

A LA DECOUVERTE DES DEFICIENCES

OBJECTIF

Être capable d'identifier différentes sortes de déficiences.

Messages clés de fin de séance :

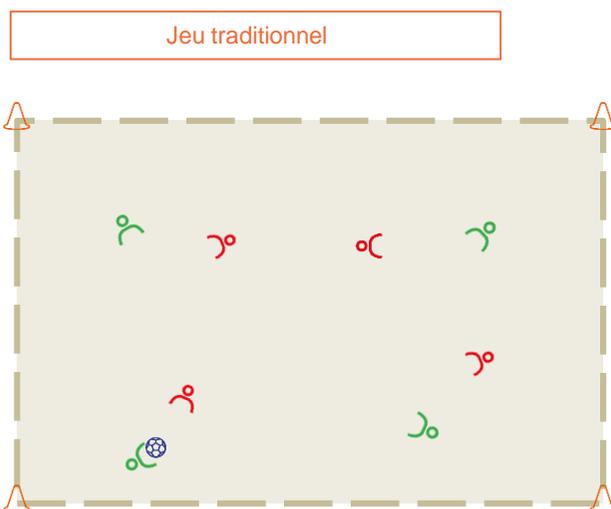
- Quand j'ai une déficience, je peux être en incapacité de faire certaines choses et être désavantagé dans certaines situations.
- Une déficience peut être définitive ou temporaire.
- Je peux avoir une déficience physique, mais aussi mentale, psychique ou sensorielle, voire une maladie invalidante.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 2 demi-terrains

MATÉRIEL

-  4 à 8 plots
-  1 à 2 ballons
-  1 jeu de chasuble (équipes)
-  Annexes



But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Sur un ou deux terrains, faire deux ou quatre équipes de 4/5 enfants maximum, en fonction du nombre d'enfants. Idéalement, toutes les équipes se rencontrent dans des matches de 4 minutes.

Quand elle a le ballon, une équipe doit réaliser 5 passes à la main consécutives pour marquer 1 point. Le décompte des passes repart à 0 dès que le ballon est intercepté, qu'il sort des limites du terrain ou qu'un point est marqué par une équipe. Lorsqu'un point est marqué, le ballon est rendu à l'autre équipe.

La partie s'arrête lorsque : Le temps imparti de 4 minutes est passé.

RÈGLES

- Il est interdit de toucher un adversaire (défense sans contact)
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon (sinon le ballon est rendu à l'adversaire)
- Il est interdit de sortir des limites du terrain ou de faire sortir le ballon (sinon le ballon est rendu à l'adversaire)
- Il est autorisé de faire des passes à rebond

VARIABLES

- Pour ajuster la difficulté, faire une « passe à 3 » ou une « passe à 10 »
- Pour diminuer la difficulté, autoriser le porteur du ballon à faire 3 pas, ou à se déplacer librement
- Pour inclure un maximum de participants, interdire de passer le ballon à celui qui vient de faire la passe
- Pour varier la forme de jeu, changer l'objet que les enfants doivent se passer (frisbee, ballon de rugby, balle de tennis...)



But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Distribuer des « **déficiences** » en **Annexe** à certains joueurs (mais pas forcément à tous au début). Veiller à ce que le même nombre de joueurs de chaque équipe reçoive une annexe. Il est possible de distribuer à plusieurs joueurs la même « **déficiência** ». Les joueurs qui ont une « **déficiência** » **doivent jouer avec cette contrainte et la garder secrète**. Entre chaque partie, changer les cartes et/ou les joueurs qui ont une déficiência.

A chaque partie, **annoncer une nouvelle règle à tous les joueurs, sauf à ceux/celles qui auront la « déficiência : je ne comprend pas toutes les règles »**. Les autres enfants ne peuvent pas leur expliquer la règle.

Partie 1 : Interdire le redoublement de passe pour marquer un point

Partie 2 : Passes avec rebond obligatoires pour marquer un point

Partie 3 : Tous les joueurs doivent avoir touché le ballon pour marquer un point

Chaque partie s'arrête dans le temps imparti de 4 minutes. L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

Exemples de déficiences à distribuer (voir plus en **Annexe**) :

- 1- **J'ai le bras cassé** (déficiência *physique* – je joue avec un bras dans le dos)
- 2- **Je suis muet** (déficiência *sensorielle* – je ne peux pas parler)
- 3- **Je ne comprend pas toutes les règles** (déficiência *mentale* – j'ignore une des règles)
- 4- **J'ai un trouble du comportement** (déficiência *psychique* – quand l'équipe adverse marque un point, je m'isole en dehors pendant 30s)



CONSEILS

- Insister sur le vocabulaire des déficiences : physique, sensorielle, mentale, psychique
- Vérifier avant de lancer la partie que les enfants ont bien compris les annexes



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les difficultés que peuvent rencontrer les enfants qui ont des « déficiences »
- Observer la frustration possible pour les enfants sans « déficiência »

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'est-ce que vous avez aimé/pas aimé ?

Qu'est-ce qui était difficile ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Qu'est-ce que vous avez observé comme différentes contraintes ?

À quelles déficiences cela vous fait-il penser ?

Connaissances et représentations

D'après vous, qu'est-ce qu'on appelle une « déficiência » ?

Qu'est-ce que peut provoquer une déficiência ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Le jeu avec thème mettait en jeu **des déficiences qui rendaient le jeu plus compliqué, individuellement pour certains, et collectivement**. Cela pouvait être **frustrant de ne pas pouvoir jouer comme tout le monde et comme d'habitude**. De plus, certaines déficiences étaient **plus gênantes que d'autres**, il est surement plus difficile de jouer avec un bras en moins que sans parler. D'autres déficiences **pouvaient même complètement empêcher de jouer**. Selon les « déficiences », certains joueurs étaient donc **désavantagés**.

[Reprendre la liste des déficiences en annexes].

Il y avait plusieurs « déficiences » dans le jeu **qui symbolisaient des déficiences réelles** avec lesquelles certaines personnes vivent au quotidien. Il y avait des déficiences **physiques** (EX: *bras cassé*), des déficiences **sensorielles** (EX: *une personne muette*), des déficiences **mentales** (EX: *difficultés de compréhension*) et des déficiences **psychiques** (EX: *troubles du comportement*). Les **maladies invalidantes** comme Alzheimer ou Parkinson sont aussi considérées comme des déficiences. **Ce sont les cinq types de déficiences**. Bien sûr, malgré telle ou telle déficiência, une personne a **aussi des capacités et des ressources**.

Une déficiência, c'est **quand une partie du corps ne fonctionne pas ou mal**. Certaines sont **définitives** (jambe amputée, problème mental), **et d'autres sont temporaires** (bras cassé). Dans certaines situations, avoir une déficiência **est désavantageux car cela provoque l'incapacité de faire** ou de participer : on est alors en **situation de handicap**. Par exemple, être sourd est un handicap pour communiquer. Mais **on peut avoir une déficiência sans que celle-ci n'entraîne une situation de handicap**. Par exemple, quand je mange, le fait d'être sourd ne m'handicape pas.



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- Exploiter les annexes utilisées dans le jeu pour questionner et faire réagir les enfants
- Demander aux enfants de proposer leurs propres définitions

A LA DECOUVERTE DES DEFICIENCES

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper et imprimer autant de fois que nécessaire)

Attention : dans les premières parties, il n'est pas obligatoire de distribuer toutes les déficiences. Vous pouvez très bien démarrer par 1 ou 2 par équipe en diversifiant le type de déficience distribuée)

DEFICIENCE PHYSIQUE	DEFICIENCE MENTALE	DEFICIENCE PSYCHIQUE	DEFICIENCE SENSORIELLE
<p>Tu as un bras cassé.</p> <p>JOUER AVEC UN BRAS DANS LE DOS</p>	<p>Tu ne comprends pas toutes les règles.</p> <p>LES AUTRES ENFANTS JOUENT AVEC UNE RÈGLE QUE J'IGNORE</p>	<p>Tu as un trouble du comportement.</p> <p>QUAND L'ÉQUIPE ADVERSE MARQUE 1 POINT, JE M'ISOLE 30 SECONDES</p>	<p>Tu es muet/muette.</p> <p>JE NE PEUX PAS PARLER</p>
DEFICIENCE PHYSIQUE	DEFICIENCE MENTALE	DEFICIENCE PSYCHIQUE	DEFICIENCE SENSORIELLE
<p>Tu as une entorse.</p> <p>JOUER UNIQUEMENT À CLOCHE-PIED</p>	<p>Tu es très lent pour prendre une décision.</p> <p>JE METS AU MOINS 5 SECONDES POUR FAIRE UNE PASSE QUAND J'AI LA BALLE</p>	<p>Tu as un trouble du comportement.</p> <p>JE COURS DANS TOUS LES SENS ET JE DEMANDE LA BALLE SANS ARRÊT</p>	<p>Tu es borgne.</p> <p>J'AI UN ŒIL BANDÉ</p>

LE DEFI-RELAIS

OBJECTIF

Être capable de reconnaître lorsqu'une situation comporte un désavantage ou pas.

Messages clés de fin de séance :

- Lorsque je suis désavantagé par une déficience dans une situation donnée, je suis en « situation de handicap »
- Selon la situation, je peux avoir une déficience mais ne pas être en « situation de handicap »

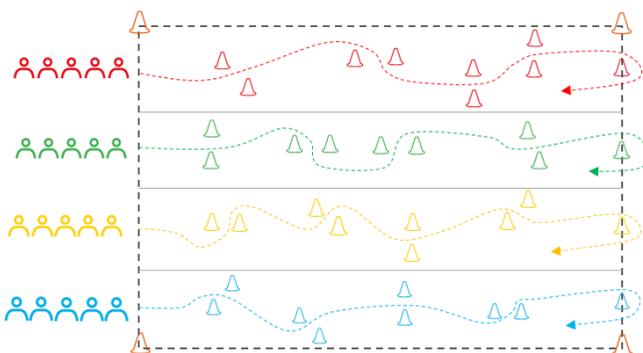
S'ORGANISER

- 3-4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  40 coupelles ou plots
-  3 à 4 jeux de chasubles
-  3 à 4 masques ou foulards

Jeu traditionnel (Relais)



But : Être la première équipe à terminer la course de relais.

