



ACCUEILLIR ET INTÉGRER DES ENFANTS HANDICAPÉS

26 JEUX COLLECTIFS,
LUDIQUES
ET ÉDUCATIFS

Carnet réalisé à l'initiative du Conseil général du Territoire de Belfort,
de la Caisse d'allocations familiales et des Francas.



Carnet élaboré par Adeline Wagner et Lucille Thirion, étudiantes.

Avec la validation scientifique de :

M^{me} le Dr Béatrice Grimon • Pédiatre

M. le Dr Gilles Simon • Pédopsychiatre

M. Hervé Facchini • Psychomotricien

M^{me} Virginie Dubois • Orthophoniste

M. Thibaut Grothe • Orthophoniste

Les médecins de Protection maternelle et infantile du Territoire de Belfort.

Document disponible en téléchargement sur le site internet
du Conseil général du Territoire de Belfort : www.cg90.fr

Conseil général du Territoire de Belfort • Direction de la communication • Mars 2014

SOMMAIRE

Préambule	4
Conseils préalables	5
LES ACTIVITÉS DE MOTRICITÉ	7
Baudruches dans les airs	9
Ces maisons en carton	10
Lancer de ballon	11
La plus haute construction	12
LES ACTIVITÉS D'EXPRESSION CORPORELLE.....	13
Déguise-toi!	15
Nos mains parlent	16
Mimons les expressions, sensations et actions!	17
Cirque	18
Je t'envoie un	19
Changement d'humeur manuel	20
LES ACTIVITÉS D'EXPRESSION ORALE ET MUSICALE.....	21
Comptines	23
La symphonie des casseroles.....	24
Les cris de bêtes	25
Qui est-ce?	26
Le son des images	27
Une question plus tard	28
LES ACTIVITÉS MANUELLES	29
Les objets pataugent.....	31
Les boîtes	32
Jeu de quilles	33
Activité de tri	34
Tas de grains	35
LES ACTIVITÉS DE CRÉATION.....	37
Le tableau des mimines et petons	39
Le tableau sensation'el	40
Les cadres à trombines	41
Dessignons la musique	42
Sous mon assiette, c'est le rêve de mon assiette	43
LES PATHOLOGIES	45
Les déficiences motrices	47
Les déficiences intellectuelles	50
Les déficiences du langage et de la parole	52
Les déficiences sensorielles	53
Les troubles du comportement	54
L'autisme et les troubles envahissants du développement.....	55
Les « dys »	57

PRÉAMBULE

Parents et professionnels de la petite enfance qui avez la charge ou accueillez un enfant porteur de handicap, ce carnet vous est destiné. 26 activités physiques et/ou ludiques, à pratiquer individuellement ou collectivement avec l'enfant, vous sont proposées. Ces jeux ont la spécificité d'être adaptés aux enfants porteurs de handicap.

Le jeu est avant tout source de plaisir. Il peut aussi être un prétexte pour favoriser le développement global de l'enfant. Grâce à lui, l'enfant se construit, il acquiert des habiletés corporelles et intellectuelles. L'apprentissage se fait par étapes, l'enfant passe d'un palier à l'autre à son rythme. Le contact, le jeu en équipe, le respect des règles favorisent également la socialisation et l'intégration d'un enfant à un groupe.

Toute une gamme de jeux aux objectifs et niveaux variables s'offre à vous dans ce carnet. Une classification par genre et par niveaux de difficulté vous permet de choisir l'activité la plus appropriée aux besoins de l'enfant.

À chaque handicap ses besoins. Pour vous aider, une présentation des sept grandes catégories de handicap, auxquelles sont associées les pathologies les plus communes chez l'enfant âgé de 0 à 12 ans, figure en fin de carnet.

C'est aussi, bien sûr, au contact de l'enfant, que vous découvrirez ses capacités, ses goûts et attirances. C'est lui qui vous dictera le choix du jeu et la façon de le conduire. Avec toujours pour mot d'ordre : faire plaisir et se faire plaisir !

