

MALLE PÉDAGOGIQUE

Outil de sensibilisation au handicap

Approche
sensorielle



KIM
DÉVELOPPE
SON
GÈSE SENS



Coopération

Enfance



Outils du quotidien



Pôle Ressources
Handicap 29







Chaque enfant est un être social. Dès son plus jeune âge, il va tenter de développer sa capacité à vivre avec les autres, par le jeu et par de nombreuses expériences sensorielles et motrices, qu'il soit ou non en situation de handicap. Les jeux, le partage d'activités permettent ainsi aux enfants dès ce plus jeune âge d'accueillir et de partager leurs différences. "Caractère (une différence) ou ensemble de caractères (la différence) qui distingue une chose d'une autre, un être d'un autre" (Définition du dictionnaire Le Robert). Leur éducation au "vivre ensemble" est un vrai challenge dans lequel nous "EDUCATEURS/EDUCATRICES", nous devons les aider à avancer autant dans le milieu ordinaire que le milieu médico-social.



Mais que signifie EDUQUER ?

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

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

UNE MALLE PÉDAGOGIQUE, POURQUOI ?

Nos malles de sensibilisations sont de ce fait de véritables outils dans cette découverte de soi et de l'autre. Vous pourrez découvrir ensemble que chacun vivra des ressentis, des émotions, des perceptions différentes lors de la manipulation et de l'expérimentation des nombreux supports présents dans celle-ci. Une véritable source pour créer de l'échange et de l'entraide.

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

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

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

SOMMAIRE

Une malle pédagogique, pourquoi ?	1
L'inventaire des jeux et accessoires	3
Les jeux de la malle	5
Les outils du quotidien	18



Afin de mieux aborder la question de la différence et du vivre ensemble, n'hésitez pas à nous solliciter pour des emprunts d'ouvrages.

L'INVENTAIRE DES JEUX ET ACCESSOIRES

PAGE	JEUX	COMPOSITION	Nombre à l'entrée	Nombre à la sortie
Motricité/Toucher/Vue/Ouïe				
Motricité				
	Support de cartes à jouer	Demi-cercle de support de carte	1 grand 2 petits	
7	La montagne à Vaches	24 vaches 1 montagne verte 1 dé spécial	1	
8	Jeu du Boccia	6 boules rouges 6 boules bleues 1 boule blanche 1 cible	1	
9	Parachute	Parachute	1	
10	Sarbacanes	Tubes Fléchettes Cibles diverses	8 30	
Toucher				
11	Loto tactile de hasard	6 cartes de loto 24 x 26 cm - 36 pièces (6 formes et 6 couleurs) 1 roue avec son aiguille, 1 dé à formes, 1 sac de pioche en tissu, 1 coffret de rangement en bois.	1	
12	Dalles tactiles	Grandes dalles Ø 27 cm petites dalles Ø 11 cm assorties	5 5	
13	Mémory Poids	Prismes en bois de différents poids	12	
Vue				
14	Tablettes Braille	Tablette Poingon Mode d'emploi des tablettes + alphabet braille en mode écriture (en rouge) et lecture (en noir) Quelques bandes de papier épais (160g/m ²)	2 2 2	
15	Robot Face Race	1 plateau avec 120 visages de robot 20 têtes de robot 1 dé de sélection de robot	1	
	Masque	Masques tissu Lunettes aveuglantes Casques anti-bruit	6 2 2	

16	Goblet Gobblers	Barres pour plateau de jeu (2 rouges, 2 vertes) Gobblers oranges Gobblers bleus	4 6 6	
Ouïe				
17	Mémoire Sonore	21 boîtes surprises (cylindres plastiques et couvercles plastiques) 1 support bois pour déplacer le jeu	1	
	Ballon de Goal Ball	Ballon orange diamètre 23	1	
	Balles sonores	Jeu multicolore	3	
	Ballons sonores	Ballons sonores	3	
Outils du quotidien				
19	Pictogrammes	Pictogrammes magnétiques Crayon Velléda Accroche porte vertical Organiseur magnétique	280 1 1 1	
20	Time Timer	Timer	1	
21	Synopte	Horloge	1	
22	Bac d'exploration sensoriel		1	



LES JEUX



LA MONTAGNE À VACHES

Nombre
de joueurs :
1 à 6

Durée
moyenne :
15 à 20 min.

