



LES RENCONTRES LUDIQUES

LES ANIMATIONS JEU POUR UN PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- atelier d'échanges de pratiques - 3 h
- animation : Jahel Heili et Michel Jacques d'Ain'terludes (01), Hervé Vernay de Ludobrousse (04)
- 17 participant.e.s de structures ludiques (ludothèques, ludothèques itinérantes, maison des jeux) et de structures socioculturelles (CS)

LA PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

L'utilisation de matériel spécifique – ou non –, un choix de jeux, l'adaptation de règles, une posture d'accompagnement à partir des compétences des personnes, des créneaux d'accueil dédiés ou une ouverture sur tous les temps... Que mettons-nous en place pour que tous puissent jouer et partager du plaisir ? Échangeons autour de nos expériences.

Initialement cet atelier était intitulé « les animations jeux auprès d'un public porteur de handicaps ». Une réflexion de bon sens, appuyée par l'intervention durant l'atelier d'une participante se mettant à parler en langue des signes et mettant les autres personnes en « situation de handicap » nous à amener à renommer cet atelier « Les animations jeux pour un public en situation de handicap ». Le handicap n'est pas une qualité, mais une situation ! Toutes nos excuses.

PRODUCTION DE L'ATELIER

Le tour de table fait ressortir des expériences très variées, auprès de public très divers.

INTRODUCTION

Un participant lit un texte de témoignage.

Les attentes ont recueilli et font émergées deux thèmes principaux :

- l'organisation des animations dans les structures
- les jeux adaptés.

L'INTÉRÊT DU JEU POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Ce point est travaillé à partir d'un jeu de rôle présentant une rencontre (fictive) entre un responsable d'ESAT et un animateur jeu pour argumenter et faire des propositions d'animation jeux. L'animateur jeu avait pour objectifs de faire reconnaître l'intérêt du jeu, de promouvoir le jeu pour tous les publics.

À la suite de ce temps, les participant.e.s listent :

> les intérêts du jeu pour les personnes en situation de handicap :

- la motricité
- la mémoire
- l'écoute
- l'expression, la rencontre, le plaisir, la socialisation, la situation de gagnant.e, la valorisation
- comme pour toute personne, avoir le droit de jouer. Le loisir, l'aspect pédagogique du jeu et la valorisation
- s'amuser, jouer, rencontrer par l'activité
- la concentration, favoriser la relation, permettre de se recentrer, maintenir et développer les compétences cognitives et manuelles
- la rencontre, l'échange
- un moyen idéal pour sortir de la gravité
- être dans une activité « sérieuse »
- oublier les limites du corps et de l'esprit
- la convivialité
- permettre à tous de se valoriser
- « on ne sait pas trop quoi faire avec ces publics, alors on va les envoyer faire du jeu »
- le jeu est perçu comme simple et facile, accessible
- le partage, l'échange, la communication
- la construction de l'enfant par l'accès au jeu symbolique
- faire des invitations à jouer
- se divertir, s'intégrer, la thérapie
- sortir du quotidien, se rencontrer différemment
- se dépasser, exercer sa liberté, prendre le temps, être acteur
- être en situation de transmettre à d'autres
- la socialisation
- la rigolade
- être en situation valorisante
- favoriser la satisfaction d'un besoin primordial : être en lien

> les arguments pour le jeu :

- Les enfants handicapé.e.s ont peu l'occasion de jouer
- un intérêt à jouer dans la cour des grand.e.s, pas seulement à des jeux coopératifs,
- vivre un temps que tout le monde vit
- le plaisir d'être relié.e

LES MOTIVATIONS ET LES LIMITES PERSONNELLES

Elles sont échangées par groupe de 2, puis 4, puis 6.

LES MOTIVATIONS

- Le plaisir de voir l'autre s'ouvrir
- le jeu est un outil multifacette, qui peut être utilisé pour tout type d'objectif
- le plaisir de rencontrer ce public parmi d'autres
- faire découvrir les jeux
- accompagner dans les jeux
- faire tomber les barrières de la différence, mais en tenir compte

- les mêmes motivations que pour tout autre public
- les sortir de leur quotidien
- favoriser l'intégration dans les 2 sens. Si c'est dans un seul sens, ce n'est pas de l'intégration, c'est de la frustration
- permettre à des parents d'enfants handicapé.e.s de se rencontrer et de faire des rencontres avec parents lambda
- valoriser d'un public auprès d'un autre. Contribuer à changer le regard de l'autre et le regard de la personne sur elle-même
- les rencontres multiples autour du jeu (par ex. des personnes en situation de handicaps et des valides)
- la création d'une atmosphère, un imaginaire
- la gratification
- favoriser la motricité, la latéralisation
- montrer et faire vivre que le plaisir est source de dépassement de soi
- partager le plaisir
- donner du plaisir
- partager une relation vraie. On a une autre façon d'aborder la personne
- vivre un moment de convivialité
- le challenge de se dire « ça va être possible »
- le sentiment d'utilité
- l'intensité de la relation