CONSEILS PRÉALABLES

POUR CHOISIR UN JEU

Se baser sur les goûts et les attirances de l'enfant. Par exemple, les enfants trisomiques ou atteints de troubles autistiques aiment en général les jeux musicaux car ceux-ci les détendent. Pour les enfants poly handicapés, le contact et le toucher de matières douces sont préférés. Mais ceci est une généralité et chaque enfant est différent, aussi il est important d'être à son écoute.

Veiller à ne pas mettre l'enfant en difficulté : il s'agit d'adapter le niveau et la durée du jeu aux capacités et au degré d'attention de l'enfant.

Faire évoluer les jeux ou activités en fonction du développement de l'enfant et de ses progrès. Tous les jeux peuvent se simplifier ou se complexifier.


Pas besoin d'un gros budget, les jeux peuvent être réalisés avec des objets communs.

AVANT DE COMMENCER

Délimiter le cadre de l'activité, sécuriser l'espace. Expliquer les consignes de sécurité de façon à prévenir les risques de chute, d'inhalation ou d'ingestion d'objets ou de produits, de blessures occasionnées par les objets utilisés (ciseaux, couteaux, crayons, pinceaux...). Expliquer les règles du jeu en donnant des exemples.

PENDANT LE JEU

Mettre en confiance l'enfant. Adapter les règles si besoin. Prendre garde à ce que le jeu reste un plaisir pour l'enfant et non pas un apprentissage.



LES ACTIVITÉS DE MOTRICITÉ

1 BAUDRUCHES DANS LES AIRS

NOMBRE DE JOUEURS: 2 À 10
NIVEAU DE DIFFICULTÉ: FACILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU: 10 MINUTES
DURÉE DU JEU: 30 MINUTES À 1 HEURE



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants explorent l'espace, poussent, lèvent et attrapent des ballons.

OBJECTIFS

Développer la motricité et la place du corps dans l'espace. Déjouer et apaiser les enfants (écoute des tempos). Favoriser les liens entre les enfants, leurs interactions et donc la socialisation. Familiariser les enfants avec les consignes.

MATÉRIEL

Ballons de baudruche de toutes les couleurs ou ballons de plage gonflables.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, organiser l'espace. Les enfants doivent pouvoir bouger sans danger. Une musique entraînante peut être diffusée. Enlever les vêtements chauds des enfants car ils vont se dépenser. Expliquer les consignes: ne pas marcher sur les ballons, ne pas pousser ses camarades... **Durant l'activité**, échauffer les enfants avant la distribution des ballons. Faire la démonstration de ce qui leur est demandé. Exemple: marcher en gardant le ballon en l'air, marcher en poussant le ballon avec un pied, etc. Veiller à la sécurité des enfants. Laisser les enfants libres de trouver eux-mêmes des actions. **Après l'activité**, faire un bilan avec les enfants. Les solliciter pour le rangement.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Pour complexifier le jeu, ajouter des consignes telles que: les enfants ayant un ballon jaune s'arrêtent de courir, les enfants ayant un voisin avec un ballon vert disent: « bloup! », etc.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: développer les mouvements moteurs globaux et les mouvements des mains. **Déficients intellectuels**: développer le relationnel. **Troubles du langage et de la parole**: stimuler la parole et le langage. **Déficients sensoriels**: stimuler le toucher, le visuel et l'écoute. **Troubles du comportement**: développer la connaissance de soi et de son corps. Favoriser les relations avec les autres. **TED et autistes**: cette activité dispose de règles faciles à respecter. « **Dys** »: développer la coordination des mouvements.

2 CES MAISONS EN CARTON

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 5 MINUTES
DURÉE DU JEU : 30 MINUTES À 1 HEURE



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants créent leurs maisons comme une cachette puis jouent avec.

OBJECTIFS

Permettre à l'enfant de jouer avec l'autre sans être perdu dans l'espace. L'aider à devenir plus autonome, à prendre de l'assurance mais aussi à améliorer sa motricité. Les sensations corporelles sont importantes dans ce jeu.