Consignes :

Constituer 4 équipes. Chaque équipe possède un couloir de jeu dans lequel seront placées 4 portes ainsi que des obstacles. Il est possible de créer les portes à l'aide de plots. Les obstacles seront eux disséminés aléatoirement dans chacun des couloirs et seront créés à l'aide du matériel à votre disposition (coupelles, piquets, bancs, chaises, sacs...).

Les coureurs doivent s'élancer un par un dans leur couloir pour franchir les 4 portes, contourner le plot final et revenir de nouveau à travers les 4 portes pour taper dans la main du coureur suivant. Le relais se termine lorsque tous les joueurs ont réalisé le parcours.

Lorsqu'un joueur touche un obstacle, il doit recommencer au départ.

La partie s'arrête lorsque : Toutes les équipes ont terminé le relais. Annoncer le classement des équipes dans l'ordre d'arrivée.

RÈGLES

- Il est interdit de partir avant d'avoir tapé dans la main du coureur précédent (sinon on recommence au début)
- Il est interdit de sortir de son couloir (sinon on recommence au début)
- Il est interdit de toucher ou de déplacer les plots et les obstacles (sinon on recommence au début)

VARIABLES

- Pour varier les déplacements, faire concourir les enfants par 2 (en se donnant la main)
- Pour augmenter la difficulté, faire varier la position de départ (assis, allongé sur le ventre, sur le dos)
- Pour varier les formes de départ, proposer des signaux différents pour le départ (visuel, sonore...)



Renommer le terrain : c'est maintenant une « ville » avec ses « rues » à traverser et ses « obstacles » à éviter (EX : les gens, les marches, les poteaux, les voitures...). Les portes deviennent les « passages piétons ».

But : Être la première équipe à terminer la course de relais.

Consignes :

Pour chacune des parties, les joueurs auront une contrainte différente :

Partie 1 : Les joueurs doivent **se déplacer à cloche-pied**.

Partie 2 : Les joueurs doivent **garder un bras dans le dos**.

Partie 3 : Les joueurs **ont les yeux bandés**. A chaque passage, **un guide (coéquipier) accompagne** le coureur. Ils ne peuvent pas se toucher mais peuvent communiquer librement.

Partie 4 : Les joueurs **ne peuvent pas parler, communiquer**.

Si une des consignes de chaque partie n'est pas respectée, le joueur recommence au début.



CONSEILS

- Être vigilant aux enfants quand ils ont les yeux bandés pour éviter tout accident
- Les différentes déficiences présentent volontairement des degrés de difficultés différents



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Relever les remarques des enfants sur la difficulté (« c'est dur ! » ou « c'est trop facile »)

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Comment avez-vous vécu les 4 parties ?

Qu'est ce qui était difficile pour vous ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Qu'est-ce que vous avez observé comme différentes contraintes ?

À quelles déficiences ces contraintes peuvent-elles être associées ?

Connaissances et représentations

Qu'est ce qu'une situation de handicap ?

Dans quelle partie étiez vous le plus dans une situation de handicap et donc le plus désavantagé ? Pourquoi ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Certaines parties **étaient plus difficiles à réaliser** que d'autres. Il y avait **des déficiences qui ne changeaient pas/peu la difficulté du parcours**. Avoir les yeux bandés par exemple est très perturbant et change notre façon d'agir, cela demande beaucoup plus de concentration **dans cette situation**.

Les déficiences du jeu représentent **des déficiences réelles**. Avoir un bras dans le dos ou jouer à cloche-pied représente des déficiences **physiques** (EX: bras cassé et amputation de la jambe). Avoir les yeux bandés et ne pas pouvoir parler ou communiquer représentent des déficiences **sensorielles** (EX : être aveugle, être muet) ou **mentales** (EX : troubles du langage). **Ces déficiences entraînaient des difficultés différentes et plus ou moins importantes pour traverser la « ville », comme cela peut être le cas dans la vraie vie.**

Une situation de handicap, c'est quand ma déficience m'empêche de faire quelque chose, ou me la rend plus difficile dans une situation donnée. La situation la plus désavantageuse était probablement la partie avec les yeux bandés parce que la vue est très importante pour se déplacer. Le handicap dépend donc de la situation. Être muet me désavantage pour communiquer, mais pas pour courir. Pour conclure : **une déficience ne provoque pas forcément et tout le temps une situation de handicap.**



FORME DE DÉBAT PROPOSÉE

Pour chaque partie du débat, désigner un animateur ou une animatrice du débat, qui donnera la parole aux enfants levant la main et qui devra résumer ce qui a été dit.

LES HANDICAPS INVISIBLES

OBJECTIF

Comprendre que la majorité des déficiences, et donc des handicaps, ne se voient pas.

Messages clés de fin de séance :

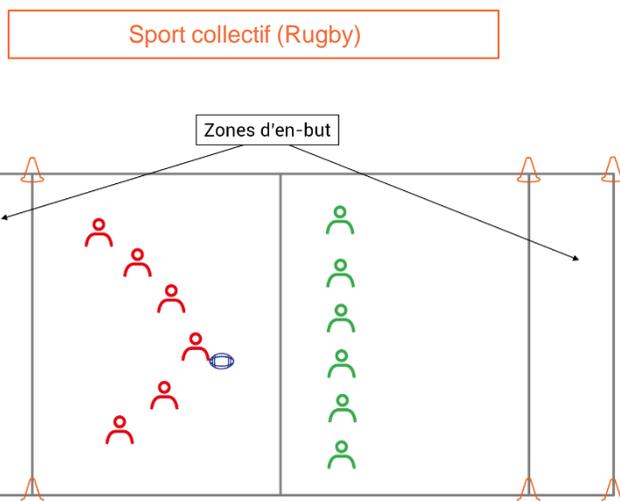
- **Toutes les déficiences peuvent être une contrainte au quotidien, mais la plupart ne sont pas visibles.**
- **Apprendre à connaître l'autre permet de comprendre ses besoins pour mieux l'aider à compenser sa/ses déficiences.**

S'ORGANISER

- **2 ou 4 équipes**
- **1 ou 2 terrains**

MATÉRIEL

- 🚩 10 plots ou coupelles par terrain
- 📁 2 à 4 jeux de chasubles
- 🏈 1 ballon par terrain
- 📄 Annexes



But : Remporter le match.

Consignes :

Constituer 2 à 4 équipes en fonction du nombre d'enfants. Organiser un match de rugby (ou deux en parallèle). Chaque équipe est composée de 5 à 6 joueurs en fonction de votre effectif.

Les règles sont celles du « touch rugby ». Les joueurs doivent rentrer avec le ballon en main dans l'en-but adverse et aplatir le ballon pour marquer un essai. Un essai marqué rapporte 1 point.

Pour engager au centre du terrain, l'équipe qui vient d'encaisser un essai met le ballon en jeu par un contact entre le pied d'un l'attaquant et le ballon, puis une passe obligatoire. Si le ballon sort en touche, il change de possession et est remis en jeu de la même façon. Dans ces deux cas, l'équipe adverse se place à une distance de 5 pas minimum.

Le « touch » remplace le plaquage et s'effectue par une touche à deux mains sur le porteur du ballon. Le joueur ainsi touché doit effectuer une remise en jeu à l'endroit du « touch » en posant le ballon au sol et en le faisant rouler entre ses jambes vers l'arrière pour qu'un partenaire le récupère. A chaque « touch », l'arbitre compte à haute voix le nombre de « touch » cumulé. Lorsque 6 « touch » ont été effectués sans marquer, la possession change d'équipe (récupération à l'endroit du dernier « touch ») et le décompte des « touch » repart à 0.

La partie s'arrête lorsque : Le temps d'un match de 5 minutes est écoulé. Faire plusieurs mi-temps ou plusieurs matches le cas échéant.

RÈGLES

- Il est interdit de plaquer, pousser, ceinturer, frapper...
- Il est interdit de bloquer ou faire un « touch » sur un joueur qui n'a pas le ballon.
- Il est interdit de faire des passes vers l'avant ou de faire tomber le ballon vers l'avant. En cas d'« en-avant », le ballon change de possession comme pour un 6ème « touch »

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté en défense, limiter à 4 « touch » au lieu de 6.
- Pour augmenter la difficulté et si votre groupe a une expérience rugby, remplacer le « touch » par le « ceinturer » voire le plaquer.



But : Le but et les règles du jeu restent inchangés.

Consignes :

Distribuer une « déficience » différente (en *Annexe*) à certains joueurs en veillant à **distribuer les mêmes aux deux équipes qui s'affrontent**. Cette distribution doit être arbitraire. Tous les joueurs n'ont pas forcément une déficience. Sur une équipe de 5, il est possible de ne donner que deux ou trois déficiences pour que le jeu soit moins perturbé.

Dans chaque équipe, **1 « déficience » doit être visible** (carte verte en *Annexe*) avant que le match ne commence et les autres seront à découvrir pendant le jeu. La « déficience » reste secrète, on ne peut en parler à personne.

1ère mi-temps (7 minutes) : **personne ne peut parler de sa « déficience »**. Si vous constatez qu'un joueur ne respecte pas sa « déficience », le sortir une minute.