Public :
A partir de
2 ans 1/2

Type de jeu :
Moyennement
calme

Objectifs

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

Matériel et préparation

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

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



Règles du jeu

L'empilement maximum

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

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

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

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

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

Variante

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

JEU DE BOCCIA

Nombre
de joueurs :
2 à 6

Durée
moyenne :
15/20 min

Public :
dès 4 ans

Type de jeu :
dynamique

Objectifs

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

Terrain et contenu du jeu

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

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



Constitution des équipes

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

Le déroulement du jeu

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

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

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

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

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

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

Comptage des points

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

Variante

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

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

PARACHUTE

Nombre
de joueurs :
6 à 12

Durée
moyenne :
30 min

Public :
Public
Dès 2 ans 1/2

Type de jeu :
Moyennement
calme

Objectifs

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

Matériel et préparation

- 1 parachute

Règles du jeu

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



Variante

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

Pour aller plus loin, 25 idées d'activités sur le site hop'toys : www.bloghoptoys.fr

SARBACANES

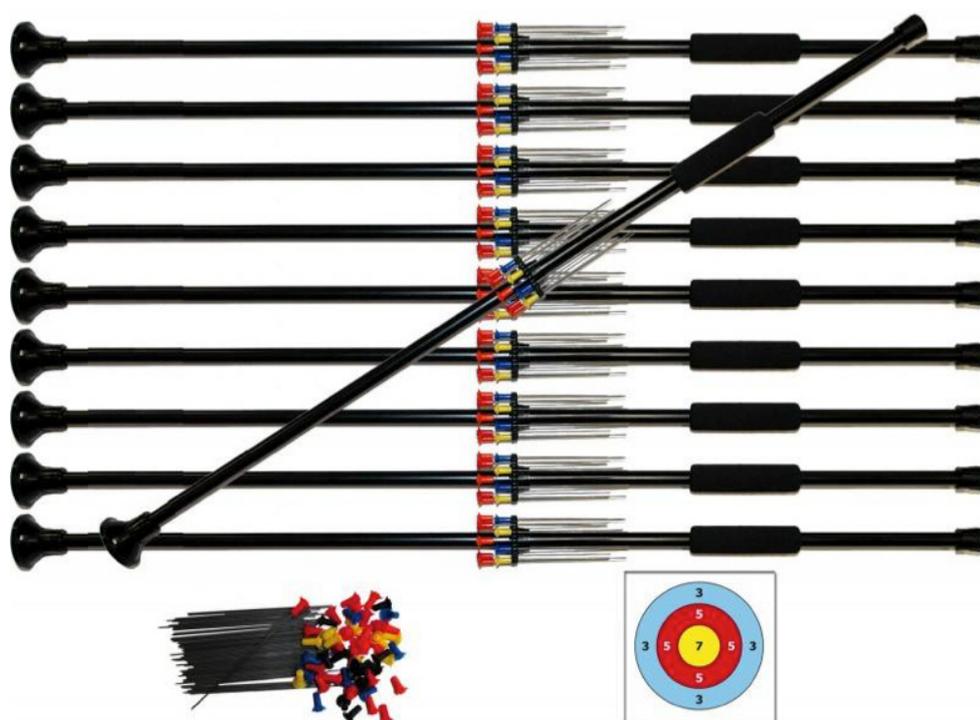
Nombre
de joueurs :
10

Durée
moyenne :
20 min

Public :
Dés 8 ans

Type de jeu :
dynamique

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



Objectifs

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

Matériel et préparation

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

Points de vigilance

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

LOTOTACTILE ET DE HASARD

Nombre
de joueurs :
De 2 à 6
joueurs

Durée
moyenne :
10 à 15 min

Public :
A partir de
2 ans 1/2

Type de jeu :
Calme

Objectifs

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

Matériel et préparation

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



Règles du jeu

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

DALLES TACTILES

Nombre
de joueurs :
Max.
12 enfants

Durée
moyenne :
15 min

Public :
Dès 3 ans

Type de jeu :
Moyennement
calme

Vigilance
:
prévoir
un espace

Objectifs

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

Matériel et préparation

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

Activités

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

Variante

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



MEMORY DES POIDS

Nombre
de joueurs :
1

Durée
moyenne :
10 min

Public :
Dès 4 ans

Type de jeu :
Calme

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

Objectifs

- Développer ses capacités sensorielles
- Sensibiliser aux handicaps visuels

Matériel et préparation

- 12 prismes en bois

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

Règles du jeu

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



Variantes

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

TABLETTE BRAILLE

Nombre de joueurs :
Max. 4 enfants
en même temps

Durée moyenne :
Très variable

Public :
à partir de
8 ans

Type de jeu :
Calme

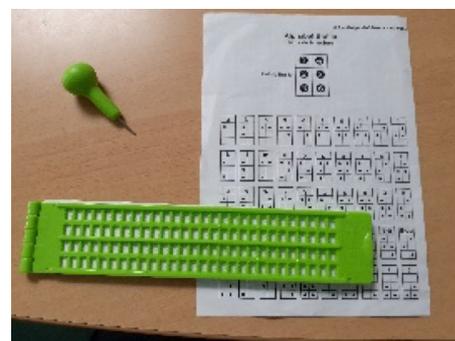
Vigilance :
Avoir testé
le jeu
en amont

Objectifs

- Apprendre à écrire en Braille
- Sensibiliser aux handicap visuels

Matériel et préparation

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



