



**Manuel des règles du jeu
et de l'animateur**



**SOLI
TERRE**



Manuel des règles du jeu

Index :

Chapitre I : Le jeu	4
Chapitre II : Philosophie du jeu	10
Chapitre III : pistes de réflexion et réponses	14
Chapitre IV : variantes du jeu	27
Chapitre V : Bibliographie	28

Conception : Le bataclan asbl
Houda Bendahmane
Joëlle Cornil
Corinne Harrang
Alain Joret
Catherine Van Miegroet

Graphisme : Ariane Cornil

Bandes dessinées : Serdu

Financement : Cap 48, COCOF, Région Wallone, Communauté Française.

Nous remercions Serdu (Serge Duhayon), Etienne Van Assche, Frédéric Gibilaro, Françoise Debacker, l'équipe de Cap 48, l'équipe du Bataclan et toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce jeu.



Chapitre I : Le jeu

Informations :

Type de jeu : jeu de société

Style de jeu : jeu de sensibilisation et d'informations autour du handicap

Nombre de joueurs : à partir de 5 joueurs et possibilité de faire 5 équipes regroupant maximum 4 joueurs

Age : à partir de 8 ans

Durée du jeu : entre une heure et deux heures

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 5 pions
- 1 dé
- 1 Livret comprenant les règles du jeu et le carnet de l'animateur
- 90 bâtonnets et 60 boules magix Cap 48
- 5 cartes BD illustrant la situation de vie d'un personnage présentant un handicap et au verso, le module en magix Cap 48 à réaliser
- 1 carte BD présentant Capman
- 43 cartes « questions » (Q)
- 20 cartes « bonus » (B)
- 15 cartes « défis » (D)
- 20 cartes « aides » (A)
- 31 cartes « infos flash » (IF) sur les cinq types de handicap
- 1 DVD « infos visuelles » (IV) sur les cinq types de handicap
- 2 fiches reprenant l'alphabet en langue des signes
- 8 cartes jeu de rôle
- 2 gros élastiques
- 1 livret documentations

Préparation du matériel avant de débiter le jeu :

- Feuilles de papier
- 1 feutre
- 1 verre et une bouteille d'eau
- Ecran et lecteur DVD
- 1 Bandeau



But du jeu :

Chaque joueur ou chaque équipe représente un type de handicap qui évolue sur le plateau de jeu en répondant aux questions, en réalisant les défis et en réfléchissant aux situations d'aide, en écoutant et visualisant des informations concernant les différents handicaps. Les bonnes réponses et/ou réflexions donnent droit à des magix. Ces magix servent à la construction des modules. Le but du jeu est de construire un maximum de modules avant que Capman (adversaire fictif qui progresse tout au long du jeu) ne termine le sien. Le jeu peut se terminer chaque fois qu'un module est construit.

Déroulement du jeu :

Disposez le plateau de jeu de façon à ce que tous les joueurs puissent bien visualiser les cases.

Chaque joueur ou chaque équipe tire une carte BD. Ces cartes expliquent le parcours de vie de personnages fictifs, ainsi que leurs capacités et leurs difficultés dans leur vie quotidienne. Chaque joueur ou chaque équipe s'assimile au handicap mentionné sur la carte tout au long de la partie. Au verso de la carte est représenté un module en magix à réaliser durant le jeu :

- Jaco présente un handicap mental et le module à construire est un sablier.
- Pierrot présente un handicap physique et le module à construire est une chaise.
- Paulo présente un handicap sensoriel, il est sourd et le module à construire est un téléphone portable.
- Cathy présente un handicap sensoriel, elle est aveugle et le module à construire est une paire de lunettes.
- Mimi présente un trouble du comportement, elle a de l'autisme et le module à construire est une toupie.

Chaque joueur/équipe présente son personnage aux autres joueurs/équipes.

L'animateur de jeu présente à son tour Capman. Attention ! L'animateur de jeu n'est pas Capman.

Capman représente un personnage fictif. Il croit qu'il est le plus beau, le plus intelligent, le plus fort, le meilleur. Il est égoïste et pense que rien ne peut lui arriver. C'est votre adversaire dans le jeu. Le module que Capman cherche à construire est une fenêtre de prison.

Chaque joueur/équipe choisit un pion et se place sur la case « GO ».

Le premier joueur ou la première équipe lance le dé et avance dans le sens indiqué par la case « GO ».

Il faut un animateur ou meneur de jeu pour chaque partie. Idéalement, celui-ci est déjà sensibilisé au handicap et pourra orienter les joueurs vers une réflexion en profondeur à propos des situations d'aide, les informer de manière plus précise sur chaque type de handicap.

Il est important de signaler que, vu le caractère pédagogique et éducatif du jeu, si l'on ne dispose pas d'un animateur adulte formé à l'utilisation du jeu, il faut au moins qu'une personne ait pris connaissance du jeu dans son ensemble avant de l'animer.

Les réponses et les réflexions relatives aux cartes « bonus », « aides » et « questions » se trouvent à la suite des règles du jeu.

Le dé :

Si le dé est sur la face 1, le joueur/l'équipe avance d'une case et reçoit une carte « info-flash » au hasard, qu'il lit à haute voix. Ensuite, il réalise l'action de la case sur laquelle il se trouve.

