



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Bonne pratique

Proposer du jeu à un enfant en situation de handicap

Tronc du module/ E

Contact : Jean Philippe MARTY

www.ifrass.net/



1. Contexte

Etablissements d'Accueil de Jeunes Enfants de 6 mois à 6 ans

2. Objectifs.

Il n'est pas toujours évident de savoir quel jeu ou jouet proposer à un enfant en situation de handicap. Le professionnel doit être attentif à différents critères afin de faire une proposition adaptée, sécurisante et sécurisée, propice au jeu autonome.

Cette fiche répond aux questions que l'on se pose dans la proposition de jeu à un enfant en situation de handicap dans le cadre du jeu libre :

- Comment identifier les besoins du joueur ?
 - Comment identifier les compétences du joueur ?
 - Comment aménager l'espace en fonction du trouble de l'enfant ?
 - Comment choisir un jouet en fonction du trouble de l'enfant ?
 - Quel est le rôle du professionnel ?
- Comment ranger le jeu/jouet ?

3. Déroulement de la " Bonne pratique".

- Composition des équipes :

Enseignant et/ou AVS (Auxiliaire de Vie Scolaire), AES (Accompagnant Educatif et Social), Auxiliaire de puériculture, Educateur de Jeunes Enfants, Puéricultrice etc..

Etape 1

Identifier les besoins du joueur :

Jouer, un droit et un besoin. Un enfant en situation de handicap est avant tout un enfant. En tant qu'enfant, le jeu constitue un droit fondamental, comme le rappelle le 31^e article de la Convention internationale des droits de l'enfant (1989) :

« Les états parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge. »

En plus d'être un droit, jouer est un besoin pour chaque enfant dans la mesure où il favorise l'épanouissement et le développement de l'individu.

En fonction du moment de la journée, des compétences et du rythme de l'enfant mais aussi de sa personnalité et de ses intérêts, les besoins du joueur peuvent être variés.

Une même activité ludique peut répondre à un ou plusieurs besoins de l'enfant :

- bouger son corps ;
- explorer et expérimenter avec les sens et les manipulations ;
- imiter ;
- exercer son pouvoir ;
- répéter ;
- être ensemble ;
- etc.

Il faut reconnaître que l'on ne peut pas être dans la tête d'un enfant et savoir exactement à quoi il veut jouer, souvent d'autant plus dans l'accueil d'un enfant en situation de handicap.

En revanche, le professionnel doit mettre à disposition différents supports afin de satisfaire les différents besoins ludiques.

Selon le handicap, l'enfant est plus ou moins capable de satisfaire ses besoins ludiques de manière autonome. Le professionnel doit alors être particulièrement attentif. Vous pouvez vous poser différentes questions afin de cibler le besoin de l'enfant.

Dans quel environnement est l'enfant ?

Est-il dans un environnement calme ou animé, mais surtout comment vit-il cet environnement ? Semble-t-il effrayé ou au contraire intéressé ? Si l'enfant semble mal à l'aise, proposez-lui un environnement plus calme et contenant.

S'il est intéressé, invitez-le à être acteur du jeu (si ce n'est pas déjà le cas).

Dans quelle position/posture est-il ?

Est-il confortablement installé ?

Veillez à ce que sa position soit pertinente en ce qui concerne son action sur l'environnement.

Quelles sont ses relations aux autres ?

Observez-vous des interactions visuelles, verbales, corporelles avec les autres enfants ?

Ces interactions sont-elles positives ou négatives ?

Veillez à favoriser les interactions positives, sans forcer la relation.

Où l'enfant regarde-t-il ?

L'objet du regard de l'enfant peut être un bon indicateur de ce qui l'intéresse.

Attention Ces questions vous permettent d'avoir des indications sur le vécu de l'enfant à un instant précis, mais vous devez également les mettre en articulation avec les autres moments de la journée (l'enfant est-il resté toute la journée dans la même posture, etc. ?).

Etape 2

Identifier les capacités du joueur

Plutôt que de focaliser sur les troubles et les incapacités de l'enfant, intéressez-vous à ce qu'il peut faire.

Les compétences en jeu concernent les domaines suivants :

- la motricité fine : qu'est-ce que le joueur peut attraper et manipuler facilement ?
- la motricité globale : comment se déplace-t-il ?
- la pensée symbolique : est-il capable d'imiter, de faire semblant ? Est-il dans le langage ?
- l'affectivité : témoigne-t-il un intérêt pour un objet ou un thème en particulier ? Ou au contraire un rejet ou une crainte ?

la relation aux autres :

que peut-on dire de la relation de l'enfant aux autres ?

Est-il en recherche, en fuite, indifférent, etc. ?

Attention ! Veillez à ne pas mettre l'enfant en situation d'échec.

