

 5+ joueurs

 45 min



Handicap intellectuel, trouble psychique, TSA (Trouble du Spectre de l'Autisme).



A partir de 14 ans et +

# À la découverte des handicaps invisibles...

## Objectifs pédagogiques

- Sensibiliser les jeunes patronnés par rapport aux handicaps non visibles.
- Ouvrir la parole sur le sujet pour permettre de conscientiser (leur existence, nos représentations, nos craintes) et relativiser, positiver.

## Matériel

- Ordinateur, écran, clef USB... tout dépendra du support que tu souhaiteras utiliser.

## Déroulement

Difficile de se mettre dans la peau d'une personne en situation de handicap intellectuel, avec un trouble psychique ou un TSA (Trouble du Spectre de l'Autisme) au travers d'un jeu. C'est pourquoi, tu peux aborder ces sujets au départ d'un support visuel et via un espace de parole.

Voici plusieurs exemples de supports pour provoquer la réflexion et ouvrir un échange :

Sorte de handicap	Titre	Durée
Handicap Intellectuel (et +)	Handicap toi-même!	23'
Handicap Intellectuel	Le secret de Maëli	5'

Sorte de handicap	Titre	Durée
Trouble psychique	4 idées reçues sur le handicap psychique	3'
Trouble psychique - dépression	"L'enfer" de Stromae	3'
TSA – autisme	"Renée" (disponible sur Disney +)	9'

Vu la tranche d'âge et le type de handicap concerné, n'hésite pas faire appel à un permanent pédagogique de la Fédération Nationale des Patros ou à SIMILES, notre association partenaire pour t'accompagner dans cette animation (de la création à l'animation elle-même). Tu retrouveras leurs coordonnées ici.



*Commande la malle "Handicap-Inclusion" mise à ta disposition par la Fédération Nationale des Patros. Tu y trouveras toute une série d'accessoires pour sensibiliser au mieux tes patronnés aux différents handicaps.*

## Après l'activité :

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance.

Pose les questions suivantes et laisse chacun et chacune s'exprimer librement :

- Qu'avez-vous ressenti en voyant la vidéo ?
- Avez-vous déjà rencontré des personnes en situation d'un handicap similaire ?
- En connaissez-vous plus personnellement et souhaitez-vous nous en dire un peu plus ?
- Qu'est-ce qui vous semble difficile quand vous rencontrer une personne ayant un trouble de ce type ?

- En quoi est-ce une richesse de rencontrer une personne souffrant d'un trouble de ce genre ?
- Et si on accueillait quelqu'un en situation de handicap, que pourrions-nous faire pour que ça se passe au mieux ?
- Avez-vous des craintes à vous imaginer dans cette situation ?

Si vous avez reçu une demande d'inscription, c'est le moment de présenter la décision que vous avez pris en équipe de cadres, le nom de l'enfant ou du jeune, ses besoins spécifiques et d'annoncer à quel moment vous comptez l'accueillir.

 5+ joueurs

 45 min

 Pour tous

# La soupe du bien vivre ensemble

*Adapté de l'outil "Du côté de chez soi" du CJC*

## Objectif pédagogique

---

Prendre conscience de ses propres besoins dans un groupe ainsi que de ceux des autres.

## Matériel

---

- Feuilles
- Ciseaux
- Marqueurs

## Déroulement

---

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance.

Ecris en grand au centre de la table « les besoins de chacun pour se sentir bien dans le groupe », dis-le tout haut et/ou utilise une image pour le représenter. N'hésite pas à donner un exemple pour clarifier le mot « besoin » (Ex : « Pour me sentir bien, j'ai besoin de me sentir écouté. »).

Chacun et chacune ajoute à son tour un « ingrédient » en le notant sur un bout de papier, en le dessinant ou en l'expliquant à voix haute. Il ou elle peut clarifier si nécessaire. La taille du papier est à l'image de son importance.

Rien ne sert de préparer son ingrédient à l'avance puisque chaque intervention tient compte de la soupe dans son état à ce moment-là.