Si le dé est sur la face 2,3,4 ou 5, le joueur/équipe avance du nombre indiqué et réalise l'action.

Si le dé est sur la face 6, le joueur/l'équipe n'avance pas et choisit parmi les différentes cartes « questions », « aides » ou « défis ».

Les différentes cases :

Les cases « défis » (D) :

Lorsque vous ou votre équipe arrivez sur la case (D), tirez une carte « défis » correspondant à votre handicap. Vous réalisez une action dans laquelle vous vous retrouvez en situation de handicap. Toutes les cartes sont remises aux joueurs/équipes et lues à haute voix.

Lorsque le défi est réalisé de manière satisfaisante (à l'approbation de l'animateur), vous recevez le nombre de magix inscrit sur la carte.

Vous avez le choix entre plusieurs combinaisons : 2 boules et 1 bâtonnet, 3 bâtonnets, 3 boules, ... Le choix est fonction de vos besoins pour réaliser votre module en magix.

Lorsque vous ou votre équipe relevez un défi, vous pouvez placer une carte « bonus » qui aurait pu améliorer votre performance (par exemple une interprète s'il se trouve en dialogue avec une personne sourde). Une carte « bonus » adéquate à la situation permet de recevoir un bâtonnet ou une boule supplémentaire.

Le jeu comprend 3 défis à réaliser par type de handicap.

Lorsque vous ou votre équipe avez réalisé votre défi, les autres joueurs/équipes peuvent également placer une carte « bonus » ou proposer une solution au défi. L'animateur de jeu évalue les différentes propositions. En cas de bonnes réponses, ceux-ci reçoivent également un magix.

Les cases « aides » (A) :

Lorsque vous ou votre équipe tombez sur la case (A), vous tirez une carte « aides » correspondant à votre handicap. vous devez alors aider votre personnage en émettant des idées concrètes afin de lui venir en aide. Le jeu comprend quatre situations d'aide par type de handicap. Toutes les cartes sont remises aux joueurs/équipes et lues à haute voix.

Lorsque les solutions apportées paraissent satisfaisantes selon l'animateur ou selon les autres joueurs, vous recevez le nombre de magix inscrit sur la carte.

Dans les situations d'aide, vous pouvez utiliser une carte « bonus » adéquate en argumentant votre choix.

Une carte « bonus » adéquate à la situation permet de recevoir un bâtonnet ou une boule supplémentaire. Les autres joueurs/équipes peuvent également proposer leurs solutions. Une réponse pertinente donne droit à un magix.

Les cases « questions » (Q) :

Lorsque vous tombez sur une case (Q), prenez une carte « questions » au hasard, à lire à haute voix pour tous les joueurs/toutes les équipes. Les questions ne portent pas nécessairement sur le handicap du personnage du joueur/équipe. Elles se présentent sous la forme de trois propositions. Au joueur/équipe de choisir la bonne réponse.

Une bonne réponse vous donne droit à des magix.

Certaines cartes sont pourvues d'un petit « smiley ». Cette image désigne une question « facile » à l'attention des jeunes enfants. S'il n'y a pas de « smiley », les questions présentent plus de difficultés.

Les cases « bonus » (B) :

Lorsque vous ou votre équipe tombez sur une case (B), vous prenez une carte « bonus » au hasard. Celle-ci pourra aider à répondre aux situations d'aide ou de défi (voir ci-dessus).

Une carte « bonus » peut servir à plusieurs types de handicaps. Par exemple, le travailleur social peut être utile à tous les handicaps.

Les cartes « bonus » peuvent également être échangées ou offertes à d'autres joueurs/équipes lorsqu'un joueur/équipe tombe sur la case « solidarité » (voir ci-dessous).

Les cases « infos visuelles » (IV) :

Lorsque vous tombez sur une case (IV), vous recevez des informations intéressantes concernant votre handicap.

Le DVD comprend cinq séquences visuelles présentant le témoignage d'une personne porteuse d'un handicap. Les informations recueillies vous permettront, au même titre que les « infos flash », de répondre au mieux tout au long du jeu.

De même, vous n'obtenez pas de magix sur cette case.

Vous ne pouvez passer qu'une seule fois sur cette case, chaque type de handicap étant illustré par une seule séquence vidéo. Si vous passez une nouvelle fois sur cette case, vous relancez le dé.

Les cases « solidarité » (S) :

Lorsque vous êtes sur une case (S), tous les joueurs peuvent soit échanger ou offrir leurs cartes « bonus », soit échanger ou d'offrir leurs magix afin de permettre à chacun de continuer la construction du module et de contrer l'avancement de Capman.

Les cases « chance » :

Lorsque vous tombez sur une case « chance », vous recevez 5 magix.

Les cases « Capman » :

Lorsque vous tombez sur cette case 'Capman', vous ajoutez 3 magix au module de Capman, déposé au centre du plateau de jeu.

Chapitre II : philosophie du jeu

Objectifs et valeurs du jeu :

- Action et sensibilisation sur la société
- Montrer concrètement que lorsqu'on améliore le quotidien de la personne handicapée, c'est notre quotidien à tous qu'on améliore.
- Se représenter le handicap non pas comme une défaillance mais une particularité qui apporte son lot de contraintes mais également son lot d'atouts.

