.

Le gagnant est celui qui a le plus de boîtes.

## Variante

Jeu coopératif : un intrus s'est glissé dans le jeu. Il manque son semblable. Saurez-vous le découvrir en jouant de manière coopérative.

# LES OUTILS DU QUOTIDIEN

# LES PICTOGRAMMES : PLANNING VISUEL

**Durée :**  
Variable, en  
fonction des  
besoins

**Public :**  
Tout public

**Fréquence :**  
Quotidienne

**Vigilance :**  
A utiliser en  
présence d'un  
adulte

Le planning doit  
être visible à  
tout moment  
de la journée

## Objectifs

- Anticiper les événements
- Prévoir les activités
- Faciliter les transitions
- Gérer les imprévus
- Motiver l'enfant

## Déroulement

### COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

- temps d'accueil de l'enfant
- Avant un changement de lieux, d'activités, de personnes, de temps de la journée
- S'y référer pour calmer une angoisse due à de l'impatience ou un imprévu



## Pour aller plus loin

- Vous pouvez fabriquer un trombinoscope de l'équipe d'animation
- Vous pouvez réaliser votre propre planning visuel en photographiant les lieux dédiés aux différents temps forts de la journée ( arrivée, temps d'activité, repas, temps calme ou sieste...) et utiliser du velcro pour l'affichage

## Trucs et astuces

Ce type de support est individuel. Il est possible et même recommandé d'utiliser le même type de support visuel en grand, affiché dans la salle d'accueil pour qu'il soit utilisé par l'ensemble du groupe. Le planning visuel constitue un excellent point de repère pour tous les enfants.

# LE TIMER

**Durée :**  
Variable

**Public :**  
Tout public

**Fréquence :**  
Quotidienne

**Vigilance :**  
Ne pas laisser  
à la portée des  
enfants...

... mais il faut  
qu'il soit visible

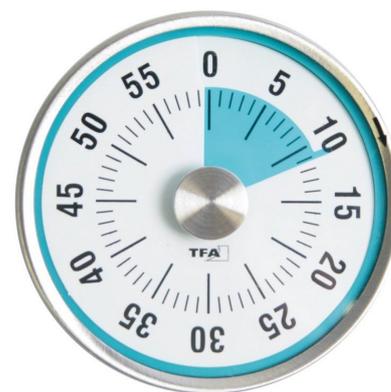
## Objectifs

- Appréhender le temps qui passe
- Faciliter les changements dans la journée
- Réduire le stress et la frustration
- Réduire les conflits

## Déroulement

### COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

- Pendant une activité qui nécessite un changement de jouet/ de matériel : par exemple lorsqu'il n'y a pas assez de jeux pour tout le monde, on peut utiliser le timer pour prévenir les enfants qu'ils devront prêter le matériel quand le temps sera écoulé. Cela diminue les risques de conflit. Ce n'est pas une décision arbitraire, le temps est juste terminé.
- Avant la fin d'une activité : permet de diminuer le stress et la frustration. L'enfant visualise le temps dont il dispose pour terminer son activité et rend la fin prévisible. Cela facilite les transitions. Il est important que l'enfant sache ce que l'on attend de lui une fois son activité terminée. Il faut que l'animateur anticipe et explique à l'enfant ce qui va se passer après (ex : s'appuyer sur le planning visuel)
- Quand un enfant n'a pas envie de jouer. Mettre le timer sur un temps très court peut encourager l'enfant à s'engager dans une activité. Il peut ainsi découvrir et poursuivre, ou arrêter s'il ne s'y retrouve pas.
- Organiser et structurer les temps libres. Pour un enfant ne sachant pas quoi faire pendant un temps libre ; l'angoisse peut vite s'installer. Il est possible d'alterner plusieurs activités sur un temps libre. (ex : puzzle pendant 10 min, légo pendant 15 min, dessin pendant 5 min). C'est très rassurant et structurant pour l'enfant d'avoir une indication du temps qui passe et comment organiser ce temps.



## Trucs et astuces

- Pour avoir votre timer tout le temps sur vous, vous pouvez utiliser un petit sac banane à votre ceinture. La plupart des timer sont aimantés et peuvent être suspendus n'importe où dans votre structure ( tableau, poteaux extérieurs...)