Etape 3

Aménager l'espace

Règles d'aménagement pour chaque espace :

L'aménagement de l'espace est indispensable pour permettre le jeu de chacun des enfants. Il convient de respecter les principes de base :

- diversité des espaces ;
- espaces délimités ;
- espaces aérés ;
- espaces prêts à jouer.

Chaque espace de jeu a des règles particulières d'aménagement.

- l'espace de jeux sensoriels et de manipulation, le tapis d'exercice

- l'espace de jeu de construction

- l'espace de jeu de motricité

L'accueil d'un enfant en situation de handicap nécessite des aménagements spécifiques en fonction des troubles et/ou déficiences.

Pour un enfant en situation de handicap auditif :

- Permettre à l'enfant d'observer les autres joueurs pour favoriser les interactions.

Pour un enfant en situation de handicap moteur :

- Des espaces aérés pour permettre à l'enfant d'y évoluer et/ou de circuler avec ou sans son appareillage ou fauteuil.

- Du mobilier adapté pour permettre à l'enfant d'y évoluer et/ou de circuler avec ou sans son appareillage ou fauteuil.

Pensez, par exemple, à surélever une table pour permettre à l'enfant de passer les jambes sous la table quand il est dans son fauteuil ou d'utiliser des tables avec des rebords afin d'éviter les chutes d'éléments de jeu au sol.

Pour un enfant en situation de handicap mental :

- Les espaces restreints et contenant sont rassurants.

Pour un enfant en situation de handicap visuel :

- Offrez des repères tactiles stables pour favoriser le repérage dans l'espace.

Pour un enfant ayant des troubles du comportement :

- Des espaces aérés pour satisfaire les besoins moteurs.

- Des espaces contenant et restreints pour rassurer.

Étape 4

Choisir un jouet « Le plaisir étant le moteur des actions de jeu, le bon jouet se définit comme celui qui sollicite le joueur, crée l'envie de jouer, puis de rejouer. »

Le Guide Handilud, FM2J Éditions, 2007.

Il est indispensable de s'interroger sur les compétences et besoins du joueur (cf. étapes 1 et 2) pour choisir un jouet. Vous devez également être attentif aux caractéristiques de l'objet. Il est évident que l'âge indiqué sur la boîte du jouet ne s'applique pas à un enfant en situation de handicap.

Les critères de sélection du jeu/jouet :

L'équipe de la ludothèque Quai des Ludes (ludothécaires, psychologues, etc.) a défini des critères de sélection dans le cadre du guide Handilud. Nous avons retenu les suivants dans le cadre de l'accueil de l'enfant en situation de handicap :

- plaisir ludique fort, originalité, intérêt de l'objet ;
- cohérence entre les différents aspects du jeu ou jouet, pour que le joueur ne soit pas en difficulté ;
- bonne qualité et solidité du jouet ;
- sécurité du jouet ;
- maniabilité : jouet facile à attraper et à manipuler. Le jouet ne doit solliciter qu'un seul mouvement à la fois pour le faire fonctionner ;
- éléments sensoriels forts ;
- facilité d'entretien. Aussi, en fonction du handicap, certaines caractéristiques sont à privilégier.

Pour un enfant en situation de handicap auditif :

- Effets visuels variés.
- Règles simples : le joueur doit pouvoir les comprendre à travers une démonstration avec le matériel et éventuellement d'autres enfants en jeu.
- Effets sensoriels originaux : vibrations, effet magnétique, matières inhabituelles, etc.

Pour un enfant en situation de handicap moteur :

- Objet facile à attraper et à manipuler : tailles et formes des éléments de jeu adaptées.
- Déclenchement simple sans geste précis ou force.
- Pensez aux jouets présentés à la verticale qui permettent de jouer dans un espace restreint.
- Des jouets stables et légers.
- Des jouets qui ne roulent pas trop loin, afin de permettre au joueur de le récupérer facilement s'il lui échappe.
- Assemblages simples.
- Effets sensoriels originaux et surprenants.

Pour un enfant en situation de handicap mental :

- Jouets faciles à manipuler et à déclencher.
- Jouets qui favorisent la relation : par exemple, une balle que l'on fait rouler vers l'enfant et qui l'invite à la renvoyer.
- Éléments et systèmes d'assemblages simples.
- Manipulations surprenantes.
- Parties courtes et règles simples.

Pour un enfant en situation de handicap visuel :

- Effets sonores variés.
- Objets volumineux et en relief.
- Matériel représentatif : un enfant doit pouvoir reconnaître l'objet en le manipulant.
- Effets sensoriels originaux : vibrations, magnétisme, matières inhabituelles, etc.