En introduction au jeu :

L'introduction amènera les joueurs et l'animateur du jeu à avoir une réflexion qui abordera le côté affectif et philosophique du handicap (Quel est votre vécu par rapport au handicap ? Connaissez-vous une personne avec un handicap ? Qu'est ce que le handicap pour vous ? Vous considérez vous comme une personne handicapée ?...) et de la différence. Les intervenants seront amenés à envisager la personne globalement avant de penser en terme de handicap. Ce sera une réflexion de fond avant d'entamer le jeu.

Objectifs particuliers du jeu :

Ce jeu de société est un jeu de sensibilisation, d'informations sur le handicap. Il reprend cinq types de handicap :

- la surdit 
- la c civit 
- l'autisme
- le handicap mental
- le handicap physique

Les repr sentations que nous avons de la soci t  et des personnes qui la composent ont une influence sur nos relations avec les autres, sur notre mani re de les appr hender, sur notre fa on d'entrer en communication ou encore sur nos actions.

Les personnes handicapées sont encore nombreuses à subir des représentations sociales erronées. Les différentes interprétations induisent stéréotypes et préjugés. En effet, il n'est pas rare d'entendre de la part des personnes méconnaissant le handicap, que la personne handicapée ne possède pas la capacité de réflexion nécessaire concernant sa situation sociale, ne peut vivre seule en appartement ou encore ne peut s'intégrer dans un milieu professionnel ordinaire. Il en va de même pour les enfants présentant un handicap.

Le jeu prône une modification de ces représentations stigmatisantes auprès de la société, une restauration du lien social entre les personnes handicapées et la société.

Ce jeu se veut donc :

informatif et pédagogique. A l'issue de celui-ci, l'enfant et/ou l'adulte auront une meilleure compréhension de ce qu'on entend par « handicap »,

de sensibilisation. L'enfant et/ou l'adulte pourront se mettre en situation de handicap et réfléchir au bien-être social, physique, mental et culturel de la personne handicapée,

interactif et ludique. Le jeu est avant tout un jeu de société prônant la solidarité, la coopération et l'amusement.

La symbolique des modules en magix :

Chaque type de handicap est présenté par un personnage fictif illustré sur la carte BD. Ce personnage raconte en quelques images ce qu'il vit au quotidien avec son handicap. Il est important que les joueurs prennent connaissance de leur personnage et qu'ils soient attentifs à ses capacités mais également à ses difficultés.

Capman est également présenté par un personnage fictif, illustré sur une carte BD. Ce personnage croit qu'il est le plus beau, le plus intelligent, le plus fort , le meilleur . Il est égoïste et pense que rien ne peut lui arriver.

L'animateur de jeu veille à expliquer les incompréhensions des joueurs, à donner des informations supplémentaires si nécessaire.

Au verso de la carte BD de chaque joueur/équipe se trouve un module en magix à construire par ce joueur ou équipe. Les modules à construire représentant les différents handicaps sont le résultat d'une réflexion de l'équipe « création »

du jeu. Ils n'ont donc pas la prétention d'une symbolique précise et spécifique aux handicaps. Les modules représentent symboliquement un trait propre à chaque handicap, de manière parfois abstraite.

Le sablier : Le sablier symbolise le handicap mental et représente Jaco. Une personne présentant un handicap mental peut parfois éprouver des difficultés par rapport à l'orientation spacio-temporelle. La notion abstraite de la mesure du temps, de la durée d'une action peut être perçue de manière ardue. Le sablier, objet qui mesure le temps par l'écoulement du sable, représente ainsi cette difficulté.

La chaise : La chaise symbolise le handicap physique et représente Pierrot. Une personne présentant un handicap physique peut se retrouver en chaise roulante électrique ou manuelle. Celle-ci lui permet de se mouvoir avec une plus grande autonomie. La difficulté réside dans le fait que les rues, les trottoirs, les moyens de transport, ... ne sont pas toujours adaptés aux personnes à mobilité réduite.

Le téléphone portable : Le téléphone portable symbolise la surdité et représente Paulo. Une personne sourde l'utilise volontiers car c'est un moyen de communication très pratique grâce aux messages écrits « SMS ». Ils utilisent aussi le réveil vibrant et d'autres fonctions. Internet est également très prisé par les personnes sourdes.

La paire de lunettes : La paire de lunettes symbolise la cécité et représente Cathy. Une personne aveugle porte des lunettes noires, non pas pour faire « joli » mais bien pour éviter les réverbérations du soleil, ce qui est fort gênant. Une personne malvoyante porte également de lunettes spécifiques à son problème de vue.

La toupie : La toupie symbolise l'autisme et représente Mimi. Lorsqu'on met en route une toupie, elle tourne longuement sur elle-même. Une personne présentant de l'autisme a tendance à réaliser des activités répétitives avec son corps (agitation des mains, tournoiement, stéréotypies, ...), répète des mots ou des phrases entendus en écho, agite ou fait tourner des objets de manière répétitive.

La fenêtre de prison : La fenêtre de prison associé à « Capman » symbolise l'isolement, l'enferment et l'exclusion.

Chapitre III :

pistes de réflexion et réponses

Les cartes « infos-flash » :

Ces cartes sont reçues lorsqu'un joueur/équipe lance le dé et obtient 1, le joueur reçoit une information intéressante concernant les différents handicaps.

Les cartes « aides » (A) :

Les cartes « aides » présentent des situations de vie plus ou moins difficiles auxquelles les personnages sont confrontés.