# LE SYNOPTE



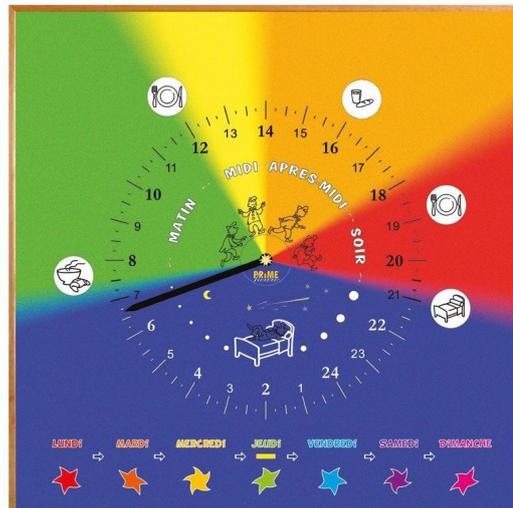
## Objectifs

- Appréhender le temps qui passe
- Faciliter les changements dans la journée
- Réduire le stress et la frustration
- Aide l'enfant à se situer rapidement dans la journée

## Déroulement

### COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

- temps d'accueil de l'enfant ou temps de regroupement
- Avant un changement de lieux, d'activités, de personnes, de temps de la journée
- Pour calmer une angoisse due à de l'impatience ou un imprévu



## Pour aller plus loin :

- Vous pouvez fabriquer vos propres pictogrammes magnétiques
- Vous pouvez réaliser votre planning visuel personnalisé en utilisant les mêmes couleurs pour faciliter le repérage.

## Trucs et astuces

Le synopte peut s'utiliser en complément du planning visuel et du timer

# LE BAC D'EXPLORATION

**Durée :**  
Variable

**Public :**  
Tout public

**Fréquence :**  
Quotidienne

## Objectifs

- Délimiter un espace de jeu
- Limiter le nombre d'enfants
- Manipuler des matières salissantes sans débordement en intérieur comme en extérieur

## Déroulement

### COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

- Le bac peut être mis à disposition à tout moment de la journée, dans le cadre d'une activité encadrée ou en exploration libre
- C'est la nature des propositions faites par l'animateur qui vient nourrir l'imaginaire et la découverte. N'hésitez pas à mélanger des objets aux textures et aux matières !
- L'utilisation de plusieurs bacs avec des univers différents (ex : la banquise, la ferme, le monde marin, le chantier...) permet l'organisation d'activités de découverte et d'exploration dans un espace structuré et en petit groupe.



## Pour aller plus loin :

- La pédagogie Reggio-Emilia
- La pédagogie Montessori : le transvasement

## Trucs et astuces

Le bac d'exploration disposé au sol et rempli de liquide à bulles permet la réalisation de bulles géantes à l'aide d'un cerceau

# LES LIVRES

## Alex est handicapé

De Dominique de St Mars et Serge Bloch, Calligram 1998

Dans la classe, Alex arrive en fauteuil roulant. Plus Max le connaît, plus il l'apprécie.

**Mots clés :** handicap moteur / représentations



## Ce n'est pas toi que j'attendais

De Fabien TOULME, ed delcourt, 2014

Dans la vie d'un couple, la naissance d'un enfant handicapé est un ouragan, une tempête. Quand sa petite fille naît porteuse d'une trisomie non dépistée, la vie de Fabien s'écroule. De la colère au rejet, de l'acceptation à l'amour, l'auteur raconte cette découverte de la différence. Un témoignage poignant qui mêle, avec délicatesse, émotion, douceur et humour.

**Mots clés :** parentalité / émotions / parcours parental



## Dis-le avec tes mains... comme les sourds

Ed Monica Companys, 2009

Initiation à la LSF

Une sélection du vocabulaire de l'enfant. Un thème par page de 3 à 6 mots-signes. Pour chaque signe, on a : l'illustration du signe - l'explication technique du signe avec l'image de la configuration (disposition des doigts de la main) - l'illustration du mot

**Mots clés :** initiation à la langue LSF / vie quotidienne

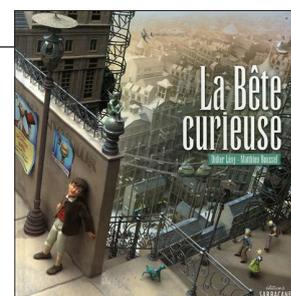


## La bête curieuse

De Levy & Roussel, Sarbacane, 2006

Paul vit sur une planète extraterrestre, il est différent des autres enfants (pas la même peau, ni la même couleur...) et n'arrive pas à se faire accepter. Il vit dans une société hyperurbanisée où il n'y a pas ou peu de trace de végétaux, son retour sur la terre le marque profondément, celle-ci s'est tiers-mondisée et asséchée, il n'y a plus les fameux poiriers qu'il est venu chercher. C'est aussi l'histoire d'une rencontre, ou il faut abattre les préjugés pour découvrir l'autre.

**Mots clés :** différence / représentations



## Le handicap

De Stéphanie Ledu, Milan Jeunesse, 2007

Nous connaissons tous des personnes handicapées. Cela veut dire qu'il y a des choses qu'elles ne peuvent pas faire, ou qu'elles font avec difficulté : marcher, voir, entendre... A nous d'essayer de leur rendre la vie moins compliquée.