On peut aussi renforcer un ingrédient déjà présent, le modifier en justifiant son action ou simplement passer son tour.

La soupe produite servira de base de discussions pour mettre en place un cadre de fonctionnement dans le groupe (les habitudes et rituels à avoir, les choses à éviter...). Tu peux également l'utiliser telle quelle, et que cette soupe devienne la référence pendant le camp. (Il n'est pas toujours nécessaire de discuter encore après).



Indéfini



30 min

# Le corps, le cœur, la tête

## Objectifs pédagogiques

---

- Exprimer un sentiment.
- Mettre des mots sur une émotion.
- Prendre conscience des émotions des autres.
- Prendre des décisions ensemble.

## Matériel

---

- Une silhouette humaine
- Des crayons
- Des marqueurs de couleurs

## Technique d'évaluation

---

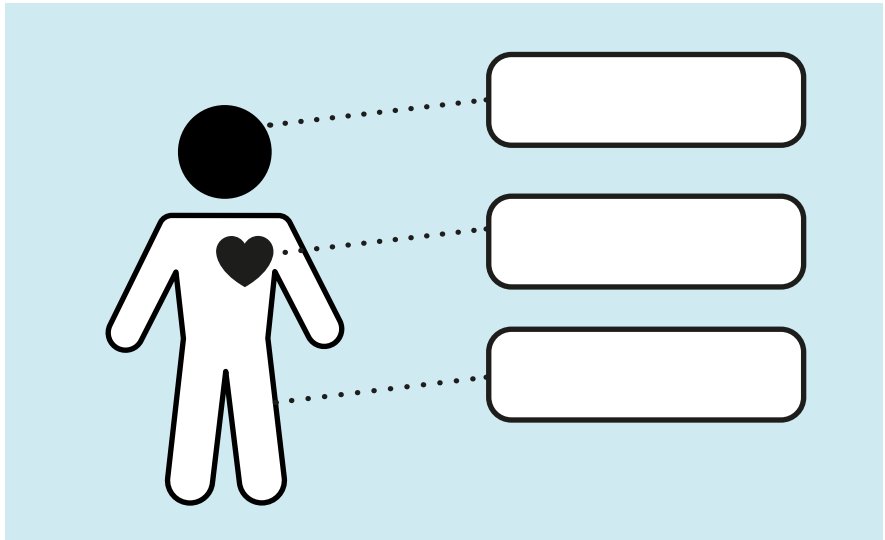
Chaque personne présente reçoit un dessin représentant une silhouette humaine avec deux éléments mis en évidence : le cœur et la tête. Si l'enfant ou le jeune est en situation de handicap visuel, tu peux remplacer l'image par des objets symboliques pour représenter.

Invite chaque personne à représenter sous forme de dessin, de mots, de phrases comment elle se sent au moment présent :

Corps = « Comment te sens-tu physiquement ? Quelles sensations ressens-tu ? »

Cœur = « Comment te sens-tu émotionnellement ? Quelles émotions ressens-tu ? »

Tête = « Comment te sens-tu mentalement ? Quel est ton état d'esprit ? »



Les dessins sont affichés au centre de la table. Chacun et chacune prend un temps pour découvrir les différents dessins et à expliquer ensuite ce qu'il ou elle a voulu exprimer.



10+ joueurs



45 min



Handicap moteur



De 12 à 14 ans

# Le voleur audacieux

*Adaptation de la fiche 207 de la Game Box*

## Objectif pédagogique

Sensibiliser sur les difficultés que peuvent rencontrer des personnes ayant un handicap moteur, à travers un jeu.

## Matériel

- 3 foulards
- De quoi immobiliser une ou deux jambes, un ou deux bras, une ou deux mains, la nuque...\*

## Déroulement

Les joueurs sont répartis en 4 équipes égales et chaque joueur reçoit un numéro et un moyen pour restreindre sa mobilité.

### Quelques exemples pour réduire la mobilité :

- Faire des nœuds avec les doigts d'une paire de gants et les faire porter ou "scotcher" des poings fermés.
- Bloquer un ou deux bras à l'aide d'une écharpe, d'un bandage...
- Demander de se déplacer à cloche pied ou à une ou deux béquilles.
- Utiliser une chaise roulante.
- ...