Les joueurs doivent exposer des idées concrètes afin de leur venir en aide.

L'animateur veille à ce que tous les joueurs émettent des idées, il favorise la réflexion autour de la situation de handicap mais également autour du bien-être de la personne handicapée.

Il arrive en effet qu'une solution pratique proposée face à une difficulté ne soit pas toujours adaptée et/ appréciée par la personne handicapée : celle-ci doit en effet permettre au personnage d'acquérir un maximum d'autonomie et non d'être en situation d'assistance, voire de dépendance à un tiers.

Exemple : Pierrot présente un handicap physique et se déplace en chaise roulante. Pour accéder au réfectoire de l'école, il y a des marches d'escalier. La solution visant à porter la chaise peut ne pas être bien perçue par Pierrot. En effet, tous les jours de la semaine, il est dépendant de tierces personnes pour le porter jusqu'au réfectoire.

L'animateur de jeu veillera donc à favoriser la réflexion des joueurs afin qu'ils trouvent des solutions afin que Pierrot garde une certaine autonomie.

Voici quelques idées concrètes apportées aux différentes situations d'aide.

La liste n'est pas exhaustive et ne demande qu'à être enrichie dans le cadre du jeu. A l'animateur de jeu d'exploiter en profondeur la réflexion des joueurs.

Jaco (handicap mental)

1. A l'école :

- Entretenir une bonne entente et une bonne collaboration entre tous les enfants de la classe.
- Encourager Jaco chaque fois qu'il réussit bien un devoir ou une leçon (valable pour tous les enfants).
- Valoriser Jaco devant les élèves, en mettant en avant ce qu'il fait bien (sport, amitié, ...)
- Travailler en petits groupes afin que quelques élèves puissent aider Jaco plus particulièrement. Cela favorise la solidarité.
- Proposer à Jaco d'être suivi par un(e) logopède afin d'optimiser les acquis (carte « bonus »).
- Faire appel à une aide pédagogique qui le soutiendra en classe.

2. Dans le train :

- Lui montrer le bon quai.
- Le prévenir lorsque l'heure du départ est imminente.
- Le prévenir lorsqu'il arrive à destination.
- Lui expliquer l'heure en dessinant une horloge précisant l'heure du départ.
- Lui donner quelques points de repère en utilisant le support photo afin de visualiser le trajet et de vérifier les correspondances.

3. En colonie de vacances :

- Lui réexpliquer les règles du jeu en ayant recours à des phrases simplifiées, plus concrètes, des dessins.
- Le sensibiliser aux dangers de la route en le responsabilisant.
- Responsabiliser d'autres enfants pour accompagner Jaco sans leur donner autorité sur lui.
- Ajouter des gestes, des mimes accompagnant les paroles des chansons.

4. Dans son quartier:

- Lui apprendre le chemin pour qu'il puisse se déplacer seul à l'avenir.
- Demander l'aide d'un travailleur social (carte « bonus ») pour une aide à la gestion du budget
- Utiliser un support imagé comme soutien à la compréhension.

Pierrot (handicap physique)

1. A l'école :

- Mettre en place un plan incliné (carte « bonus ») sur les marches pour accéder au réfectoire.

- Déplacer le réfectoire.
 - Réaménager les lieux publics afin qu'ils soient accessible à tous.
2. A la piscine :
- Pierrot prend rendez-vous avec la directrice de la piscine afin de lui demander si le bassin de natation est accessible aux personnes à mobilité réduite.
 - Lui proposer d'utiliser des bouées.
 - Pierrot peut chercher quelqu'un qui entrera dans l'eau avec lui afin de le rassurer sur lui et sur le matériel qu'il utilise (flotteur).
3. Au distributeur d'argent :
- Déplacer l'œil électronique de la porte automatique.
 - Aménager des distributeurs à hauteur accessible et dans des lieux où les trottoirs sont adaptés au niveau de l'inclinaison et de la largeur.
4. En ville :
- Visualiser et anticiper les éventuels obstacles qui seront rencontrés lors d'un parcours en ville.
 - Se renseigner à propos des transports en commun accessibles : ascenseurs (carte « bonus ») menant jusqu'aux quais, passerelles qui permettent à tous d'avoir accès au train sans devoir utiliser les marches.
 - Se renseigner à la commune sur l'existence de travaux de voirie...

Paulo (handicap auditif, surdité)

1. A l'école :
- Avoir recours à une aide pédagogique (carte « bonus »).
 - Avoir recours à un interprète (carte « bonus ») pour quelques cours.
 - Sensibiliser les élèves et le professeur à la surdité ainsi qu'à la langue des signes (ou autres langages utilisés tels que le LPC, AKA, ...) et apprendre quelques signes pour communiquer avec Paulo.
2. A l'hôtel :
- Installer une alarme incendie pourvue d'un flash lumineux (carte « bonus ») ou tout autre système permettant d'afficher une alerte.
(Ceci est valable pour tous les lieux publics)
3. Dans le train :
- Mettre en place un dispositif lumineux pour prévenir d'un changement de voie et autres infos concernant ce qui se déroule dans la gare.



- Tenter de lui expliquer le changement de voie par des mimes ou par écrit.