**Mots clés :** différence de handicap/ vivre ensemble



## Les demeurerées

De Jeanne Benameur aux Éditions Gallimard, 2002

Les demeurerées, ce sont une idiote du village et sa fille, fruit d'un contact éphémère avec un ivrogne de passage. Entre ces deux êtres d'infortune, nulle parole. Leur amour est silencieux, bâti sur leur seule présence l'une à l'autre. Leur vie recluse, solitaire, doit cependant prendre fin lorsque la petite Luce prend le chemin de l'école. Là, le monde l'attend et mademoiselle Solange, l'institutrice, est décidée à rompre l'ignorance, à faire jaillir les mots. La Varienne et sa fille vivent cette intrusion de l'extérieur comme une menace. Ensemble, elles renforceront ce lien primal, instinctif qui les unit : un amour quasi mystique, indéfectible, originel.

**Mots clés :** solitude / éducation / représentation



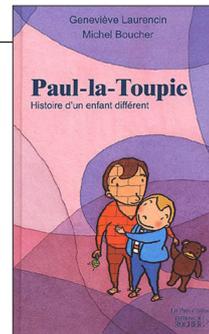
## Paul la Toupie

De Laurencin et Bouch aux Éditions du Rocher, 2004

Paul, aujourd'hui, a neuf ans. Chacun, au sein de la famille, souhaite fêter son

anniversaire. A commencer par son petit frère, Thomas. Mais les réactions de Paul sont déroutantes. Malgré le cadeau offert, Paul ne lève pas les bras et reste, comme inerte, assis dans un coin. Puis, bientôt, il danse comme une toupie. Découragé, le jeune frère est fatigué de ces réactions. Mais l'amour saura réunir les deux frères et leur faire comprendre leurs différences.

**Mots clés :** troubles spectre autistique / bienveillance et écoute



## Un orage dans ma tête

De Brigitte Marleau, Boomerang, 2007

Je m'appelle Mathilde et je suis épileptique. Ça veut dire que dans ma tête quelques fois, il y a des orages électriques. C'est comme si j'étais dans la lune, je ne bouge plus. Mais Adrien, lui quand ça lui arrive, il tombe par terre et tout son corps tremble et saute. Heureusement que j'ai Berger, mon toutou préféré, pour me rassurer.

**Mots clés :** épilepsie / maladie

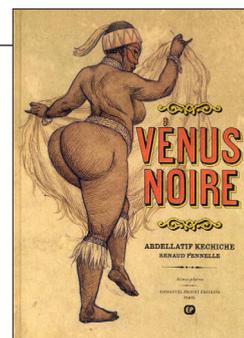


## Vénus noire

De Abdelatif Kechiche et Renaud Pennelle, Éd. Emmanuel Proust, 2010

Voici l'incroyable histoire de Saartjie Baartman, esclave magnifique venu d'Afrique du Sud, à Londres, au début du XX<sup>e</sup> siècle et qui défraya la chronique. Dotée d'une particularité physique inconnue en occident (un fessier surdéveloppé), elle devient l'objet de toutes les convoitises, et de toutes les humiliations. Exhibée comme une bête de foire, prostituée de force, la Vénus Hottentote devra se battre contre tous pour prouver son humanité. Cette histoire vraie est le prochain film du réalisateur Abdelatif Kechiche, le roman graphique s'en est inspiré et sort en même temps.

**Mots clés :** racisme / différence / ségrégation

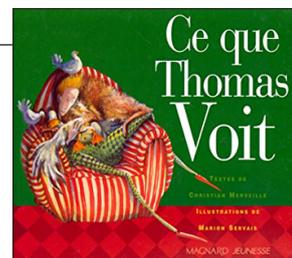


## Ce que Thomas voit

De Christian Merveille, Magnard, 1993

« Thomas est aveugle. Ce que ses yeux ne voient pas, il se l'imagine. Un moment tout doux avec un petit garçon excessivement attentif qui connaît la chaleur des sons et l'odeur des matières... le temps d'un caresse et d'un rire avec la maman du petit Thomas.

**Mots clés :** différence visuelle / imaginaire



## Le livre noir des couleurs

Menena Cottin et Rosana Faria, Rue du monde, 2006

On suit ici les perceptions sur les couleurs de Thomas. Pour le jeune homme, « la couleur verte sent l'herbe fraîchement coupée et elle a la saveur de la glace à la menthe ». Ce sont les sensations sur les couleurs que cet enfant ne voit pas qu'on découvre ici une à une. C'est surtout une très belle invitation à réconcilier voyants et mal-voyants autour des images mentales et les sensations sur les couleurs.