2ème mi-temps (7 minutes) : **Redistribuer les cartes** (en changeant les joueurs qui en ont et en variant les types de déficiences). Avant de lancer la deuxième période, laisser les enfants communiquer quelques minutes entre eux pour **se dire leurs « déficiences » au sein de leur équipe, et pour qu'ils puissent s'adapter les uns aux autres.**

La partie s'arrête lorsque le(s) match(s) est(sont) terminé(s).



CONSEILS

- Pour que le jeu soit le plus fluide possible, veiller à ne pas donner toutes les « déficiences » dans la même partie
- S'assurer que les enfants qui reçoivent une « déficience » ont compris ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire
- Si vous n'êtes pas à l'aise avec l'activité rugby, proposer un autre jeu ou sport collectif



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les incompréhensions des joueurs face aux différents comportements (issus de « déficiences »)
- Observer les façons d'adaptation proposées par les enfants en seconde mi-temps.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'est-ce que vous avez aimé ou pas aimé ?

Qu'est-ce qui était difficile ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Avez-vous identifié toutes les déficiences en 1ère mi-temps ?

Dans la vie, toutes les déficiences sont-elles visibles ?

Connaissances et représentations

D'après vous, existe-t-il plus de déficiences qui se voient ou qui ne se voient pas ?

Comment faire pour adapter son comportement aux personnes en situation de handicap ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il était **difficile de jouer ensemble en première mi-temps** parce que les comportements de nos partenaires **étaient parfois incompréhensibles et imprévisibles**. Cela pouvait **être frustrant et énervant de ne pas comprendre**. En deuxième mi-temps, c'était plus facile **parce qu'on a compris les déficiences de nos partenaires** et qu'on a pu jouer avec eux. **Il était possible de s'adapter à eux parce qu'on les connaissait mieux.**

Il était impossible d'identifier toutes les déficiences en première mi-temps. **Certaines étaient très visibles tout de suite** (EX: *amputé d'une jambe*) **tandis que d'autres étaient invisibles** (EX: *déficience mentale*). Dans la vie c'est pareil, **certaines déficiences sont visibles immédiatement alors que d'autres ne se voient pas du tout**, comme par exemple, quelqu'un qui a de l'asthme, quelqu'un qui est muet, quelqu'un qui a une maladie de naissance...

Dans 8 cas sur 10 la déficience ne se voit pas. Ce n'est pas parce qu'une déficience n'est pas visible qu'elle n'existe pas (EX: *malentendant, muet, hyperactif, maladie invalidante : cancer...*). Au final les personnes en fauteuil roulant ne représentent que 2-3% de toutes les personnes en situation de handicap. Si on ne sait pas qu'une personne a une déficience, on peut croire qu'elle choisit d'être « comme ça », que c'est son caractère, sa personnalité. **Alors qu'en réalité il ou elle ne peut pas faire autrement.** Pour adapter son comportement, il faut, comme dans le jeu, **apprendre à connaître l'autre**. Les déficiences ne se voient pas toutes, il est donc important, lorsque l'on rencontre une personne, **de comprendre les difficultés qu'elle peut avoir au quotidien, de ne pas la juger avant de la connaître, et surtout d'identifier les besoins qu'elle a pour être mieux incluse.**



FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES

- Utiliser un support (tableau) recensant les différentes déficiences de chacun durant le jeu
- Utiliser un bâton de parole

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer) - La « déficience » verte est la seule déficience « visible », il faut en distribuer une par équipe.

EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1
<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es asthmatique</p> <p>Tu dois t'arrêter de courir régulièrement et faire semblant d'être essoufflé.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es amputé d'une jambe</p> <p>Tu dois jouer à cloche-pied.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es muet</p> <p>Tu ne peux pas parler.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu as une maladie de naissance</p> <p>Tu peux seulement marcher, tu ne peux pas courir.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu as une déficience mentale</p> <p>Quand tu as le ballon, tu reste 5 secondes immobile avant de faire une autre action.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es hyperactif</p> <p>Tu n'as pas le droit de marcher (tu peux faire des pauses, mais immobile) et tu demandes la balle tout le temps.</p>

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer) - La « déficience » verte est la seule déficience « visible », il faut en distribuer une par équipe.

EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2
<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es asthmatique</p> <p>Tu dois t'arrêter de courir régulièrement et faire semblant d'être essoufflé.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es amputé d'une jambe</p> <p>Tu dois jouer à cloche-pied.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es muet</p> <p>Tu ne peux pas parler.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu as une maladie de naissance</p> <p>Tu peux seulement marcher, tu ne peux pas courir.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu as une déficience mentale</p> <p>Quand tu as le ballon, tu reste 5 secondes immobile avant de faire une autre action.</p>	<p><i>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</i></p> <p>Tu es hyperactif</p> <p>Tu n'as pas le droit de marcher (tu peux faire des pauses, mais immobile) et tu demandes la balle tout le temps.</p>

BIENVENUE AU CLUB

OBJECTIF

Comprendre qu'au-delà des différences, il est possible d'avoir
et d'atteindre un but commun.

Messages clés de fin de séance :

- Nous sommes tous différents, et cela ne doit pas nous empêcher d'être ensemble.
- L'inclusion, c'est faire en sorte que chacun puisse participer, dans la vie ou dans les jeux, au-delà des différences.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 plots
-  8 coupelles
-  4 jeux de chasubles
-  Annexes



But : Marquer plus de points que les autres équipes.

Consignes :

Composer 4 équipes en fonction de votre effectif. Organiser une compétition de sprint (sur une distance de 20m) de la façon suivante : les premiers coureurs de chaque équipe se rencontrent, puis les seconds coureurs, etc.

A chaque course, le coureur qui termine premier marque 4 points, le second marque 3 points, le troisième marque 2 points et le dernier marque 1 point. Cumuler les points marqués par chaque équipe au fil des courses. L'animateur annonce chaque départ, et le score à haute voix après chaque course.

La partie s'arrête lorsque : Tous les enfants ont couru au moins une fois. L'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de points est déclarée gagnante. Faire 2 parties. Proposer aux enfants de repenser leur ordre de passage au départ entre les deux parties.

RÈGLES

- Il est interdit pour les coureurs de partir avant le signal donné par l'animateur
- Il est obligatoire pour les coureurs de se tenir derrière la ligne de départ avant le signal

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté, varier les formes de course (EX : cloche-pied, en arrière, etc.)
- Pour vous adapter à l'âge des enfants, proposer des distances de courses adaptées (20m pour les 8-10 ans ; 30m pour les 11-12 ans)



But : Marquer plus de points que les autres équipes.

Consignes :

Partie 1 : Cette partie a pour thème : l'EXCLUSION (à *annoncer aux enfants, éventuellement en leur demandant comment ils définiraient ce terme*). Il y a 4 équipes. Donner une « déficience » à **chacun des joueurs de 2 équipes sur les 4** (exemples en Annexe 1 – distribuer la même à tous les joueurs concernés). **Annoncer les déficiences** à tous les enfants. **Les 2 équipes sans « déficience » s'affrontent** avec les mêmes règles que dans l'étape 1. **Puis les 2 équipes avec des « déficiences » s'affrontent, et les points ne sont pas comptés.** La partie s'arrête lorsque tous les enfants ont couru au moins une fois. Dans la course sans déficiences, l'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.

Partie 2 : Cette partie a pour thème : l'INTEGRATION (à *annoncer aux enfants, éventuellement en leur demandant comment ils définiraient ce terme*). Il y a 4 équipes. **Chaque équipe est composée d'1 coureur « avec déficience »** (donner la même à chaque joueur concerné, exemples en Annexe 1 – donner une « déficience » différente que dans la partie 1). **Annoncer les déficiences** à tous les enfants. Les règles sont les mêmes que dans la partie précédente. **Les coureurs « avec déficience » courent entre eux dans la dernière course.** La partie s'arrête lorsque tous les enfants ont couru au moins une fois. L'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de points est déclarée gagnante. Faire 2 parties en changeant les rôles.

Partie 3 : Cette partie a pour thème : l'INCLUSION (à *annoncer aux enfants, éventuellement en leur demandant comment ils définiraient ce terme*). Il y a 4 équipes. **Chaque équipe est composée de 2 coureurs « avec déficience »** (exemples en Annexe 2). Donner les 2 mêmes déficiences à toutes les équipes et **annoncer les déficiences** à tous les enfants. **Tous les membres d'une équipe courent en même temps selon les consignes données en Annexe 2.** Il faut réaliser un aller-retour. **Avant de donner le départ, donner 1 minute après la consigne pour que l'équipe s'organise.** Le décompte des points fonctionne comme dans l'étape 1, mais par équipe (4 points pour la première équipe, 3 points pour la deuxième, etc.). La partie s'arrête lorsque les 3 courses ont été réalisées. **Changer les enfants qui ont une déficience à chaque course.** L'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de points est déclarée gagnante.

CONSEILS



- Prendre le temps d'expliquer les règles et les rôles de chacun à chaque partie
- Donner le nom de chaque partie pour faire réfléchir les enfants à ce que cela implique (Exclusion, Intégration, Inclusion) et, à l'issue de chaque partie, demander aux enfants s'ils pensent que la situation était « juste » et si non, pour qui ou pourquoi.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer les réactions des joueurs avec « déficiences » (EX : « c'est pas juste! »)
- Observer si les enfants réagissent aux noms des parties ou à l'évolution du rôle des joueurs avec « déficiences » dans leurs équipes

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'est-ce que vous avez aimé ou moins aimé ?

Qu'est-ce que vous avez trouvé juste ou moins juste ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans le jeu, qu'est-ce que c'était être exclu ? Intégré ? Inclus ?

Dans la vie de tous les jours, connaissez-vous des exemples où les personnes en situation de handicap sont exclues ? Intégrées ? Incluses ?

Connaissances et représentations

Pourquoi est-il important d'inclure au maximum les personnes qui ont des déficiences ?