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

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

ROBOT FACE RACE

Nombre
de joueurs :
De 2 à 4
joueurs

Durée
moyenne :
20 min

Public :
A partir de 5
ans

Type de jeu :
Calme

Objectifs

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

Matériel et préparation :

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



Règles du jeu :

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

Les joueurs commencent à chercher sur le plateau le robot correspondant aux 4 éléments du dé. Le joueur qui a retrouvé le robot correspondant crie « Robot face » gagne une tête de robot de sa couleur.

Variante

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

GOBBLET GOBBLERS XL

Nombre
de joueurs :
2

Durée
moyenne :
10 min

Public :
Dès 5 ans

Type de jeu :
Moyennement
calme

Objectifs

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

Matériel et préparation

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



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

But du jeu

Aligner 3 de ses gobblers

Déroulement de la partie :

A son tour de jeu chaque joueur peut :

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

Tout gobblet soulevé doit être joué !!!

POINT D'ATTENTION :

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

MEMORY SONORE

Nombre
de joueurs :
De 1 à 10
joueurs

Durée
moyenne :
10 min

Public :
A partir de 5
ans

Type de jeu :
Calme

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

Objectifs :

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



Matériel et préparation

Privilégiez un endroit au calme

- 21 boîtes identiques

Règles du jeu

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

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

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

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

Le gagnant est celui qui a le plus de boîtes.

Variante

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

LES OUTILS DU QUOTIDIEN

LES PICTOGRAMMES : PLANNING VISUEL

Durée :
Variable, en
fonction des
besoins

Public :
Tout public

Fréquence :
Quotidienne

Vigilance :
A utiliser en
présence d'un
adulte

Le planning
doit être visible
à tout moment
de la journée

Objectifs

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

Déroulement

COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

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



Pour aller plus loin

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

Trucs et astuces

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

LE TIMER



... mais il faut qu'il soit visible

Objectifs

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

Déroulement

COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

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



Trucs et astuces

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

LE SYNOPTE

Durée :
Variable

Public :
Tout public

Fréquence :
Quotidienne

Vigilance :
doit rester
visible à tout
moment de la
journée

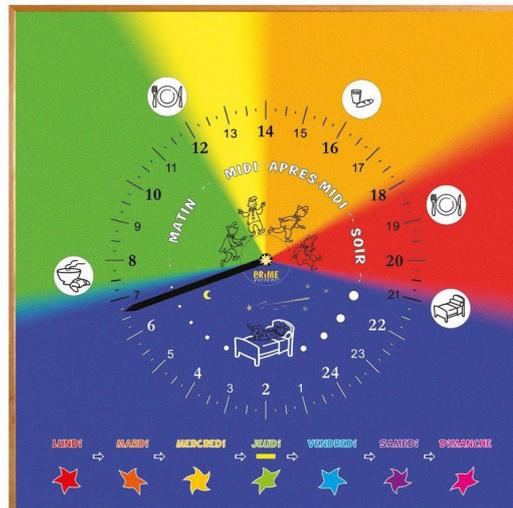
Objectifs

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

Déroulement

COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

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



Pour aller plus loin :

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

Trucs et astuces

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

LE BAC D'EXPLORATION

Durée :
Variable

Public :
Tout public

Fréquence :
Quotidienne

Objectifs

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

Déroulement

COMMENT L'INTÉGRER DANS L'ANIMATION ?

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



Pour aller plus loin :

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

Trucs et astuces

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

POUR ALLER PLUS LOIN

Deux autres malles
sont à votre disposition :

Kim touche à tout :
aménager un espace sensoriel

Kim fait ses premiers pas :
accompagner le développement
des différents sens de l'enfant
dès le plus jeune âge.

UN SITE INTERNET A VOTRE DISPOSITION

Pôle Ressources
Handicap 29 

www.prh29.fr