4. En colonie de vacances :

- Convenir d'une autre manière pour appeler les enfants au rassemblement, par exemple accompagner le sifflet par un jeu de lumière (lampe de poche ou autre), ne pas viser les yeux mais un point en face de lui.
- Mimer les consignes de l'animateur sous forme de jeu de rôle.

Cathy (handicap visuel, cécité)

1. Au zoo :

- Les élèves de la classe peuvent décrire les animaux qu'ils voient.
- Prendre les mains de Cathy (utiliser le toucher) pour lui faire comprendre les notions telles que grand, petit, gros, mince, long nez, oreilles arrondies, et autres notions abstraites...
- Demander au gardien si certains animaux peuvent être touchés, sentis ou entendus ou les représenter en miniature avant l'excursion afin que les enfants se familiarisent et reconnaissent les animaux.

2. Sur le chemin de l'école :

- prévenir si des travaux sur les trottoirs ou sur les rues sont prévus durant la période scolaire.
- S'informer auprès de l'école d'un rang menant dans la direction de sa maison.
- Disposer des plots et des systèmes d'avertissement sonore aux points stratégiques de son chemin (carte « bonus ») comme des feux de signalisation sonores, des plots pour délimiter une rue à traverser, ...
- Demander à un travailleur social un accompagnement dans l'apprentissage du chemin (carte « bonus »).

3. En colonie de vacances :

- Les jeux de ballon en utilisant un ballon sonore.
- Un jeu dans lequel les autres enfants sont en situation d'aveugle (bander les yeux) ainsi ils peuvent se rendre compte physiquement de ce que Cathy vit.
- Favoriser les jeux de coopération, de solidarité, ...

4. La lecture :

- Lui faire la lecture.
- Il existe des bibliothèques spécifiques aux personnes aveugles et malvoyantes. Les livres sont alors lus par des bénévoles et enregistrés sur des cassettes ou des CD.
- Si le livre intéressant ne se trouve pas dans une de ces bibliothèques, le proposer à l'adaptation.

Mimi (Autisme)

1. A l'école :

- Multiplier les tâches à réaliser.
- Utiliser un cahier de communication
- Favoriser le travail par petits groupes.
- Structurer la journée

2. En colonie de vacances :

- Expliquer aux autres enfants les difficultés de Mimi afin de les familiariser.
- Encourager les enfants à ne pas avoir peur du comportement de Mimi et de l'intégrer au mieux dans leurs activités.

3. Pendant une activité de groupe :

- La rassurer et tenter de comprendre ce qui la perturbe.
- Utiliser un pictogramme/imagier [carte « bonus »] pour entrer en communication avec elle.
- Rassurer les autres enfants, ils ne sont sans doute pas en cause.
- Anticiper les changements

Les cartes « questions » (Q) :

Les cartes « questions » reprennent l'ensemble des handicaps. Les questions peuvent être posées à tous les joueurs. Certaines cartes bénéficient d'un « smiley » pour indiquer le niveau de difficulté de la question. Celui-ci indique que la question est accessible aux enfants.

Cependant, les enfants plus âgés peuvent tenter de répondre aux questions difficiles.

Les questions se présentent sous la forme de trois propositions. Les réponses ne doivent normalement pas prêter à confusion, une seule réponse est correcte. Certaines peuvent sembler plus tendancieuses et méritent plus de réflexion.

L'animateur veille à ce que tous les joueurs argumentent leurs réponses.

Solutionnaire :

Les cartes sont numérotées. A chaque numéro de carte correspond sa réponse.

1	c		24	b	« smiley »
2	b	« smiley »	25	b	
3	b		26	c	« smiley »
4	b		27	c	« smiley »
5	a	« smiley »	28	b	
6	a		29	b	
7	b	« smiley »	30	c	« smiley »
8	c	« smiley »	31	b	
9	a	« smiley »	32	c	« smiley »
10	b	« smiley »	33	b	« smiley »
11	b	« smiley »	34	b	
12	b	« smiley »	35	a	
13	b		36	b	
14	c		37	a	
15	a	« smiley »	38	b	« smiley »
16	c		39	b	« smiley »
17	c	« smiley »	40	c	
18	a	« smiley »	41	b	« smiley »
19	a	« smiley »	42	b	« smiley »
20	a		43	c	
21	c	« smiley »			
22	c	« smiley »			
23	c	« smiley »			

Les cartes « défis » (D) :

Les joueurs/équipes sont amenés à relever des défis en fonction du handicap de leurs personnages. Les défis se présentent sous forme :

- d'une action à réaliser
- d'une réflexion ludique concernant une situation.

Les joueurs /équipes sont donc mis en situation de handicap.

L'animateur de jeu veille à amener tous les joueurs à s'exprimer sur leurs ressentis par rapport aux défis réalisés. Il favorise l'expression des multiples sentiments survenus au cours des défis.

Comment les joueurs ont vécu cette situation ?

- Difficultés
- Sentiments : frustration, interrogation, colère, fierté...
- Stratégie de compensation
- Contribution des autres sens
- Développement de compétences nouvelles
- créativité

Ce ne sont là que quelques émotions qui peuvent surgir à la suite des différents défis. La liste des émotions n'est pas exhaustive et ne demande qu'à être enrichie par les joueurs.

Handicap physique

- Assis en tailleur les genoux bloqués, transporter un objet d'un bout à l'autre de la pièce.
- Vous êtes à terre et vous devez vous mettre sur une chaise sans utiliser le bas du corps.