Toutes les équipes sont espacées l'une de l'autre et disposées du même côté de l'aire de jeu. A l'autre extrémité de cette aire de jeu se trouve le gardien qui fait face aux équipes. Entre le gardien et les équipes sont disposés 3 foulards : le premier foulard, le plus rapproché des équipes



vaut un point, le second vaut 3 points et le troisième, le plus proche du gardien, vaut 5 points.

L'animateur annonce alors un numéro. Aussitôt, les joueurs de chaque équipe qui portent ce numéro quittent le groupe et s'élancent sur le terrain de jeu dans la direction des foulards. Le gardien s'approche également et tente d'empêcher les voleurs d'attraper les foulards.

Le gardien peut éliminer les voleurs de 2 façons : en les touchant ou en les obligeant à sortir de l'aire de jeu. Les joueurs appelés ne peuvent pas retourner dans leur camp sauf, bien sûr, s'ils ont récupéré un foulard. Tous les joueurs sont ainsi appelés par l'animateur. Une fois que chacun d'entre eux a affronté une ou plusieurs fois le gardien, l'animateur met fin au jeu et comptabilise le nombre de points remportés par chaque équipe afin de déterminer les vainqueurs.

## Après l'activité :

---

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance. Pose les questions suivantes et laisse chacun et chacune s'exprimer librement :

- Qu'avez-vous ressenti durant le jeu ?
- Quelles sont les difficultés que vous ont marquées ?
- Quelles sont les facilités que vous avez repérées ?
- Avez-vous essayé de vous aider mutuellement au sein des groupes ?
- Et si on accueillait quelqu'un en situation de handicap, que pourrions-nous faire pour que ça se passe au mieux ?
- Avez-vous des craintes à vous imaginer dans cette situation ?

Si vous avez reçu une demande d'inscription, c'est le moment de présenter la décision que vous avez pris en équipe de cadres, le nom de l'enfant ou du jeune, ses besoins spécifiques et d'annoncer à quel moment vous comptez l'accueillir.



*Commande la malle "Handicap-Inclusion" mise à ta disposition par la Fédération Nationale des Patros. Tu y trouveras toute une série d'accessoires pour sensibiliser au mieux tes patronnés aux différents handicaps.*



Indéfini



1h

## Les chapeaux de Bono

### Objectifs pédagogiques

---

- Exprimer le vécu, le ressenti, les émotions.
- Cibler les dangers, les risques, les inconvénients.
- Exprimer ses rêves, ses espoirs, ses envies.
- Bousculer les idées préconçues.
- Énoncer des faits.

### Matériel

---

- Deux séries de chapeaux de 6 couleurs différentes.

### Technique d'évaluation

---

Placez-vous en cercle avec au centre une série de chapeaux de 6 couleurs différentes. Chaque couleur correspond à un mode de pensée.



Chapeau blanc = neutralité (faits, chiffres, informations dénuées d'interprétations...)



Chapeau rouge = émotions (intuitions, sentiments, impressions, pressentiments...)



Chapeau vert = créativité (idées fertiles, non censurées, farfelues, provocantes...)



Chapeau noir = pessimisme (prudence, dangers, risques, objections, inconvénients...)



Chapeau jaune = optimisme (rêves, espoirs, critiques, commentaires constructifs...)



Chapeau bleu = organisation (canalisation des idées, rigueur, discipline, pragmatisme...)

Chacun choisit librement un chapeau de couleur et ensuite le groupe échange et analyse le projet en fonction des modes de pensée propres à chacun. Toutes les 5 minutes, les participants changent de chapeau.

### **On répond à des questions du style :**

- Quels ont été les points forts ?
- Quelles ont été les difficultés ?
- Quelles solutions avons-nous apportées ?
- A-t-on atteint nos objectifs de départ ?
- Tout le monde a-t-il respecté son engagement ?
- ...