D'après vous, comment est-ce possible de mieux les inclure ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Les règles du jeu provoquaient **une différence de traitement pour les personnes qui avaient une déficience, ou permettaient de participer pleinement ensemble** selon les parties. Être moins bien traité, mis à l'écart dans un groupe, ou ne pas être considéré comme tout le monde **est souvent injuste.** C'est pour cela que le jeu évoluait et permettait de plus en plus **aux joueurs de jouer ensemble, y compris ceux qui avaient une déficience.**

Dans le jeu, être exclu c'était de **ne pas participer à la même course que les personnes sans déficience, et que les points ne soient pas comptés « comme les autres »** (partie 1). L'intégration, c'est **quand les personnes avec une « déficience » appartenaient aux équipes, mais avaient une course spécialement pour elles** (partie 2). Et enfin être inclus, c'est **quand tous les joueurs quel que soit leur profil appartenaient à une même équipe, coopéraient et jouaient avec les mêmes règles** (partie 3). Dans la vie, il existe **des situations où les personnes déficientes sont exclues** (EX: quand il n'y a pas d'accès prévu dans un bâtiment) **ou incluses** (EX: quand un enfant bénéficie d'une personne qui l'accompagne à l'école pour l'aider).

Être exclu peut provoquer une perte de confiance en soi, de la frustration, de la tristesse ou de la colère. Il est donc important d'essayer d'inclure les personnes qui ont une déficience **pour faire respecter leurs droits et les faire participer pleinement à la vie en société.** Nous sommes différents les uns des autres, **ce qui n'empêche pas d'avoir des buts communs ni de s'amuser ou de travailler ensemble.** Pour inclure les personnes déficientes, **les règles peuvent être adaptées** pour permettre la participation de tous, **avec des objectifs et des fonctionnements collectifs.**

FORME DE DÉBAT PROPOSÉE



En fin de débat, demander aux enfants de se positionner dans l'espace d'après la question: « Pensez-vous avoir été exclu, intégré ou inclus ? » : « exclu » à gauche, « intégré » au centre et « inclus » à droite. Faire l'exercice pour chacune des parties de l'étape 2.

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 1 & 2)

(Donner la même déficience à tous les joueurs – chaque joueur doit courir avec la contrainte)

Choisir une déficience à distribuer parmi les **EXEMPLES** suivants :

<i>DEFICIENCE 1</i>	<i>DEFICIENCE 2</i>	<i>DEFICIENCE 3</i>
Tu es amputé(e) d'une jambe.	Tu as une malformation de naissance.	Tu es dyspraxique (difficultés à se repérer dans l'espace, difficultés de motricité).
COURIR À CLOCHE-PIED	MARCHER EN BOITANT (Interdit de courir)	COURIR EN ARRIÈRE <i>(c'est symbolique)</i>

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 3)

(2 joueurs par équipe ont une « déficience »)

DEFICIENCE JOUEUR 1	DEFICIENCE JOUEUR 2
Tu es amputé(e) d'une jambe.	Tu es né avec une malformation : tu n'as qu'un bras.
COURIR À CLOCHE-PIED	METTRE UN BRAS DANS LE DOS

(Consignes pour chaque course : « Faire un aller-retour le plus vite possible avec... »)

Course 1	...Tous les joueurs qui sont en contact permanent (EX: se donner la main)
Course 2	... 5 pieds qui touchent le sol au maximum (variable selon le nombre de coureurs)
Course 3	... 1 joueur qui ne touche jamais le sol pendant toute la course

AJUSTONS LES RÈGLES

OBJECTIF

Comprendre que proposer des règles adaptées peut permettre la participation équitable de tous.

Messages clés de fin de séance :

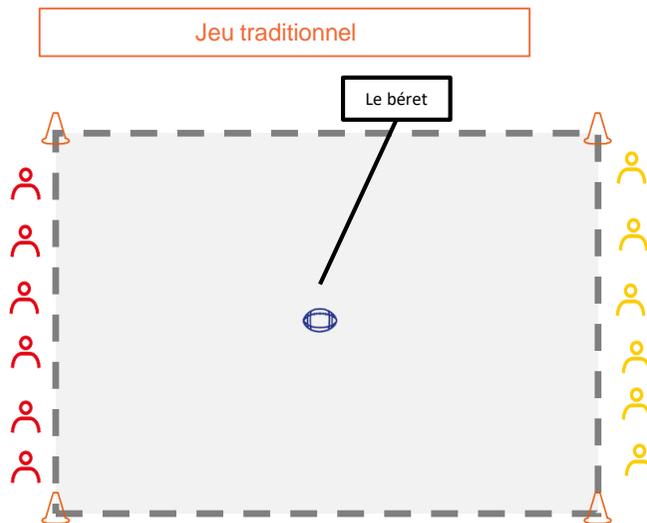
- L'égalité des chances (ou équité) permet à tous de participer avec les mêmes chances de réussite, dans la vie ou dans les jeux.
- L'équité s'obtient grâce à des compensations qui peuvent être humaines, matérielles, financières ou relatives à l'environnement.
- Les compensations favorisent l'autonomie des personnes en situation de handicap.

S'ORGANISER

- 2 ou 4 équipes
- 1 ou 2 terrains

MATÉRIEL

-  4 plots par terrain
-  2 x 3 coupelles de couleurs
-  1 ballon par terrain
-  1 jeu de chasuble par équipe
-  Annexe



But : Marquer le plus de points possible.

Consignes :

Deux équipes par terrain se tiennent face à face. Désigner un côté du terrain à chaque équipe, il représente sa « maison ». Chaque enfant de chaque équipe s'attribue un numéro (EX : 6 joueurs = numéro de 1 à 6). Chaque joueur place sa chasuble à la taille sur un côté.

Pour marquer un point, il faut ramener le « béret » dans sa maison sans se faire attraper sa chasuble par l'adversaire. Le béret (ballon de rugby) est placé au centre du terrain. Au signal de l'animateur (EX : « n°4 ») les 2 enfants qui ont ce numéro (ici ceux qui ont le numéro 4) s'élancent pour récupérer le béret. Il est possible d'appeler deux numéros en même temps.

Le porteur du béret peut être stoppé si un adversaire lui attrape sa chasuble : dans ce cas la manche s'arrête et un point est accordé à l'équipe adverse. Idem si le béret tombe.

La partie s'arrête lorsque : Le temps imparti est terminé ou lorsque le score annoncé en début de partie est atteint.

RÈGLES

- Il est interdit d'entrer sur le terrain si son numéro n'a pas été appelé
- Il est autorisé de faire des passes à son coéquipiers lorsque deux numéros sont appelés
- Il est interdit de toucher le béret pour le faire tomber lorsqu'il est dans les mains d'un adversaire

VARIABLES

- Pour un public plus expert (rugby), jouer en plaquant.
- Pour augmenter la difficulté, varier les positions de départ (assis, couché, sur le dos...)



But : Gagner la partie en marquant plus de points que l'équipe adverse.

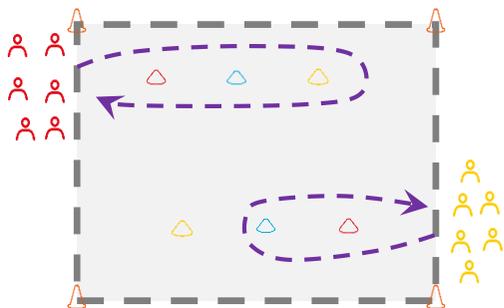
Consignes :

4 ou 5 joueurs de chaque équipe **se voient attribuer une carte « déficience »** (à découper en Annexe). Il est **interdit de dévoiler le contenu de sa carte**. Tous les joueurs n'ont pas obligatoirement de « déficience ». Demander aux enfants de changer de numéros.

Partie 1 : Jouer avec les « déficiences » distribuées. Les règles sont les mêmes que dans le jeu sans thème, sauf une. ATTENTION : tous les joueurs seront au courant de cette règle **sauf le ou les joueurs avec la déficience mentale**. Les autres joueurs n'ont pas le droit de lui expliquer la règle **mais peuvent lui dire quand partir**.

RÈGLE : C'est le joueur dont le numéro est directement inférieur au numéro appelé qui doit s'élancer (EX : le numéro 3 est appelé, c'est le joueur n°2 qui s'élance). Il est toujours possible d'appeler plusieurs numéros en même temps. La partie s'arrête quand le temps imparti est terminé ou le score annoncé en début de partie est atteint.

Partie 2 : Disposer 6 coupelles (2 rouges, 2 bleues et 2 jaunes) comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Changer les joueurs avec déficiences, et varier les déficiences. A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent contourner le plot de la couleur correspondante à leur carte « déficience » (il n'y a plus de « béret »). Les joueurs sans déficiences contournent le plot jaune. Le premier joueur à retourner dans sa maison marque un point. Si l'animateur annonce plusieurs numéros, c'est l'équipe dont tous les membres reviennent dans leur maison en premier qui marque le point.



CONSEILS

- Faire une partie 1 de courte durée.
- Ecarter suffisamment les plots pour équilibrer le jeu et ajuster en cours de partie si besoin.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVÉR

- Observer les réactions possibles de frustration au cours de la partie 1.
- Tenir compte des propositions de règles que certains enfants peuvent faire d'eux-mêmes pour rendre le jeu plus équitable.

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Que s'est-il passé dans le jeu avec thème ?

Quelle partie avez-vous préféré ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Le jeu était-il « égal » pour tous les joueurs dans la partie 1 ?

Dans la vie, les personnes qui ont une déficience sont-elles toujours dans une situation équitable ?

Pour vous c'est quoi l'équité ?

Connaissances et représentations

Qu'est ce qui a permis de rendre le jeu plus équitable ?