Ces défis ont pour objectif de placer les joueurs dans une situation de handicap physique au niveau des membres inférieurs. Les joueurs peuvent se rendre compte de la difficulté de se déplacer ou de surmonter un obstacle. Les personnes ayant un handicap physique acquièrent une force accrue au niveau des bras. Elles utilisent en particulier les membres performants et développent d'autres techniques de mobilité (compensation avec les membres valides).

- Ecrire « bonjour » sans les mains.

Ce défi a pour objectif de placer les joueurs dans une situation de handicap physique au niveau des membres supérieurs. Les joueurs se retrouvent en difficulté de préhension. Ils développent alors d'autres moyens en utilisant certaines parties du corps humain telles que la bouche, les pieds, les yeux.

Pour ces trois défis, de nombreux sentiments et compétences se manifestent :

- difficultés à réaliser les actions
- frustrations dans le cas où les actions sont difficilement réalisables
- impatience ou patience en fonction des joueurs
- Joie et fierté dans la réussite des actions
- Imagination et créativité pour réaliser les actions
- L'utilisation des autres sens.
- ...

Handicap visuel

- Se servir à boire avec les yeux bandés.

Ce défi place les joueurs dans une situation de handicap visuel. (Comment gérer l'espace et l'orientation sans l'appui de la vue ?). On expérimente comment les autres sens peuvent compenser la perte d'acuité visuelle.

- Les yeux bandés, le joueur doit reconnaître avec les mains le visage de personnes.

Ce défi montre l'importance du sens du toucher pour les personnes présentant un handicap visuel. Pour reconnaître une personne, hormis par la voix, une personne aveugle touche le visage afin de définir quelques signes distinctifs tels que la barbe, les lunettes, la forme du nez, la longueur des cheveux, ...

- Désigner dans la pièce le point de départ et le point d'arrivée d'un trajet. Le joueur se place sur le point de départ et visualise le trajet à parcourir. Ensuite, les yeux bandés, il parcourt ce trajet et ne retire son bandeau qu'une fois quand il pense être arrivé à destination.

Ce défi met en scène les déplacements des personnes présentant un handicap visuel. L'apprentissage d'un trajet (école, travail, magasins, ...) est souvent nécessaire pour ces personnes. Elles peuvent ainsi repérer les obstacles (trottoirs, feux de signalisation, ...) et petit à petit se déplacer en toute autonomie. Ces personnes font preuve d'une grande patience et d'une grande persévérance pour accomplir leurs déplacements sans crainte. Elles développent des compétences spécifiques au niveau spatial.

Pour ces trois défis, les sentiments qui peuvent se manifester sont :

- angoisse de se retrouver plongé dans le noir
- peur de se cogner contre les obstacles
- compréhension de la difficulté éprouvée par les personnes privées partiellement ou entièrement de la vue.
- appréhension de toucher le visage d'un autre joueur. Le « toucher » n'est pas toujours le sens le plus usité.
- ...

Handicap auditif

- Jeu de rôle : communiquer un message à une personne sans utiliser parole. Chut !!! Il est interdit de parler.

Ce défi met en scène la rencontre entre une personne sourde et une personne entendante. Elles doivent communiquer en utilisant d'autres moyens que la parole. Le mime, l'écriture, le dessin, les gestes, faire appel à une tierce personne (interprète, aide pédagogique)... sont autant de manières de se faire comprendre par l'autre. Ce défi peut amener à parler des petits plus qui aident à la communication avec une personne sourde, ainsi que les obstacles et les attitudes à éviter. L'absence de parole, ne veut pas dire que la personne sourde ne peut pas parler, mais la consigne permet d'être le plus proche de la situation où les moyens de communications habituels ne peuvent être utilisés. Elle fait appel à notre imagination et notre créativité afin que la communication ne soit pas en échec.

- Communiquer un mot avec l'alphabet de la langue des signes.

La langue des signes est la langue utilisée généralement par les personnes sourdes lorsqu'elles communiquent entre elles. Aux mots correspondent des gestes. Cependant, tous les mots ne sont pas représentés par des signes. L'alphabet est alors utile pour épeler chaque lettre d'un mot inexistant en langue des signes, ou encore un nom propre. Il faut de la dextérité dans les doigts et la main pour former les lettres.

- Faire deviner les mots suivants sans utiliser les mots tabous.

Ce défi a pour objectif de favoriser l'imagination des joueurs quant à l'expression de synonymes de mots tabous. En langue des signes, tous les mots ne sont pas représentés par des signes. Parfois, les personnes sourdes ne connaissent pas tels ou tels mots car ils n'existent pas dans le dictionnaire de la langue des signes. Il faut donc user d'imagination pour trouver des mots similaires afin d'exprimer une même idée.

Ces trois défis amènent plusieurs sentiments :

- Crainte de ne pas se faire comprendre ou de ne pas comprendre
- Peur et difficulté d'entrer en relation avec une personne sourde
- Peur du ridicule
- Sensation de blocage dans la communication
- Enervement
- Intérêt positif pour l'apprentissage de l'alphabet
- Imagination et originalité développées menant à de la satisfaction
- ...

Handicap mental

- Retenir les mots dans l'ordre.
- Répéter une des phrases dix fois rapidement et sans se tromper.