6+ joueurs

40 min



Handicap visuel et auditif



De 9 à 12 ans

# Les écureuils et le loup

*Adaptation de la fiche 200 de la Game Box*

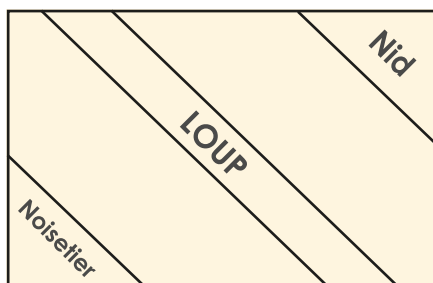
## Objectifs pédagogiques

- Vivre une activité où les participants doivent composer avec un handicap auditif ou visuel.
- Faire prendre conscience de l'adaptation, des limites qu'impliquent ces handicaps par rapport à nos habitudes de tous les jours.

## Matériel

- De la craie
- Des noisettes (cailloux, billes...)
- Un récipient représentant le noisetier
- De quoi bander les yeux (foulard, masque de nuit...)\*
- De quoi faire des bruits de reconnaissance variés (sifflet, maracas, couverts en métal, clochettes...)
- Des casques anti-bruit disponibles dans la malle handicap-inclusion\* ou un foulard qui camoufle les oreilles pour étouffer les bruits

## Déroulement



Les écureuils sont dans leur nid qui se trouve dans un coin de l'aire de jeu. Un ou plusieurs loups se trouvent dans un domaine délimité par 2 lignes parallèles en diagonale tracées à la craie qui séparent la cour en 2. Le noisetier se trouve dans un coin de l'aire de jeu, à l'opposé du nid des écureuils.

Les écureuils doivent aller chercher des noisettes et les ramener dans leur nid sans se faire attraper par un loup. Ils peuvent transporter une noisette à la fois. Mais attention, le ou les loups sont aveugles et tous les écureuils sont sourds et portent des clochettes (ou tout autre objet pouvant facilement faire du bruit) sur eux. Les écureuils devront donc se déplacer discrètement pour que le loup ne les entende pas.

Les écureuils attrapés doivent rester dans le domaine des loups mais ils peuvent conserver leur noisette. Ils sont délivrés par un simple toucher, par les autres écureuils. Les loups ne peuvent pas quitter leur domaine. Le jeu se termine quand tous les écureuils sont rentrés au nid avec toutes les noisettes ou lorsque les loups ont attrapé tous les écureuils.

**Variante :** Pour un plus grand nombre de joueurs, le nombre de noisettes varie et plusieurs loups sont désignés.

## Après l'activité :

---

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance. Pose les questions suivantes et laisse chacun et chacune s'exprimer librement :

- Qu'avez-vous ressenti en tant qu'écureuil ?
- Qu'avez-vous ressenti en tant que loup ?
- Quelles sont les difficultés qui vous ont marquées ?
- Qui avait le plus de facilités, les loups ou les écureuils ?
- Avez-vous essayé de vous aider mutuellement au sein des groupes ?
- Et si on accueillait quelqu'un en situation de handicap, que pourrions-nous faire pour que ça se passe au mieux ?
- Avez-vous des craintes à vous imaginer dans cette situation ?

Si vous avez reçu une demande d'inscription, c'est le moment de présenter la décision que vous avez pris en équipe de cadres, le nom de l'enfant ou du jeune, ses besoins spécifiques et d'annoncer à quel moment vous comptez l'accueillir.



*\*Commande la malle "Handicap-Inclusion" mise à ta disposition par la Fédération Nationale des Patros. Tu y trouveras toute une série d'accessoires pour sensibiliser au mieux tes patronnés aux différents handicaps.*

 6+ joueurs

 40 min



Handicap auditif



De 4 à 6 ans

# Les farfadets voleurs de couleurs

*Adaptation de la fiche 212 de la Game Box*

## Objectif pédagogique

Jouer en exploitant des moyens visuels pour mettre en avant la difficulté que peuvent rencontrer les malentendants.