Pour un enfant ayant des troubles du comportement :

- Des supports de jeu pour exprimer sans danger son agressivité ou ses peurs (exutoires de tensions).
- Jouets qui favorisent la relation.
- Parties courtes, règles simples.
- Des supports d'action qui n'imposent pas de rester assis.

Etape 5

Accompagner le jeu

Les enfants ont besoin de jouer sous le regard bienveillant de l'adulte. La situation de handicap nécessite une présence d'autant plus attentive. En tant que professionnel, vous êtes garant de sa sécurité physique et affective. Il convient de veiller à :

- ce que le jouet soit adapté aux compétences du joueur ;
- ce que l'enfant ne soit pas en échec ou en difficulté ;
- ce que l'enfant soit toujours acteur de son jeu ;
- tempérer les frustrations et aider l'enfant à dépasser les difficultés ;
- favoriser la relation aux autres.

Etape 6

Ranger le jeu/jouet

Prévenez le joueur que la séance de jeu va bientôt se terminer. Il est important de lui permettre d'anticiper plutôt que de subir passivement les événements. Cela peut se faire en deux temps (« dans 10 minutes, on va s'arrêter », « dans 5 minutes, on va s'arrêter »). Aussi, vous pouvez annoncer ce qui va suivre à l'enfant. Selon les capacités de l'enfant, invitez-le à vous aider à ranger le ou les jouets. Vous pouvez mettre une photo du jouet pour indiquer à l'enfant où ranger.

Veillez à ce que le jouet soit propre et sec avant de le ranger. Comme pour tous les jouets, n'hésitez pas à utiliser un système de classement spécifique pour organiser votre stock.

Le classement des objets ludiques offre l'avantage majeur dans le fait qu'il soit basé sur le développement de l'individu, et non pas par âge ou sexe, ce qui serait réducteur, voire discriminant.

Notre conseil

- Laissez l'enfant en situation de handicap observer les autres enfants jouer : cela constitue une première étape dans l'appropriation du jeu ou du jouet.
- Utilisez des pictogrammes ou des photos avec les enfants souffrants de troubles mentaux : que ce soit pour ranger les jouets ou pour donner des repères dans le temps.
- Plastifiez les éléments de jeu en carton : il s'agit de prolonger la durée de vie de l'objet de jeu et d'en faciliter l'entretien.

Evitez les erreurs

- N'imposez pas un jeu ou un jouet :
Comme pour tous les enfants, le jeu doit rester libre. En d'autres termes, le joueur peut choisir son jeu et décider d'arrêter de jouer quand il le souhaite.
- Ne faites pas des propositions systématiques : ce n'est pas parce qu'un jouet plaît à un enfant, qu'il sera adapté à un autre enfant souffrant du même trouble. Prenez en considération la personnalité, les rythmes, les besoins et les compétences de l'enfant.
- Ne proposez pas des jouets aux effets aléatoires : l'enfant a besoin d'un environnement stable et rassurant. Il a besoin d'anticiper. Les effets surprenants doivent être le fruit d'une action maîtrisée du joueur.

- Évitez de changer le mobilier de place, particulièrement dans le cadre de l'accueil d'un enfant en situation de handicap visuel. Si vous y êtes contraint, accompagnez le joueur dans la découverte du nouvel espace, en lui soulignant les éléments de repère que vous lui avez mis à disposition.
- Évitez de faire à la place de l'enfant : si cela peut être pertinent quand l'enfant est confronté à une difficulté, il convient de veiller à ce que la situation ne se reproduise pas.

Un exemple :

Comment faire quand un enfant en situation de handicap participe à un jeu collectif, comme un jeu de société par exemple, mais qu'il n'attend pas son tour et a des difficultés à lancer le dé ou à manipuler les cartes ou pions ?

Il n'est pas facile de le laisser faire des choses que l'on interdit aux autres.

D'après cet exemple, le jeu semble ne pas être adapté aux compétences du joueur.

Il est préférable que l'enfant ne se retrouve pas en situation d'échec.

En d'autres termes, évitez de proposer un jeu qui nécessite des compétences supérieures à celles de l'enfant.

Vous pouvez également adapter le jeu pour lui donner une place. Les autres enfants sont tout à fait capables d'accepter des règles spécifiques si ces dernières ont du sens et sont expliquées clairement.

Bibliographie

- A.-S. Casal, C. Hoss Mesli, Le livre et le jouet dans les modes d'accueil, Editions Weka, 2013
- D. Garon, Le système ESAR – Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jouets, Électre – Cercle de la Librairie, 2002
- O. Périno, COL, bien classer ses jeux et ses jouets, Quai des Ludes – FM2J Editions, 2011
- O. Périno, Des espaces pour jouer, pourquoi les concevoir, comment les aménager ?, coll. « Petite enfance et parentalité », Éditions Érès, 2011
- Le Guide Handilud, Quai des ludes – FM2J Éditions, 2007