Ces défis ont pour objectif de montrer la difficulté que les personnes présentant un handicap mental peuvent éprouver au niveau des règles du langage. Un mot, une phrase peuvent être un enchaînement aléatoire de syllabes pas toujours logique, ce qui les rendent difficilement prononçables et mémorisables. En changeant les mots ou le fait de répéter une phrase rapidement, nous voulons transmettre ces difficultés de mémorisation et d'articulation.

- Terminer les calculs en respectant la consigne

Ce défi met en scène la difficulté que les personnes handicapées mentales peuvent présenter par rapport aux notions abstraites telles que les calculs, les formules, les comptes...les notions abstraites.

Pour ces trois défis, les sentiments et réflexions qui peuvent se manifester sont :

- Difficultés.
- Enerverment dans la répétition des phrases et dans la mémorisation
- Complexité de la langue
- La difficulté à simplifier des notions acquises en vue de les transmettre
- Nos propres limites de communication
- ...

Autisme

- Deviner le besoin d'une personne qui ne s'exprime que par chaud/froid. Il a quelque chose à te dire, essaye de deviner ?

Ce défi concerne essentiellement les personnes avec de l'autisme. Une partie de ces personnes ne s'expriment pas oralement ou répètent des mots ou des phrases entendus en écho. Il faut donc trouver d'autres moyens pour entrer en communication et comprendre ce que ces personnes veulent exprimer. Le défi met les joueurs dans une position où ils doivent comprendre une information, aidés par les termes « chaud » et « froid ».

- Mimer l'histoire suivante en commençant par la fin (rembobiner le film)
« Je me réveille en retard, j'écris un mot d'excuse à l'attention de mon professeur, je pars à l'école, je donne le mot à mon professeur »

Ce défi concerne les personnes avec de l'autisme. Il permet de se mettre dans une situation qui a peu de sens et qui sort de la logique habituelle. En effet, les personnes présentant de l'autisme ne comprennent pas les règles sociales instaurées qui réglementent notre quotidien. Ces dernières ont peu de sens à leurs yeux et restent des notions incomprises. (Exemple : Pourquoi il est inconvenant de crier dans un endroit public, Pourquoi on dit bonjour lorsqu'on voit une personne ?). La logique sociale est déficitaire.

- Rester en statue le plus longtemps possible, les jambes serrées et les yeux fermés.

Ce défi met en scène la difficulté pour une personne présentant de l'autisme de rester calme et inactif. En effet, elle accepte difficilement qu'on lui dicte des règles de conduite.

Ces trois défis peuvent faire surgir diverses émotions et réactions :

- Enervement car difficulté à canaliser son énergie pour réaliser l'action.
- Dépassement de soi (pour rester le plus longtemps possible en statue)
- Concentration afin de suivre une nouvelle logique ...

Les cartes « bonus » (B) :

Pour son bien-être moral, physique et social ainsi que pour favoriser son intégration et son autonomie dans la vie de tous les jours, la personne qui présente un handicap peut avoir recours à des personnes ou des objets qui lui facilitent la communication, les mouvements/déplacements et les interactions avec les autres. Ces aides techniques et personnelles sont mises à la disposition des personnes handicapées, gratuitement ou moyennant une participation financière.

Par exemple, une personne sourde peut bénéficier d'un flash lumineux pour être avertie de la sonnette de sa porte d'entrée via un service spécifique pour les personnes ayant un handicap . Elle peut également recevoir des tickets d'interprétation par ce même service. Avec ces tickets, elle peut demander l'aide d'un interprète pour toutes démarches le nécessitant. Ces aides sont offertes aux personnes sourdes.

Un autre exemple qui nécessite une participation financière de la part de la personne handicapée est l'octroi d'une chaise électrique ou d'un chien d'aide.

Chaque carte « bonus » est décrite selon son utilité. Il est également spécifié à quel type d'handicap la carte « bonus » s'adresse

1. Flash lumineux : Système électrique qui avertit visuellement les personnes sourdes d'un évènement. Exemples : sonnette de porte, alarme incendie, réveil, babyphone, téléphone/fax, ...

2. Synthèse vocale : Programme informatique qui permet de transformer des écrits ou des images en paroles ou en phrases. Elle est utile aux personnes muettes et aux IMC (Infirme moteur cérébral).

3. Aide pédagogique : Personne qui aide les enfants et adolescents, au sein de la classe, à mieux suivre les cours en facilitant la communication et qui veille aux acquisitions scolaires.

4. Interprète : Personne qui traduit toutes les situations de la vie quotidienne de la langue parlée vers la langue signée et réciproquement. Exemples : à l'école, chez le médecin, le journal parlé, démarches dans une administration, ... L'interprète est utilisé par les personnes sourdes.

5. Travailleur social : Personne dont le métier est d'accompagner et aider des personnes en difficultés sociales, administratives, psychologiques, financières, ... Toutes les personnes ayant un handicap peuvent avoir recours au travailleur social.

6. Administrateur de biens : Personne chargée de gérer les biens financiers et matériels d'une personne qui éprouve des difficultés à le faire elle-même pour des raisons diverses. Cela peut être un avocat, un membre de la famille, un ami, ... L'administrateur ne s'occupe pas de la vie privée de la personne (mariage, divorce, enfants, ...). Toutes les personnes handicapées peuvent avoir recours à un administrateur.