LES LIMITES

- quand je me sens trop sollicitée sur le plan émotionnel, et notamment la gestion des décès
- les personnes collantes ou qui bavent
- la méconnaissance du handicap qui limite l'offre de jeux
- je n'arrive pas à argumenter pour mettre en place un espace symbolique alors que je pense que ce serait un besoin
- le cadre administratif et environnemental (un lieu adapté ou non)
- le regard des personnes valides (parents), de la société
- trouver sa place
- le manque de temps dans la structure de faire une évaluation de la séance
- a t'on les « bonnes postures » (tutoiement ou vouvoiement) ?
- le symbolique, qu'est-ce qu'on en fait ?
- comment gère t'on l'hétérogénéité ?
- La place auprès d'un public autiste (quelle liberté de jeu ?)
- le polyhandicap : j'ai du mal à rester neutre
- le manque de formation et d'expérience
- la violence physique

LES OUTILS, LES RESSOURCES, LES ASTUCES UTILISÉS PAR LES PARTICIPANT.E.S

Cette liste n'avait pas pour vocation d'être exhaustive.

LES ÉDITEURS DE JEUX ET DE SUPPORTS ADAPTÉS

- [Hop Toys](#)
- [Rompa](#)
- [Passé simple](#)
- [les espaces Snoezelen](#)

SUR L'ADAPTATION ET LA FABRICATION DE JEUX

- les jeux sont souvent fabriqués par l'entourage, la famille, ou des bénévoles d'associations liées au handicap. Ces jeux fabriqués (par ex. les jeux traditionnels) peuvent être complètement adaptés et solides.
- Parmi les techniques utilisées : le magnétisme, le scratch..., les machines à traduire en braille, les portes-cartes (fabriqués) qui tiennent tout seuls...
- l'adaptation passe souvent par la modification des règles du jeu.
- l'autorisation d'adapter un jeu (par ex. Quack) est généralement donné par l'éditeur
- Il existe un site internet de fédération de parents sur l'adaptation de jeux

DES JEUX OÙ L'ON SE RETROUVE EN SITUATION DE HANDICAP

Le jeu peut être un support à la mise en situation de handicap pour les personnes valides. Par ex : On pioche un handicap (on ne choisit pas !), auquel correspondent des accessoires : casque pour moins entendre, bandeau sur les yeux, masque pour autisme (comme celui de Cro-Magnon de Bioviva), une liste limitée de mots que l'on peut utiliser, gants de boxe... On a un accompagnant et un lien. On pioche ensuite des cartes avec des épreuves à faire.

Ces jeux permettent de faire évoluer les regards.

DES ACTIONS DÉFENDUES PAR LES PARTICIPANT.E.S

- la coopération dans les jeux et les jeux coopératifs
- l'utilisation du multimédia (jeu en réseau) pour les enfants autistes, qui crée de la relation avec autres enfants
- la coanimation de fêtes du jeu avec des personnes handicapées
- les parrainages d'une personne handicapée par un.e valide durant une heure

LE TRAVAIL EN PARTENARIAT

- Travailler avec Handisport
- Sur Grenoble, il existe un groupe informel d'échanges de pratiques sur l'adaptation de jeux, les jeux qui fonctionnent... (coordonnées à demander à la maison des jeu de Grenoble)

Vous êtes invité.e à compléter ces bons plans, ces idées grâce aux commentaires de cet article.

LES QUESTIONS QUI RESTENT OUVERTES

À la fin de l'atelier des questions restaient ouvertes ou en débat :

- la place du jeu symbolique chez l'adulte en situation de handicap
- les postures professionnelles
- les pistes pour favoriser l'inclusion des personnes en situation de handicap
- le temps nécessaire à l'adaptation et la fabrication
- les critères d'évaluation d'un temps de jeu
- ou comment aider les personnes accompagnatrice à trouver leur place

BIBLIOGRAPHIE

- *Handicapés ou non ils jouent ensemble*, de Laurent Thomas aux éditions Le Souffle d'Or que l'on peut se procurer auprès de l'association Loisirs Pluriels
- *Guide Handilud, jeu et handicaps, 80 jeux et jouets non spécialisés, analysés et commentés* aux [Éditions FM2J](#)
- *Les histoires inédites du p'tit maladroit*, de Katym. Un livre inspiré de jeux d'assemblage de différentes formes, pour créer des bonshommes et raconter des histoires illustrées d'enfants dyspraxiques (maladroits)
- les articles et les ouvrages de Pat Atkinson
- les méthodes d'apprentissages de la langue « MAKATON », signée, parlée, universelle et plus facile que la LSF.