Quelles compensations existent dans la vie pour les personnes qui ont une déficience ? Pourquoi ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans la première partie, tout le monde jouait avec les mêmes règles, malgré les « déficiences » distribuées, et dans la seconde les règles étaient adaptées en fonction des « déficiences » de chacun. La partie 2 était **plus intéressante et moins frustrante** pour l'ensemble des joueurs car tout le monde avait la **même chance de réussir**. Le jeu était **plus équilibré donc plus juste**.

Dans la partie 1, le jeu était « égal » car **les règles étaient les mêmes pour tous les joueurs**. Mais comme certaines personnes étaient en situation de handicap, **le jeu n'était pas « équitable »**. L'équité c'est **quand on prend en compte les besoins de chacun pour donner les mêmes chances de réussir ou de gagner**. Dans la vie, les personnes qui ont une déficience **sont « égales » aux autres** (elles ont les mêmes droits que les autres), mais font parfois **face à des situations qui ne sont pas « équitables »**. Par exemple, quand une personne en fauteuil roulant ne peut pas monter dans le bus car il n'est pas équipé d'une rampe d'accès.

Le jeu a été rendu plus équitable **par l'ajout de nouvelles règles (distance de course adaptée en fonction de la déficience)** qui ont permis de compenser le désavantage des joueurs ayant une déficience. Les compensations, ce sont **les lois et les moyens permettant d'atteindre un équilibre** : elles peuvent être **matérielles** (EX : des béquilles ou une prothèse), **humaines** (EX : un guide d'aveugle pour les compétitions de course), **financières** (EX : une somme d'argent pour aménager son domicile) ou **environnementales** (EX : rampe d'accès, l'écriture en braille). Les compensations permettent **une plus grande autonomie** des personnes en situation de handicap car elles répondent à leurs besoins. C'est donc un bon moyen d'atteindre une forme d'équité.



FORME DE DÉBAT PROPOSÉE

En conclusion du débat, exploiter les annexes : demander aux enfants d'envisager quelles autres compensations seraient possibles pour les déficiences présentes dans le jeu et pour rendre le jeu plus équitable.

ANNEXE (ÉTAPE 2)

(À découper avant de distribuer, déficiences 1 pour l'équipe 1 et déficiences 2 pour l'équipe 2 – ATTENTION : il est possible de ne distribuer que quelques déficiences et pas toutes à la fois)

DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 1
<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu es muet</p> <p>Tu ne peux pas parler.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu es amputé d'un bras</p> <p>Tu gardes un bras dans le dos.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu as une déficience mentale</p> <p>Tu n'es pas au courant de l'aménagement des règles.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu es amputé d'une jambe</p> <p>Tu dois jouer à cloche-pied.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu as une maladie de naissance</p> <p>Tu ne peux que marcher mais pas courir.</p>

DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 2
<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu es muet</p> <p>Tu ne peux pas parler.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu es amputé d'un bras</p> <p>Tu gardes un bras dans le dos.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu as une déficience mentale</p> <p>Tu n'es pas au courant de l'aménagement des règles.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu es amputé d'une jambe</p> <p>Tu dois jouer à cloche-pied.</p>	<p>ATTENTION : vous ne devez pas dévoiler le contenu de votre carte.</p> <p>Tu as une maladie de naissance</p> <p>Tu ne peux que marcher mais pas courir.</p>

ADAPTE TON SPORT

OBJECTIF

Être capable d'imaginer et d'adopter des comportements inclusifs avec les personnes en situation de handicap

Messages clés de fin de séance :

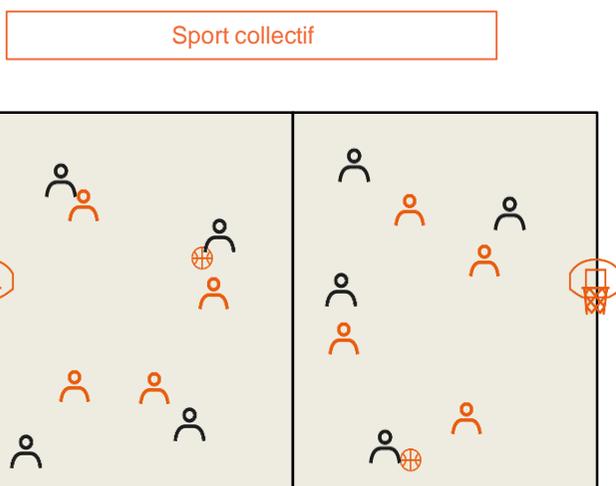
- Les comportements inclusifs sont les comportements qui permettent à tous, y compris les personnes en situation de handicap, de participer, de s'amuser ou de travailler ensemble.
- Un comportement est inclusif lorsqu'il prend en compte les caractéristiques de l'autre et s'adapte à ses besoins.

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 2 demi-terrains

MATÉRIEL

-  1 terrain du sport choisi
-  2 ballons du sport choisi
-  1 jeu de chasuble (équipes)
-  3 autres jeux de chasubles
-  Annexes



But : Remporter le maximum de matchs.

Consignes :

Choisir un sport collectif (EX : basket-ball, handball, rugby) en fonction de vos possibilités, et en expliquer les règles principales.

Faire des équipes de 4 à 6 joueurs selon l'activité retenue et l'âge des enfants. Il peut y avoir des remplaçants.

Les matchs durent 5 minutes. Organiser les rotations (deux mi-temps ou plusieurs rencontres selon le nombre d'équipes).

La partie s'arrête lorsque : le temps imparti de 5 minutes est écoulé. L'équipe ayant marqué le plus de points remporte la partie.

RÈGLES

- Il est interdit de contester la décision de l'arbitre (sinon 1 min d'exclusion)
- Il est obligatoire de faire une défense individuelle (chaque joueur défend sur un adversaire identifié)

VARIABLES

- Pour permettre à plus de joueurs de toucher le ballon, obligation de faire 3 passes avant de marquer
- Pour éviter l'effet de « grappe » autour du ballon, interdire de défendre à deux en même temps sur le porteur de balle
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, interdire le dribble



But : Marquer plus de points que les autres équipes.

Consignes :

Distribuer une carte « déficience » à certains joueurs (exemples en [Annexe](#)), en faisant en sorte qu'il y ait **au moins une carte de chaque couleur par équipe**. Donner les mêmes « déficiences » entre les équipes qui s'opposent. Tous les joueurs n'ont **pas obligatoirement** de « déficience » : pour une équipe de 4, il est conseillé de **ne pas donner plus de 2 « déficiences »**.

Demander aux enfants **d'accrocher autour du bras une chasuble de la couleur correspondant à celle de la carte « déficience » reçue**.

Partie 1 : Les joueurs **jouent avec leurs « déficiences »** selon les mêmes règles que dans la première étape. Laisser 1 minute aux enfants pour choisir sur qui ils vont défendre. *La partie s'arrête au bout du temps imparti de 6 minutes (à adapter en fonction de l'âge). Faire une pause à 3 minutes pour redistribuer les déficiences et/ou changer d'adversaire en défense.*

Partie 2 : **Choisir une nouvelle règle** (de façon aléatoire, en [Annexe](#)) qui a pour but de rendre le jeu plus équitable **et jouer une partie de 4 minutes**.

Rassembler les enfants et **les faire réfléchir ensemble 5 minutes sur de nouvelles règles à mettre en place pour rendre le jeu encore plus équitable** (autres exemples en [Annexe](#) pour les guider [si besoin](#)). Ces règles devront être adaptées **pour permettre à tout le monde de jouer ensemble avec les mêmes chances de réussite**.

Choisir 2 ou 3 règles à tester parmi les propositions, puis jouer une nouvelle partie. *La partie s'arrête au bout du temps imparti de 8 minutes (à adapter en fonction de l'âge). Faire une pause à 4 minutes pour ajuster une règle ou tester une autre règle proposée.*



CONSEILS

- Veiller à ce que les enfants jouent le jeu en respectant leurs déficiences
- Si les enfants sont en difficulté pour trouver des règles, vous pouvez les guider dans la création, en les orientant dans un premier temps, puis si besoin en leur faisant des propositions qu'ils valideront ou non ([annexe](#))



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Relever les attitudes possibles de frustration ou d'adaptations pendant la Partie 1
- Comparer l'évolution de la participation des enfants au fil des parties

QUESTIONS

Ressentis et sensations

Qu'avez-vous ressenti dans le jeu avec thème ?

Quelles étaient les différences entre les deux parties ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

En quoi le jeu était déséquilibré (partie 1), puis plus équilibré (partie 2) ?

Quelles déficiences étaient les plus désavantageuses pour ce jeu ?

Connaissances et représentations

Qu'est-ce qui fait qu'une règle est « inclusive » ?

Qu'est-ce que l'on peut appeler un « comportement inclusif » ?

ÉLÉMENTS CLÉS

La première partie était **plus ou moins injuste pour les joueurs avec une « déficience »**. Certains touchaient peu le ballon et étaient mis à l'écart du jeu **parce qu'ils étaient trop désavantagés** par leur déficience. **Cela pouvait être frustrant, énervant, mais certains se sont aussi adaptés**. Lors de la seconde partie, ces joueurs ont pu davantage participer **grâce à l'ajout de nouvelles règles, adaptées aux caractéristiques et aux besoins de chacun, et permettant de rééquilibrer les chances de réussite de tous**.

Quand les règles du jeu étaient les mêmes pour tout le monde (partie 1), **elles n'étaient pas adaptées à certains besoins et le jeu était déséquilibré**. Les nouvelles règles **ont permis ou tenté de rééquilibrer les chances de chacun (selon son niveau de déficience) de participer et de contribuer à la réussite de l'équipe**. Il y avait plusieurs types de déficiences, et **certaines étaient plus contraignantes pour ce jeu**, par exemple celles qui empêchaient ou réduisaient les déplacements. **D'autres déficiences n'étaient pas forcément très désavantageuses pour ce jeu**, par exemple être muet. **Dans la vie aussi, selon le contexte, certaines déficiences ne provoquent pas toujours une situation de handicap**.