7. Plan incliné : Système qui permet d'accéder à un étage en évitant les marches des escaliers. Il est utile à toutes personnes se déplaçant difficilement ou en chaise.

8. Chaise électrique : Fauteuil roulant à moteur muni d'un système de guidage manuel. Elle est utilisée par les personnes qui n'ont plus l'usage de leurs jambes.

9. Prothèse : Pièce ou appareil qui remplacent une partie ou la totalité d'un organe ou un membre et qui permet de rétablir une fonction du corps. Exemples : prothèse de la jambe, de la hanche, du genou, vocale, auditive, ...

10. Plots dans le métro : Disque métallique en relief permettant aux personnes malvoyantes et/ou aveugles de se déplacer, s'orienter dans les transports en

commun. Ils sont souvent complétés par des indications en braille ou accompagnés d'un système d'avertissement sonore.

11. Béquille : Support aidant à la marche. Elle est utile pour les personnes ayant un handicap physique.

12. Ascenseur : L'ascenseur est indispensable pour les personnes qui éprouvent des difficultés physiques au niveau de la marche ou qui sont en chaise. Un ascenseur peut être indispensable pour accéder à un appartement ou encore dans une école, dans les transports en commun ...

13. Logopède : Personne dont le métier consiste à rééduquer le langage, la communication. Elle aide les personnes sourdes, autistes, handicapées mentales mais également les personnes présentant des troubles de l'apprentissage écrit, oral, ...

14. Voiture/taxi et transport adapté : Tous types de véhicules aménagés pour le transport des personnes présentant un handicap physique.

15. L'alphabet braille : écriture braille, faite de points en reliefs qui permet aux personnes aveugles de lire avec les doigts.

16. La canne blanche : Outil qui permet aux personnes aveugles et malvoyantes de se guider et d'éviter les obstacles.

17. Budget d'aide : Allocation de solidarité, sous forme d'une somme d'argent, destinée à toutes les personnes présentant un handicap.

18. Chien d'aide ou chien guide : Animal dressé de manière spécifique afin d'accompagner les personnes aveugles et malvoyantes mais également les personnes à mobilité réduite. Le chien les aide dans le cadre des déplacements ou à la réalisation de certaines actions telles que ramasser un objet, alerter d'un danger, Le chien peut également avertir d'un danger.

19. Lève-personne : Système permettant de soulever ou de déplacer une personne à mobilité réduite. Exemples : transfert du lit à la chaise, à la baignoire, ...

20. Pictogramme/imagier : Outil de communication composé d'images simples ou de pictogrammes, permettant d'échanger un minimum d'informations avec des personnes qui éprouvent de grandes difficultés à communiquer. Cet outil est utilisé par les personnes présentant un handicap mental, de l'autisme et les personnes IMC.

Chapitre IV : variantes du jeu

Tous les jeux de cartes peuvent être utilisés séparément du plateau de jeu.
Les cartes « questions » (Q) : jeu de questions / réponses.
Les cartes « aides » (A) : jeu de réflexions sur une situation de handicap.
Les cartes « défis » (D) : jeu de mise en situation.
Les cartes « bonus » (B) : jeu de réflexions autour de l'utilité de chaque adaptation en lien avec un handicap ou plusieurs.

Plusieurs combinaisons de jeu peuvent être possibles :
Les cartes enfants (pourvues d'un smiley) permettent de s'adapter au niveau des joueurs. Elles peuvent être utilisées séparément adultes / enfants.

Lors d'une animation ciblée sur un type de handicap, vous pouvez utiliser les éléments suivants :

- Fiches (BD) personnages
 - Cartes aides, défis, bonus
 - Infos flash
 - Infos visuelles
 - Fiches techniques
 - Bibliographie
- Chacun de ces éléments contient des informations sur le handicap ciblé.

Un débat peut précéder ou suivre une des variantes du jeu. Exemple : utilisation seule des cartes défis suivit d'un débat autour du ressenti des joueurs mis dans une situation handicapante.

- Qu'avez-vous ressenti ?
- Quelles sont les difficultés éprouvées ?
- Quelles compétences ont été développées ?
- Quelles sont les compensations mises en place pour palier les difficultés ?

L'animateur de jeu reste libre de combiner les différentes variantes. Ces variantes permettent de s'adapter au temps d'animation prévu.



Chapitre V : Bibliographie

Vidéo :

Max entre ciel et terre : Caméra enfants admis

Cour Saint Gilles, 35-4000 Liège

Tel : 04/2535997

E mail : ateliercea@cybernet.be

Cette animation est autour de la différence, elle peut servir de document de sensibilisation ludique

Itinéraire à travers le groupe (contact : icc.formation@skynet.be) : document cassette VHS sur l'intégration en milieu scolaire et dans une unité de patros.

Sites :

www.bataclan.be

www.Asah.be

www.cap48.be

www.cocof.be

www.awiph.be

www.lesfamilles.be

www.lesscouts.be

Dossier :

- Intégration d'un jeune handicapé dans l'unité
- Des enfants extraordinaire
- Différent pas indifférent

www.jeunesse-sports.gouv.fr: sensibilisation à l'accueil des enfants et des jeunes mineurs handicapés dans le cadre des formations au BAFA et au BAFD.