MATÉRIEL

Grands cartons, cubes de mousse, maisons ou tentes pour enfants.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, organiser et sécuriser l'espace avec des coussins et des tapis. Expliquer au préalable les consignes de sécurité et délimiter l'espace de jeu. **Durant l'activité**, aider les enfants à créer leur maison. Les inviter à jouer un rôle (papa, maman, maîtresse, vendeur...). Si des tensions naissent entre les enfants, intervenir et sécuriser les enfants. **En fin d'activité**, demander aux enfants si l'activité leur a plu.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Ajouter du matériel à l'activité comme des matelas gonflables, des nattes en osier, des couvertures, etc.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : faire des mouvements globaux du corps. **Déficients intellectuels** : faire prendre conscience de soi et des autres. Développer la créativité. **Troubles du langage et de la parole** : favoriser la communication qui, pour ces enfants, est plus simple dans un environnement clos. **Déficients sensoriels** : pour les enfants atteints de troubles visuels ou de cécité, jouer dans un environnement clos où ils maîtrisent l'espace aisément. **Troubles du comportement** : favoriser le contact et le respect de l'autre. **TED et autistes** : créer des limites spatiales et favoriser les échanges. « **Dys** » : organiser l'espace (espace propre, qu'ils ont eux-mêmes construit, espace mental).

3 LANCER DE BALLON

NOMBRE DE JOUEURS: 4 À 10

NIVEAU DE DIFFICULTÉ: MOYEN

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU: 5 MINUTES

DURÉE DU JEU: 10 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Des équipes d'enfants sont formées. Le but pour chaque équipe est de lancer le maximum de ballons dans un panier.

OBJECTIFS

Améliorer la dextérité de l'enfant et son adresse. Favoriser l'esprit d'équipe. Accroître sa patience (en jouant chacun son tour).

MATÉRIEL

Un ballon par enfant, un grand panier, un cerceau par équipe, un tableau et une craie. Veiller à ne pas mettre l'enfant en difficulté: le panier doit être accessible à l'enfant.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, prévoir ce jeu dans un grand espace. Disposer à environ deux grandes enjambées du panier les cerceaux qui délimiteront la zone de lancer. Expliquer les consignes de sécurité et les règles du jeu en donnant des exemples. Ces règles ont trois points majeurs: les enfants jouent en équipe contre une autre équipe, le but est de mettre le ballon dans le panier, l'équipe qui gagnera sera celle ayant marqué le plus de paniers. **Durant l'activité**, aider les enfants à faire des équipes (vous pouvez inviter les enfants à choisir un nom pour leur équipe). Donner un ballon à chaque enfant. Les aider à se placer puis dire aux enfants quand lancer. Compter oralement les points et solliciter les enfants pour qu'ils vous aident. Après une première série de lancers, compliquer le jeu en reculant davantage le cerceau. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants. Ranger le matériel.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Organiser des championnats ou un tournoi avec, pourquoi pas, une préparation sportive qui favorisera les échanges et la complicité au sein de chaque groupe. Organiser une remise de prix en privilégiant un classement des équipes par niveau: premier, deuxième, troisième, etc.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: développer la coordination œil/main, la motricité manuelle, l'ajustement postural et l'équilibre (l'enfant se tient debout). **Déficients intellectuels**: stimuler les mouvements et la coordination des membres. **Troubles du langage et de la parole**: favoriser la parole en invitant à formuler les encouragements ainsi que le comptage des points. **Déficients sensoriels**: développer l'acquisition des notions spatiales (distance entre balles et panier) et le mouvement de lancer. **Troubles du comportement**: intégrer les règles du jeu et ses limites (dont le panier). **TED et autistes**: stimuler l'équilibre et la stabilité debout. « **Dys** »: favoriser le développement du geste, en particulier du bras.

4

LA PLUS HAUTE CONSTRUCTION

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 8

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 10 MINUTES

DURÉE DU JEU : 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

En un temps limité, deux enfants construisent de hautes tours avec des boîtes de récupération ou des jouets de construction (kapla, légo).

OBJECTIFS

Favoriser les échanges avec les encouragements et les applaudissements des autres enfants. Libérer les tensions. Développer l'adresse et la rapidité. Favoriser l'acquisition de la notion de temps. Stimuler l'apprentissage du comptage.