Une règle est équitable et inclusive **quand elle permet de compenser un désavantage causé par une déficience** (*EX : un tiers temps pédagogique lors d'un examen*) ou **qu'elle permet à tous de réussir en prenant en compte les qualités et les besoins de chacun** (*EX : mettre des paniers à différentes hauteurs*). A son échelle et au quotidien, **chacun peut participer à l'inclusion de tous dans la société**. Avoir un comportement inclusif, **c'est permettre au plus grand nombre de participer, de s'amuser et de travailler ensemble**. C'est se comporter avec une personne en situation de handicap **comme on le ferait avec les autres : en lui disant bonjour, en lui parlant normalement, en évitant de la fixer, etc.**



FORME DE DÉBAT PROPOSÉE

Exploiter les règles inventées/utilisées lors de la partie 2 en questionnant les effets qu'elles ont produit (ou pas).

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 1 & 2)

(À découper avant de distribuer, cartes « Equipe 1 » pour l'équipe 1, cartes « Equipe 2 » pour l'équipe 2. RAPPEL : ne pas distribuer toutes les cartes à la fois)

Les déficiences sont classées **grâce à un code couleur en fonction du type de déficience** :

- **Jaune** : déficiences liées à la motricité du haut du corps
- **Bleu** : déficiences liées à la perte d'un sens
- **Rouge** : déficiences liées à la mobilité

EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1	EQUIPE 1
Tu as une douleur aux épaules	Tu es amputé d'un bras	Tu es muet	Tu es borgne	Tu es amputé d'une jambe	Tu as une déficience mentale
Tu ne peux pas lever tes bras au dessus de la tête.	Tu dois jouer avec un bras dans le dos.	Tu ne peux pas parler.	Tu dois jouer avec 1 œil caché.	Tu dois jouer à cloche-pied.	Tu ne comprends pas la règle du « marcher » : tu avances avec le ballon sans dribbler.
EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2	EQUIPE 2
Tu as une douleur aux épaules	Tu es amputé d'un bras	Tu es muet	Tu es borgne	Tu es amputé d'une jambe	Tu as une déficience mentale
Tu ne peux pas lever tes bras au dessus de la tête.	Tu dois jouer avec un bras dans le dos.	Tu ne peux pas parler.	Tu dois jouer avec 1 œil caché.	Tu dois jouer à cloche-pied.	Tu ne comprends pas la règle du « marcher » : tu avances avec le ballon sans dribbler.

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 1 & 2)

(À découper avant de distribuer, cartes « Equipe 3 » pour l'équipe 3, cartes « Equipe 4 » pour l'équipe 4. RAPPEL : ne pas distribuer toutes les cartes à la fois)

Les déficiences sont classées **grâce à un code couleur en fonction du type de déficience** :

- **Jaune** : déficiences liées à la motricité du haut du corps
- **Bleu** : déficiences liées à la perte d'un sens
- **Rouge** : déficiences liées à la mobilité

EQUIPE 3	EQUIPE 3	EQUIPE 3	EQUIPE 3	EQUIPE 3	EQUIPE 3
Tu as une douleur aux épaules	Tu es amputé d'un bras	Tu es muet	Tu es borgne	Tu es amputé d'une jambe	Tu as une déficience mentale
Tu ne peux pas lever tes bras au dessus de la tête.	Tu dois jouer avec un bras dans le dos.	Tu ne peux pas parler.	Tu dois jouer avec 1 œil caché.	Tu dois jouer à cloche-pied.	Tu ne comprends pas la règle du « marcher » : tu avances avec le ballon sans dribbler.
EQUIPE 4	EQUIPE 4	EQUIPE 4	EQUIPE 4	EQUIPE 4	EQUIPE 4
Tu as une douleur aux épaules	Tu es amputé d'un bras	Tu es muet	Tu es borgne	Tu es amputé d'une jambe	Tu as une déficience mentale
Tu ne peux pas lever tes bras au dessus de la tête.	Tu dois jouer avec un bras dans le dos.	Tu ne peux pas parler.	Tu dois jouer avec 1 œil caché.	Tu dois jouer à cloche-pied.	Tu ne comprends pas la règle du « marcher » : tu avances avec le ballon sans dribbler.

ANNEXE (ÉTAPE 2, PARTIE 2)

Exemples de règles à utiliser : Il est fortement recommandé de ne pas utiliser toutes les règles.

Déficiences concernées	Exemples de règles pour guider les enfants au besoin
Jaune	Ajouter des cibles plus accessibles à mi-hauteur sous les paniers de basket (EX : poubelles, cartons, caisses, etc.) pour les joueurs ou les joueuses avec une déficience « jaune ».
Jaune	Il est interdit d'utiliser ses bras pour défendre sur un joueur ou une joueuse avec une déficience « jaune ».
Bleue	Il est <u>obligatoire</u> d'avoir touché le ballon lors d'une possession de son équipe pour que le panier/point/but soit accordé.
Bleue	Il est autorisé de défendre <u>seulement</u> sur un joueur ou une joueuse valide, <u>ou</u> avec une déficience « bleue ».
Rouge	Créer une zone « d'invincibilité » dans laquelle le joueur ou la joueuse avec une déficience « rouge » peut tirer sans être attaqué pendant 5 secondes.
Rouge	La règle du « marcher » ne s'applique pas au joueur ou à la joueuse avec une déficience « rouge » s'il ou elle passe/tire dans les 5 secondes.
Sans déficience (« valide »)	Il est interdit de défendre sur un joueur ou une joueuse qui a une « déficience » (un joueur valide défend obligatoirement sur un joueur valide).
Sans déficience (« valide »)	Il est interdit de se déplacer au-delà de 4 dribbles (4 rebonds maximum du ballon lors des déplacements).

FICHE THÉMATIQUE

Vivre Ensemble - Citoyenneté

Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Ce kit et cette fiche thématique sont destinés à outiller les animateurs et éducateurs dans le déploiement de la Playdagogie auprès d'enfants pendant leurs temps périscolaires ou extrascolaires. Les séances ont pour objectif d'amener les enfants à mieux comprendre le handicap et ses conséquences sur les personnes porteuses de déficiences, afin de changer de regard et de développer des comportements plus inclusifs.

Définitions et concepts

Déficiences : Une déficience, c'est l'endommagement d'une fonction, d'un organe ou d'une partie du corps humain. Il s'agit d'un terme médical qui permet de décrire un dysfonctionnement du corps humain. Une déficience peut être définitive ou temporaire.

Ex : un bras cassé est une déficience physique temporaire.

Handicap : La définition du handicap a évolué après l'adoption de la loi de 2005 pour « l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées ». On appelle « situation de handicap » toute situation dans laquelle l'activité d'une personne est limitée ou restreinte par une déficience et par son environnement. Une déficience concerne l'individu, alors que la situation de handicap est liée à l'environnement. Une déficience amènera donc des situations de handicap selon le contexte.

Ex : Une personne ayant une déficience auditive sera en situation de handicap pour communiquer. En revanche, elle ne sera pas en situation de handicap pour faire la cuisine.

Ex : Une personne paralysée du bas du corps sera en situation de handicap pour se déplacer, mais pas pour lire ou regarder la télévision.

Égalité : C'est le principe qui stipule que tout le monde doit être traité de la même manière, que chacun dispose des mêmes droits et est soumis aux mêmes devoirs.

Équité : C'est le fait d'adapter les moyens aux besoins et aux capacités des individus, pour atteindre une réelle égalité des chances pour tous de réussir un même but.

Ex : Une personne en fauteuil roulant, qui ne peut pas prendre l'escalier, peut monter à l'étage comme tout le monde grâce à un ascenseur.



CHIFFRES CLÉS

80% des déficiences sont **invisibles**, c'est-à-dire qu'elles ne se voient pas directement la première fois que l'on rencontre quelqu'un.

En France, **12 millions** (sur 65) de personnes sont touchées par une déficience, soit **18,5%** de la population.

Le taux de chômage des personnes en situation de handicap est **deux fois supérieur à la moyenne** nationale : environ **500 000** demandeurs d'emploi handicapés sont inscrits à Pôle emploi, et représentent **8,5%** de l'ensemble des demandeurs d'emploi.

Il y avait **plus d'1 million** de bénéficiaires de l'Allocation Adultes Handicapés (AAH) au 31 décembre 2016.

Seuls **2% à 3%** des personnes en situation de handicap sont en fauteuil roulant.

Enjeux liés à la thématique

TYPES DE DÉFICIENCES

La déficience motrice : C'est le type de déficience le plus connu car **c'est le plus visible**. C'est l'ensemble des troubles **qui empêchent de bouger librement, en partie ou totalement**. Cela concerne notamment les membres supérieurs et/ou inférieurs : difficultés pour se déplacer, pour conserver ou changer une position, pour prendre et manipuler, pour effectuer certains gestes.

Ex : Paralyse totale ou partielle, amputation d'un membre, entorse du genou, malformation articulaire, troubles de la dextérité...

La déficience sensorielle : Les déficiences sensorielles proviennent du **dysfonctionnement d'un organe sensoriel**. Il existe deux principaux types de déficiences sensorielles : la déficience visuelle (aveugles et malvoyants) et la déficience auditive (sourds et malentendants).

La déficience mentale (ou intellectuelle) : La déficience mentale est due à un **arrêt du développement du cerveau et de ses capacités**, ou à un **développement incomplet**. Cela provoque un **manque de facultés mentales**, et un **niveau global faible des fonctions cognitives**. Cela concerne notamment la capacité à réfléchir, à parler, à bouger et à interagir.