## Matériel

- Des marqueurs
- Des feuilles avec un dessin d'arc-en-ciel sans couleurs
- Des étiquettes blanches
- Des déguisements de farfadets
- Des casques anti-bruit disponibles dans la malle handicap-inclusion\* ou un foulard qui camoufle les oreilles pour étouffer les bruits

## Déroulement

Des farfadets ont volé les couleurs de l'arc-en-ciel et les ont emprisonnées dans des petites bâtons mystérieux (les marqueurs de couleurs). Un des farfadets a le cœur gros. Il n'arrive pas à raisonner ses copains pour qu'ils rendent les couleurs... Il demande alors l'aide aux enfants.

Les joueurs sont répartis en équipe de deux ou trois. Chacune reçoit un arc-en-ciel vierge où sont simplement indiquées (en mots colorés) les couleurs qui correspondent aux arcs de l'arc-en-ciel. Ces légendes sont différentes pour chaque groupe.

En fonction de ton groupe, rajoute une difficulté supplémentaire pour sensibiliser un maximum sur le handicap auditif : par exemple, en mettant des caches-oreille disponibles dans la malle handicap-inclusion\* ou un foulard qui camoufle les oreilles pour étouffer les bruits.



Les farfadets (les animateurs déguisés) sont dispersés dans l'aire de jeu. Ils se déplacent et possèdent tous 2 marqueurs nécessaires pour colorier les arcs-en-ciel. Chaque équipe essaye d'attraper un farfadet pour récupérer les couleurs de l'arc-en-ciel.

Mais attention, l'ordre des couleurs inscrit sur sa feuille doit être respecté. Si le farfadet attrapé possède la première couleur de l'arc-en-ciel, les joueurs peuvent colorier la partie correspondante de l'arc-en-ciel. Si ce n'est pas le cas, les joueurs doivent repartir à la recherche d'un autre farfadet.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une équipe complète entièrement son arc-en-ciel. Les joueurs doivent mémoriser les couleurs détenues par les farfadets.

Mais un farfadet encore plus malicieux rôde... Il ne veut pas que les joueurs retrouvent les couleurs de l'arc-en-ciel. Il les intercepte et efface un morceau de la dernière partie coloriée en collant des morceaux d'étiquettes blanches. Les joueurs doivent alors retrouver le farfadet précédent.

Le gentil farfadet remercie tous les patronnés une fois que tous les arcs-en-ciel ont retrouvé leurs couleurs.

## Après l'activité :

---

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance. Pose les questions suivantes et laisse chacun et chacune s'exprimer librement :

- Qu'avez-vous pensé des farfadets ?
- Pour celles et ceux qui ont eu les oreilles couvertes, comment avez-vous vécu le jeu ?
- Et si un copain ne pouvait rien entendre, comment aurait-il pu jouer avec nous ?
- Avez-vous des craintes à vous imaginer dans cette situation ?

Si vous avez reçu une demande d'inscription, c'est le moment de présenter la décision que vous avez pris en équipe de cadres, le nom de l'enfant ou du jeune, ses besoins spécifiques et d'annoncer à quel moment vous comptez l'accueillir.



*Commande la malle "Handicap-Inclusion" mise à ta disposition par la Fédération Nationale des Patros. Tu y trouveras toute une série d'accessoires pour sensibiliser au mieux tes patronnés aux différents handicaps.*





5+ joueurs



45 min

## Les légumes

### Objectifs pédagogiques

---

- Mettre en place une ambiance décontractée, agréable.
- Identifier les causes d'une mauvaise ambiance.
- Veiller aux éventuelles mises à l'écart.
- Cibler les éléments qui favorisent une bonne ambiance.

### Matériel

---

- Des graines de maïs
- Des haricots secs
- Des pois secs
- Des pipas (graines de tournesol en espagnol)
- 4 bocaux.

### Technique d'évaluation

---

Dispose 4 bocaux vides et 4 sortes de légumes secs. Les légumes secs ont le sens suivant:

- Les maïs pour ce qui m'éclate!
- Les haricots pour ce qui est plutôt rigolo.
- Les pois pour ce qui ne m'emballer pas !
- Les pipas pour ce qui m'agace.