MATÉRIEL

Environ 35 boîtes de récupération identiques (boîtes d'allumettes...), un tapis et des coussins.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, préparer l'espace de jeu avec un tapis et des coussins tout autour pour le public d'enfants. Laisser un bel espace pour les constructeurs des tours et ranger les deux piles de boîtes de la même façon pour les deux constructeurs. Expliquer les règles du jeu aux enfants avec un exemple si nécessaire. Expliquer les consignes de sécurité. **Pendant l'activité**, faire participer deux volontaires et proposer aux autres enfants d'encourager les copains bâtisseurs. Donner le départ et compter avec les enfants jusqu'à 20. Féliciter les deux joueurs, gagnant et perdant, et mettre en place les deux volontaires suivants. **En fin d'activité**, faire un bilan avec les enfants et les inviter à se laver les mains. Laver si nécessaire puis ranger le matériel. Demander aux enfants si l'activité leur a plu.


POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Faire évoluer les consignes.

Exemple : le gagnant peut être le plus rapide à avoir fait une tour de 10 boîtes, celui qui fait la plus haute tour en un temps donné ou encore celui qui fait la tour la plus originale.

EN FONCTION DES HANDICAPS. LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer la motricité et l'habileté manuelle. **Déficients intellectuels** : favoriser le contrôle à la fois du regard et de l'activité de la main. Activité simple à comprendre. **Troubles du langage et de la parole** : verbaliser les ressentis et les encouragements. **Déficients sensoriels** : développer la coordination œil/main, le visuel, le toucher, l'audition (lors des chutes des tours). **Troubles du comportement** : intégrer, comprendre et respecter les règles du jeu, de la pesanteur et de l'équilibre des cubes. **TED et autistes** : comprendre et intégrer les différentes règles et notions du jeu. Améliorer la concentration tout en permettant de se détendre. « **Dys** » : aider l'enfant à se repérer et à se situer dans l'espace et dans le temps.



LES ACTIVITÉS D'EXPRESSION CORPORELLE

5 DÉGUISE-TOI !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 15

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 15 MINUTES

DURÉE DU JEU : 15 MINUTES À 2 HEURES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants se déguisent avec des tissus, vêtements et accessoires.

OBJECTIFS

Prendre conscience de son corps grâce au reflet dans le miroir. Améliorer la motricité fine. Stimuler la créativité et l'imagination. Favoriser la socialisation. Créer de nouveaux rapports avec l'autre et permettre aux plus timides de s'extérioriser.

MATÉRIEL

Capes, tissus divers, robes, jupes, écharpes, ponchos, bandeaux, tee-shirt, chemises, accessoires divers (sacs, chapeaux, cravates, nœuds papillons, colliers, bracelets, boas...). Un grand miroir pour que les enfants puissent se voir.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, choisir une musique entraînante à diffuser durant l'activité. Préparer l'espace : disposer des tapis au centre de la pièce et des coussins en périphérie. Placer les tissus et vêtements dans un coffre et les accessoires dans un autre ; les placer au centre de l'espace de jeu. Vérifier que le miroir soit stable. Rappeler les consignes aux enfants et aborder avec eux le thème du déguisement. **Durant l'activité**, questionner les enfants sur leur déguisement et les valoriser. Faire deviner en quoi sont déguisés les uns et les autres. Aider si nécessaire les enfants en difficulté. Attention à veiller à la sécurité de tous. **Après l'activité**, faire un bilan avec les enfants. Ranger le matériel et vérifier la propreté des vêtements.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Faire réaliser aux enfants les accessoires comme des chapeaux en carton, des couronnes en papier ou des bijoux (perles, pâtes...). Organiser un défilé en musique ou une séance de photographies qui pourront servir de prétexte à une future exposition.

EN FONCTION DES HANDICAPS. LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : travailler la motricité globale et manuelle. **Déficients intellectuels** : permettre des échanges et aborder différents thèmes (par exemple les chevaliers et le Moyen Âge ou encore les animaux). **Troubles du langage et de la parole** : favoriser les échanges et les jeux de rôle, ce qui les aide à mieux comprendre qui ils sont. **Déficients sensoriels** : stimuler le visuel grâce aux couleurs et aux formes des vêtements ; stimuler le tactile grâce aux matières. **Troubles du comportement** : encourager au respect mutuel et des règles du jeu. Favoriser les échanges grâce au partage des déguisements. **TED et autistes** : imiter l'autre et entrer en relation. « **Dys** » : stimuler l'habileté à l'habillement. Séquencer l'habillement, c'est-à-dire, coordonner une chose après l'autre.