Ex : les troubles des fonctions cognitives (TFC), la trisomie 21, la maladie de l'X...

La déficience psychique : Elle reste **de cause inconnue à ce jour**. Les capacités intellectuelles **ne sont pas touchées et peuvent évoluer de manière satisfaisante**. **C'est la possibilité de les utiliser qui est déficiente**. Les symptômes sont instables, imprévisibles. Il est souvent nécessaire de prendre des médicaments pour la traiter, ainsi que d'utiliser des méthodes pour réapprendre à penser et décider de façon autonome.

Ex : les TOC (Troubles Obsessionnels Compulsifs), les troubles du comportement, la schizophrénie, les troubles bipolaires...

Les maladies invalidantes : Il s'agit de troubles de la santé **pouvant atteindre les organes internes vitaux** (le cœur, les poumons, les reins...). Ces maladies peuvent être **momentanées, permanentes ou évolutives**.

Ex : l'insuffisance respiratoire (mucoviscidose...), l'insuffisance cardiaque, rénale, ou immunitaire (Sida...), les cancers, certaines maladies rhumatoïdes, des troubles musculo-squelettiques (douleurs articulaires), l'obésité ...

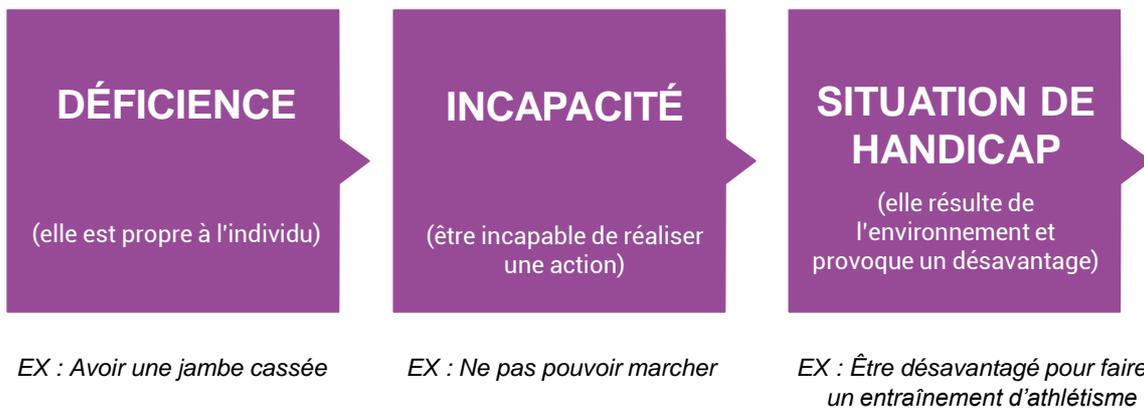
Il existe également des cas dans lesquels un individu cumule plusieurs déficiences, de types différents. On parle dans ce cas de **pluri-handicap**.

DE LA « DÉFICIENCE » À LA « SITUATION DE HANDICAP »

Pour une grande majorité de la population, **les représentations liées au handicap sont encore aujourd'hui très stéréotypées et stigmatisantes**. Elles ont tout de même fortement évolué au cours des trente dernières années.

Le terme « handicapé » est aujourd'hui jugé stigmatisant, car **il réduit un individu à sa maladie ou sa déficience sans prendre en compte la situation et le contexte, ni les capacités et les ressources de la personne**. Le terme « handicapé » s'utilise toujours, à condition qu'il soit associé à une action ou à une situation spécifique (*Ex : avec un bras cassé je serais handicapé POUR écrire, mais je ne serais pas handicapé POUR faire du calcul mental*). **Le handicap se rapporte donc à une situation**, c'est pour cela que l'on parle de **situation de handicap**.

On parlera désormais de **déficience** pour parler **de l'altération ou de l'endommagement d'une ou plusieurs fonctions du corps**, qu'elle soit **temporaire ou permanente** (ce que l'on appelait avant le « handicap »). La déficience entraîne **une incapacité** (l'impossibilité de faire quelque chose), qui va elle-même entraîner **une situation de handicap** dans un **contexte précis**¹.



EXCLUSION, SÉGRÉGATION, INTÉGRATION, INCLUSION

On peut distinguer **quatre modèles** pour décrire la place d'un groupe ou d'une communauté dans la société : **l'exclusion, la ségrégation, l'intégration et l'inclusion**.

- L'**exclusion**, c'est lorsqu'un ou plusieurs groupes sont **mis à l'écart de la société car ils ne peuvent pas utiliser ou accéder à ses composantes**.

Ex : l'impossibilité ou l'interdiction d'utiliser les transports en commun, d'accéder aux systèmes de santé...

- La **ségrégation** se rapproche de l'exclusion, car il y a également une mise à l'écart d'un groupe de personnes. Le groupe **mis volontairement à l'écart se retrouve dans un système d'organisation propre et différent** de celui des autres.

Ex : Les places réservées aux noirs dans les bus dans les années 1950 aux Etats-Unis, les tarifs d'assurances différents en fonction de la couleur de peau...

¹ Cf. Loi 2005-102 du 11 février 2005

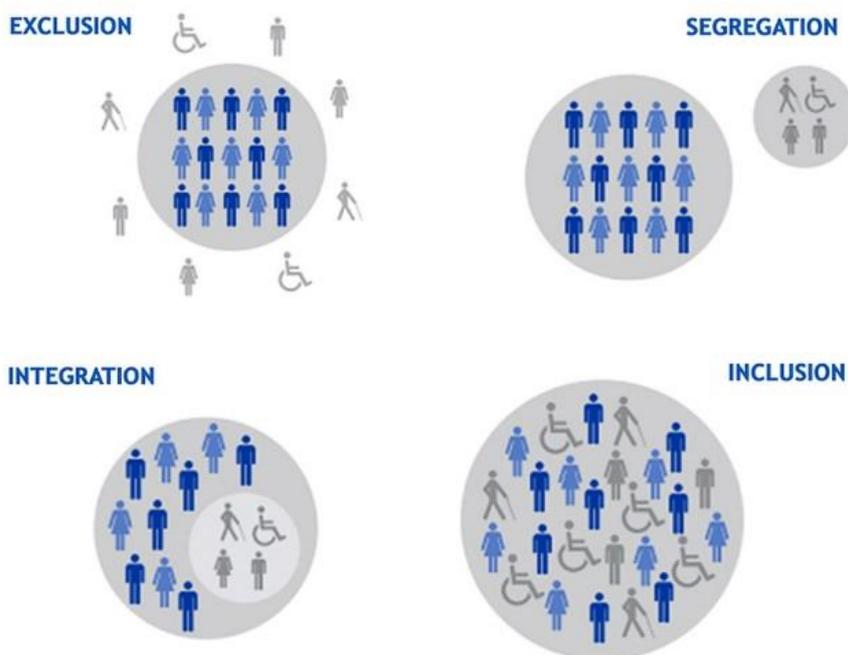
- L'**intégration**, c'est quand tous les individus **sont membres de la même société et ont les mêmes règles et droits**. Pourtant, la société **n'est pas adaptée à tous** et cela crée une mise à l'écart indirecte d'un certain nombre d'individus. Ici, c'est **l'environnement et non plus les lois ou règles qui empêchent** certaines personnes de faire partie intégrante de la société. Ce modèle reste toutefois assez égalitaire puisque chacun possède les mêmes droits.

Ex : L'absence de rampe d'accès pour les personnes en fauteuil roulant dans les lieux publics comme la Poste, le cinéma, les restaurants : l'accès n'est pas interdit, mais il est impossible.

- L'**inclusion** est un modèle d'intégration qui **prend en compte les différences et les besoins de chacun**. Ainsi, plutôt que de donner la même chose à tout le monde, **les ressources sont distribuées en fonctions des besoins**. On passe donc d'un modèle d'intégration où c'est la personne en situation de handicap qui doit faire l'effort de s'adapter à la société, à **un modèle d'inclusion dans lequel la société s'adapte à l'individu**.

Ex : Instaurer des quotas à respecter pour employer les personnes en situation de handicap dans les entreprises ; les places de parking réservées aux personnes à mobilité réduite...

Aujourd'hui le handicap est **la source de discrimination la plus représentée en France** et ce tout particulièrement dans le domaine de l'emploi. Cela montre que **notre société n'est pas encore totalement inclusive** envers les personnes en situation de handicap, et qu'il reste un travail à faire à la fois sur le **changement de regard sur le handicap**, et à la fois sur les **comportements à adopter** avec ces personnes.



Source : Association des paralysés de France (APF)

COMMENT ÊTRE INCLUSIF ?

Deux moyens essentiels pour favoriser l'inclusion des personnes en situation de handicap sont **les compensations** et **les comportements inclusifs**.

- **Les compensations** sont les **adaptations de la société** aux personnes en situation de handicap. Elles viennent limiter le(s) désavantage(s) occasionné(s) par leur(s) déficience(s) dans une situation donnée. Elles peuvent être **matérielles** (Ex : une canne pour les aveugles, une prothèse...), **financières** (Ex : aide au logement, allocation adulte handicapé ou « AAH » ...), **humaines** (Ex : soutien humain aux démarches administratives, aide individuelle à la personne...), **environnementales** (Ex : places de parking, rampes d'accès...). Ces compensations permettent de **rendre les personnes en situation de handicap plus autonomes en répondant à leurs besoins spécifiques**, et donc de mieux les inclure dans la société.
- **Les comportements inclusifs** sont **les attitudes et les actes** qui permettent aux personnes en situation de handicap de se sentir incluses dans la société. Il peut s'agir pour les enfants de **proposer de jouer avec eux**, mais aussi **d'être capable de réfléchir et d'adapter les règles** lorsque cela est nécessaire pour donner une chance équitable à tout le monde. Il faut **parler normalement** à une personne en situation de handicap, comme à un ami qui se serait cassé le bras. Les comportements inclusifs sont tous les comportements **qui vont favoriser l'autonomie des personnes en situation de handicap** : il est souvent mieux « **d'aider à faire** » plutôt que de « **faire à la place** ». Il existe de nombreuses façons de se comporter de manière inclusive, toutes dépendantes de la situation et du type de besoin(s) de la personne concernée. De manière générale, **un comportement est inclusif s'il amène à mieux connaître la personne à qui il s'adresse, et qu'il lui permet de se sentir traitée pour ce qu'elle est, pour ses besoins et pas pour sa/ses déficience(s)**. Avoir un comportement inclusif, c'est aussi s'adapter aux besoins de la personne (Ex : il est inutile de parler lentement en articulant de manière exagérée avec une personne en fauteuil roulant).