Chaque participant est invité à sélectionner le légume qui correspond à ce qu'il souhaite exprimer par rapport à l'ambiance du groupe.

Il choisit la quantité en fonction de l'intensité de ce qu'il ressent. Il peut aussi choisir plusieurs légumes secs s'il a un avis mitigé. Il remplit ensuite le pot correspondant avec le légume choisi. On peut constater l'appréciation générale quant à l'ambiance du groupe. Chaque participant qui le souhaite peut expliquer ses choix.

 6+ joueurs

 40 min



Handicap visuel



De 6 à 9 ans

# Les mystères de la forêt

*Adaptation de la fiche 205 de la Game Box*

## Objectif pédagogique

---

Se mettre dans la peau d'une personne non voyante tout en jouant

## Matériel

---

- Des ingrédients
- Des déguisements pour représenter des êtres vivants de la forêt ou un mauvais génie
- Des lunettes de vision trouble disponibles dans la malle handicap-inclusion\* ou de quoi bander les yeux
- De quoi faire des bruits de reconnaissance variés (sifflet, maracas, couverts en métal, clochettes...)

## Déroulement

---

Le jeu se déroule sur une aire de jeu dans laquelle il n'y a aucun obstacle. Les joueurs sont répartis en 3 types de personnages : des enfants des bois (animés), des êtres vivants de la forêt (animateurs) et un mauvais génie (animateur).

Le problème, c'est que les enfants des bois sont aveuglés momentanément à cause d'un sort du mauvais génie (leur bander les yeux à l'aide des lunettes de vision trouble disponibles dans la malle handicap-inclusion\* ou de foulards, masques de nuit ou autre).

Heureusement pour eux, le mauvais génie s'est emmêlé les pinceaux et se retrouve lui-même aveuglé à cause de son propre sort. Chaque enfant des bois doit retrouver tous les ingrédients pour guérir et retrouver la vue. Ces ingrédients se retrouvent cachés auprès des êtres vivants de la forêt. Pour les retrouver, il suffit d'écouter les bruits qu'ils produisent...

ils les conduiront vers eux. (Utiliser des éléments sonores : coup de sifflet, maracas, couverts en métal, clochettes...)

Au signal, les joueurs entrent dans l'aire de jeu à la recherche des êtres de la forêt. Ils récoltent chacun un ingrédient auprès de chaque être différent, éventuellement en échange d'une épreuve.

Le mauvais génie se promène également dans la forêt et intercepte les ingrédients reçus en touchant les enfants des bois. Si un être de la forêt est repéré par le génie, il change de place. Le gagnant est le premier qui a rassemblé l'ensemble des messages.

### **Variantes :**

- Les ingrédients peuvent prendre différentes formes : des grains de sable colorés, des cailloux, des pièces de puzzle, des objets, des parties d'un trésor...
- Le jeu peut devenir un jeu de coopération si les joueurs rassemblent collectivement les différents ingrédients répartis chez les êtres de la forêt. Dans ce cas, peut-être prévoir plusieurs génies.

### **Après l'activité :**

---

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance. Pose les questions suivantes et laisse chacun et chacune s'exprimer librement :

- Qu'est-ce qui vous a semblé facile et difficile dans le jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- Avez-vous eu peur ?
- De quoi auriez-vous eu besoin ?
- Et si on accueillait quelqu'un avec un trouble visuel, que pourrions-nous faire pour que ça se passe au mieux ?
- Avez-vous des craintes à vous imaginer dans cette situation ?

Si vous avez reçu une demande d'inscription, c'est le moment de présenter la décision que vous avez pris en équipe de cadres, le nom de l'enfant ou du jeune, ses besoins spécifiques et d'annoncer à quel moment vous comptez l'accueillir.



*\*Commande la malle "Handicap-Inclusion" mise à ta disposition par la Fédération Nationale des Patros. Tu y trouveras toute une série d'accessoires pour sensibiliser au mieux tes patronnés aux différents handicaps.*