6 NOS MAINS PARLENT

NOMBRE DE JOUEURS : 3 OU 10
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : NÉANT
DURÉE DU JEU : 10 À 45 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants, côte à côte, font circuler un geste de main en main par des pressions ou des caresses sur le modèle du téléphone arabe.

OBJECTIFS

Échanger et prendre conscience des différentes formes de communication. Favoriser la concentration.

MATÉRIEL

Aucun.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, expliquer les règles du jeu : les enfants forment une ronde en se donnant la main. Un enfant est nommé ou se propose volontaire pour faire circuler un geste avec ses mains (par pressions, caresses du pouce ou de l'index). Ce geste doit passer de main en main sans se transformer et lorsqu'il arrive au créateur, celui-ci doit dire si oui ou non le message a été modifié. Faire un tour de jeu comme exemple. Expliquer à nouveau si nécessaire. **Durant l'activité**, vous pouvez énoncer des paramètres pour les messages : nombre, vitesse, type de caresse, type de pression, sens de rotation, etc. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Compliciter le jeu en faisant partir deux messages par deux créateurs différents ou encore deux messages par le même créateur (un de chaque côté).

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : améliorer la motricité manuelle et le contrôle de la force de pulsation. **Déficients intellectuels** : favoriser les échanges et communiquer autrement. **Troubles du langage et de la parole** : faire découvrir un autre moyen de communication. **Déficients sensoriels** : stimuler les sens par le biais d'une communication corporelle. **Troubles du comportement** : permettre un contact corporel avec les autres. Contenir l'agitation. **TED et autistes** : travailler la stabilité. Encourager au respect des règles et favoriser le contact avec l'autre. « **Dys** » : organiser la succession des gestes et décomposer les séquences de toucher.

7 MIMONS LES EXPRESSIONS, SENSATIONS ET ACTIONS!

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 5 MINUTES
DURÉE DU JEU : 5 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

L'enfant sélectionne sur des magazines des expressions de personnages (joie, colère, pleurs, éclats de rire...) qu'il mime puis commente avec le groupe.

OBJECTIFS

Favoriser l'expression de l'enfant (par le corps et le non verbal) et sa socialisation. Développer son sens de l'observation, son vocabulaire, ses expressions et ses sensations.

MATÉRIEL

Des magazines : magazines de mode, politique, revue de théâtre. Des post-it. Une chaise ou un coussin par enfant.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, préparer l'espace. Installer les chaises ou coussins en arc de cercle avec une place libre assez large au centre. Déposer deux magazines devant chaque place d'enfant. Vous aurez par avance mis des post-it sur les pages où les personnages ont des expressions intéressantes. Une fois les enfants installés, expliquer les règles du jeu. Donner un exemple ou faire appel à un volontaire si besoin. **Durant l'activité**, faire passer les enfants tour à tour. Inviter les enfants à vous chuchoter à l'oreille l'expression du mime qu'ils vont réaliser. Aider les enfants qui n'arrivent pas à repérer les expressions ou à les verbaliser. Encourager et écouter les ressentis et les remarques. À la fin de chaque mime, demander l'avis des autres quant à l'expression présentée. Résumer les caractéristiques des expressions (exemple pour la colère: le souffle rapide, le visage rouge, les cris, les mouvements rapides et brusques). **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Compliquer l'activité en demandant aux enfants de mimer deux expressions opposées à la suite ou en mimant une action de tous les jours. Utiliser cette activité comme base à des activités théâtrales ou photographiques où chaque enfant représentera une expression ou une émotion.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: stimuler la motricité du visage et du corps. **Déficients intellectuels**: favoriser l'expression par le corps. **Troubles du langage et de la parole**: favoriser l'acquisition de vocabulaire sur les expressions et les sensations. **Déficients sensoriels**: stimuler les sens. Compenser le sens lésé par les autres. **Troubles du comportement**: favoriser l'écoute, le respect des participants et l'observation. Canaliser l'agitation des enfants. **TED et autistes**: développer les mouvements du visage et du corps. Favoriser la compréhension des expressions. « **Dys** »: créer des liens entre le vocabulaire, les mimiques et les mouvements du corps.