CE QUE DIT LA LOI

La loi du 11 février 2005 est fondatrice dans le nouveau rapport au handicap. Elle apporte des précisions sur **le droit à la compensation, à l'accessibilité, à l'emploi et à la scolarité**.

Les établissements recevant du public (ERP) qui ne respectent pas leurs obligations de **mise en accessibilité** pour les personnes en situation de handicap peuvent écopier d'une **sanction de 2500 euros** et être poursuivis en justice (amende pouvant aller jusqu'à 45000 euros).

Toute entreprise **d'au moins 20 salariés** est tenue d'employer à plein temps ou à temps partiel des travailleurs handicapés dans une proportion de **6 % de l'effectif total** de l'entreprise (Code du Travail). En cas de **non-respect** de ce « quota », l'entreprise est tenue de **payer 13 785 euros par travailleur manquant**.

La loi du 11 février 2005 a créé **le projet personnalisé de scolarisation (PPS)**, pour que les enfants en situation de handicap puissent être **scolarisés et suivis dans de meilleures conditions**.

Aborder la thématique avec les enfants

La thématique du changement de regard sur le handicap **peut être sensible** à plusieurs égards. Elle touche **directement certains enfants** tandis que d'autres ne sont que très peu informés. De plus, les enfants ont souvent un regard méfiant envers les personnes en situation de handicap, car **c'est un phénomène qu'ils ne comprennent pas bien** la plupart du temps. Il s'agit donc pour les encadrants de transmettre plusieurs éléments clés avant et pendant le cycle proposé.

FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE UNE DÉFICIENCE ET UNE SITUATION DE HANDICAP

- Une situation de handicap implique forcément une restriction **POUR** faire quelque chose : **donner et utiliser des exemples parlants** pour illustrer vos propos. *Ex : une personne muette ne sera pas handicapée **POUR** regarder un film au cinéma / une personne dont la jambe est amputée ne sera pas handicapée **POUR** lire un livre, etc.*
- Expliquer que **c'est l'environnement qui n'est pas adapté aux besoins** et qui provoque des situations de handicap. *Ex : une personne en fauteuil roulant bloquée au rez-de-chaussée parce que l'ascenseur ne fonctionne pas. Si l'ascenseur fonctionnait elle ne se serait pas retrouvée en situation de handicap et aurait pu monter au deuxième étage comme tout le monde.*
- **Demander aux enfants de trouver un exemple** à leur tour pour vérifier s'ils ont compris !

QUESTIONNER LES IDÉES REÇUES

- Il est fréquent pour les enfants de regarder les personnes en situation de handicap avec peur ou pitié car ils ne les connaissent pas. Ils peuvent avoir des idées reçues et penser par exemple que les personnes handicapées sont *fragiles, tristes, bizarres, dangereuses, ou encore qu'elles en veulent aux autres en « bonne santé »*.
- Aider les enfants à considérer que les personnes en situation de handicap **ne sont pas qu'un « corps » (ou une déficience), mais aussi et surtout des personnes** : il faut apprécier quelqu'un pour ce qu'il est **mais surtout pour QUI il est**.
- Donner des exemples de personnes handicapées connues. *Ex : Jamel Debbouze.*

C'EST QUOI L'INCLUSION ? L'ÉQUITÉ ?

- **L'inclusion**, c'est le contraire de l'exclusion ! C'est permettre à tout le monde de faire partie du groupe.
- Demander aux enfants d'imaginer ce qu'ils feraient si un nouveau camarade avec une déficience mentale arrivait la semaine prochaine au centre de loisirs : *comment l'accueilleraient-ils ?*
- **L'équité**, c'est l'égalité des droits ET l'égalité des chances de réussir (à participer, à jouer, à gagner, etc.).
- Si les enfants ont tous le même droit, ils sont traités de manière **EGALE**. *Par exemple, ils ont tous le droit de prendre un bonbon dans la boîte au-dessus de l'armoire.* Comme seuls les enfants qui mesurent plus de 1m50 peuvent y accéder, ce n'est pas pour autant **JUSTE**. Pour que ce soit plus **EQUITABLE**, il est possible **d'adapter les moyens au besoin des enfants qui sont limités par leur taille**. *Dans ce cas : une chaise, un camarade qui peut faire la courte-échelle, etc.*

C'EST QUOI UNE COMPENSATION ?

- Le quotidien des enfants est probablement rempli d'exemples de **compensations**, qu'ils connaissent sans forcément s'en rendre compte.
- Utiliser des exemples parlants et évidents de compensations matérielles ou environnementales : *une canne pour personne aveugle, un fauteuil roulant, une rampe d'accès dans le bus, un ascenseur dans un métro, une ligne bosselée en bordure d'un passage piétons, etc.*
- Mentionner ce qu'ils ne connaissent pas forcément (compensations humaines et financières) : *une aide à domicile (pour la toilette, pour les papiers, etc.), une prime ou une allocation suite à un accident, etc.*
- Une compensation, c'est ce **GRÂCE** à quoi le handicap est compensé : *par exemple, un problème de vue est compensé **GRÂCE** à une paire de lunettes*. Elle répond aux besoins propres de l'individu

Tableau de présentation des séances

Nom de la séance	Objectif	Messages Clés	Activité support de séance
À la découverte des déficiences	Être capable d'identifier différentes formes de déficiences	<ul style="list-style-type: none">Je peux avoir une déficience physique, mais aussi mentale, psychique ou sensorielle, voire une maladie invalidante.Quand j'ai une déficience, je peux être en incapacité de faire certaines choses, et donc être désavantagé dans certaines situations.Une déficience peut être définitive ou temporaire.	Jeu traditionnel Passe à 5
Le défi-relais	Être capable de reconnaître lorsqu'une situation comporte un désavantage ou pas.	<ul style="list-style-type: none">Lorsque je suis désavantagé par une déficience dans une situation donnée, je suis en « situation de handicap ».Selon la situation, je peux avoir une déficience mais ne pas être en « situation de handicap ».	Jeu traditionnel Course, relais
Les handicaps invisibles	Comprendre que la majorité des déficiences, et donc des handicaps ne se voient pas.	<ul style="list-style-type: none">Toutes les déficiences peuvent être une contrainte au quotidien, mais la plupart ne sont pas visibles.Apprendre à connaître l'autre permet de comprendre ses besoins pour mieux l'aider à compenser sa/ses déficiences.	Sport collectif Rugby
Bienvenue au club	Comprendre qu'au-delà des différences, il est possible d'avoir et d'atteindre un but commun.	<ul style="list-style-type: none">Nous sommes tous différents, mais cela ne doit pas nous empêcher d'être ensemble.L'inclusion, c'est faire en sorte que chacun puisse participer, dans la vie ou dans les jeux, au-delà des différences.	Activité physique et sportive Course de vitesse
Ajustons les règles	Comprendre que proposer des règles adaptées peut permettre la participation équitable de tous.	<ul style="list-style-type: none">L'égalité des chances (ou équité) permet à tous de participer avec les mêmes chances de réussite, dans la vie ou dans les jeux.L'équité s'obtient grâce à des compensations qui peuvent être humaines, matérielles, financières ou relatives à l'environnement.Les compensations permettent l'autonomie des personnes en situation de handicap.	Jeu traditionnel Béret
Adapte ton sport	Être capable d'imaginer et d'adopter des comportements inclusifs avec les personnes en situation de handicap.	<ul style="list-style-type: none">Les comportements inclusifs sont les comportements qui permettent à tous, y compris les personnes en situation de handicap, de participer, de s'amuser ou de travailler ensemble.Un comportement est inclusif lorsqu'il prend en compte les caractéristiques de l'autre et s'adapte à ses besoins.	Sport collectif Basket-ball / Handball

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

Comité National Coordination Action Handicap :

<http://www.ccah.fr/>

Association des Paralysés de France :

<http://www.apf.asso.fr>

Handicap International :

<http://www.handicap-international.fr/>

Fédérations sportives :

<http://www.ffsa.asso.fr>

<http://www.handisport.org>

La Convention Internationale relative aux Droits des Personnes Handicapées :

<http://www.un.org/french/disabilities/default.asp?id=1413>



AVEC LES ENFANTS

Vidéos

Dessin animé sur YouTube – Vinz et Lou :

<https://www.youtube.com/watch?v=LQEmz5weF8>

« Et si on s' parlait du handicap ? » - Cap vers le handicap :

<https://www.youtube.com/watch?v=Xw1ANtJJkHg&feature=youtu.be>

« Je suis dyslexique » - Court métrage d'animation :

<https://www.youtube.com/watch?v=b1b2rHhFajE>

Sites internet

Liste de livres à destination des enfants (6-11 ans) qui abordent le handicap :

<http://www.mondealautre.fr/files/textes/Tu-connaiss-le-handicap--3-37.pdf>

Wikimini sur le « handicap » :

<https://fr.wikimini.org/wiki/Handicap>