**Mots clés :** toucher / imagination / éveil des sens



## VOUS AVEZ ENVIE D'APPROFONDIR ? D'AUTRES OUVRAGES VOUS ATTENDENT !

### POUR LES ENFANTS

Biglouche - *déficience visuelle*  
Fidèle et Annabelle - *T21*  
Homme de couleur - *racism*  
Le bedon tout ronde - *obésité*  
Le dragon à la dent sucrée  
Le liseron de Jules - *Fratrie, autisme*  
Le loup est malade  
Le mauvais tour de Rhino  
Les mains qui parlent  
Les ticks d'Emrick - *TED*  
Mon non c'est c'est olivier - *bégaiement*  
Okilélé - *Lien familial, rite initiatique*  
Un petit frère pas comme  
Les autres - *T21 fratrie*

### POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

Le bizarre incident du chien pendant la nuit - *Syndrome d'Asperger*  
Louis Braille, l'enfant de la nuit

### POUR LES JEUNES

L'histoire d'Helen Keller

### POUR LES ENFANTS, LES JEUNES ET LES ADULTES

Handispensables - *fichier jeux (incollable)*  
Fais-moi un signe

### POUR LES ADULTES

L'accueil des enfants handicapés dans les CLSH

# ÉVALUATION

**Vous avez utilisé une des malles de sensibilisation à l'accueil des enfants et des jeunes en situation de handicap. Nous aimerions avoir vos remarques sur cette malle afin de mieux répondre à vos attentes et à celles des enfants. Ce questionnaire est à remplir en équipe ! Merci.**

**Pour faciliter la synthèse des informations, nous vous invitons à vous connecter sur le [site internet du PRH29](http://www.prh29.fr) ([www.prh29.fr](http://www.prh29.fr) rubrique : un professionnel/les outils/malles/répondre à notre questionnaire). Ce sera aussi l'occasion de vous familiariser avec les informations mises à votre disposition sur le site. Merci de votre collaboration !**

**Structure ou professionnel·le** \_\_\_\_\_

**Malle empruntée :**

- Kim découvre son 6<sup>e</sup> sens (malle de sensibilisation globale)  
 Kim touche à tout (malle sensorielle)  
 Kim fait ses premiers pas (malle petite enfance)

**Type de structures :**

- Crèche    Halte-garderie    R.A.M. et/ou R.P.A.M.    Micro-crèche    Multi-accueil  
 M.A.M.    Assistante maternelle    Accueil périscolaire    Séjour de vacances  
 Accueil extrascolaire

**Âge des enfants concernés par la sensibilisation** \_\_\_\_\_

**Période d'emprunt** \_\_\_\_\_

**Accueillez-vous des enfants ou jeunes en situation de handicap :**

- oui    non

**Le cas échéant, quel(s) type(s) de handicap** \_\_\_\_\_

**Quelles étaient vos attentes pour cette malle ?** \_\_\_\_\_

**La malle a-t-elle répondu à ces attentes ?**

- oui    non    partiellement

**Quel est votre avis général sur cet outil ?** \_\_\_\_\_

**Comment l'avez-vous utilisée ?** \_\_\_\_\_

**À votre avis quel a été l'impact de l'action sur les enfants, sur les professionnel·le-s ?**

	Enfant		Professionnel	
	Oui	Non	Oui	Non
Apport de connaissances				
Amusement				
Ouverture à la différence				
Changement de regard sur le handicap				
Changement de posture professionnelle				

Autres \_\_\_\_\_

**Quels sont les outils de la malle qui ont le plus intéressé les enfants ?**

(Préciser le nom du jeu ou du livre) / À votre avis pourquoi ?

**Quels sont les outils de la malle qui ont le moins intéressé les enfants ?**

(préciser le nom du jeu ou du livre) / À votre avis pourquoi ?

**Qu'en est-il des professionnel-le-s ?** \_\_\_\_\_

**Pour vous, les outils proposés dans cette malle sont dans l'ensemble :**

	Pas assez	Suffisamment	Trop
variés			
nombreux			
répétitifs			
complexes			

**Avez-vous dû adapter les jeux ?**

oui       non

**Si oui, lesquels et comment ?**

**L'action a-t-elle eu des répercussions sur les comportements des enfants ?**

oui       non

**Si oui, lesquels ?**

**Quel(s) outils manquant à ce jour proposeriez-vous d'ajouter ?**

**Vos idées pour compléter la malle :**

Cet espace vous permet de noter toutes les activités que vous avez pu mener en plus de celles précisées dans le livret. Vous pouvez noter les livres que vous avez lus, les sorties menées ou toutes informations qui seraient utiles pour enrichir cette malle.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# POUR ALLER PLUS LOIN

Deux autres malles  
sont à votre disposition :

**Kim touche à tout :**

aménager un espace sensoriel

**Kim fait ses premiers pas :**

accompagner le développement  
des différents sens de l'enfant  
dès le plus jeune âge.

Pôle Ressources  
**Handicap 29**



---

[www.prh29.fr](http://www.prh29.fr)