8 CIRQUE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8 ENFANTS PAR ADULTE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN À DIFFICILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 20 MINUTES
DURÉE DU JEU : DE 15 MINUTES À PLUSIEURS HEURES



LE PRINCIPE DU JEU

Différentes activités « cirque » sont proposées aux enfants comme la jonglerie, l'acrobatie aérienne, l'acrobatie au sol, le clown ou encore l'équilibre sur objets.

OBJECTIFS

Sur le plan physique : développer la coordination entre l'œil et la main, la conscience de l'existence du corps dans l'espace, le maintien du corps, l'adresse, l'équilibre, le développement des sens et des acquis psychomoteurs. **Sur le plan mental :** stimuler la mémoire et les acquis. Développer l'attention, la concentration, la vigilance et la précision. Favoriser la créativité. Aider à se dépasser. **Sur le plan des échanges :** travailler la place au sein du groupe, la confiance en soi et en l'autre. Favoriser les échanges affectifs et la considération de l'autre.

MATÉRIEL

Pour la jonglerie : bâtons du diable, balles, foulards... **Pour l'acrobatie aérienne :** fil, trapèze, trampoline... **Pour l'acrobatie au sol :** tapis, foulards, bâtons... **Pour le clown :** maquillage, costumes (vêtements de récupérations, tissus...), nez rouges... **Pour l'équilibre sur objets :** boules chinoises, acrobatiques...

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, préparer la salle et le matériel nécessaire (objets, décoration, maquillage, tissus, costumes...). **Durant l'activité,** proposer des jeux d'expression par le biais du clown, des acrobaties au sol sur tapis, des jeux de rôles (par exemple : certains enfants peuvent imiter les animaux et d'autres faire les dompteurs...). Attention à ne pas imposer une performance et à respecter les différentes envies et capacités de tous les enfants. **En fin d'activité,** demander aux enfants ce qu'ils en ont pensé. Récapituler les différents membres du cirque : M. Loyal, les acrobates, le clown triste, les équilibristes, le clown joyeux, les divers animaux.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Faire appel à des écoles de cirque comme l'école de cirque *Cirkédélik* à Rougemont-le-Château (90 110) et Anjoutey (90 170) ou encore *L'Odyssée du Cirque* à Bavilliers (90 800). Une école de cirque itinérante, *La Compagnie Roue Libre et Cie*, passe aussi régulièrement dans le Territoire de Belfort.

EN FONCTION DES HANDICAPS. LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : favoriser l'éducation ou la rééducation du corps par le biais de différentes stimulations. **Déficients intellectuels :** stimuler la mémoire et développer la concentration. **Troubles du langage et de la parole :** favoriser les échanges, l'expression physique et verbale, l'apprentissage de vocabulaire. **Déficients sensoriels :** stimuler la vue, l'audition et le toucher par le biais de nombreuses activités tactiles et physiques. **TED et autistes :** travailler l'équilibre et favoriser l'ouverture aux autres. **Troubles du comportement :** trouver sa place au sein d'un groupe. Apaiser les enfants (certaines activités sont très physiques comme les acrobaties ; d'autres nécessitent beaucoup de concentration comme la jonglerie). **« Dys » :** favoriser l'expression, structurer la créativité.

9 JE T'ENVOIE UN...

NOMBRE DE JOUEURS : 4 À 12
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 5 MINUTES
DURÉE DU JEU : 15 À 45 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les joueurs, en ronde, se font passer des « claps », c'est-à-dire claquent dans leurs mains. Un joueur commence en donnant à son voisin de droite ou de gauche un « clap ». Le joueur ayant donné le premier clap peut en donner un second du côté qu'il désire puis un troisième puis un quatrième à la demande de l'animateur. Le but du jeu est de ne pas perdre les « claps » lancés. Attention, les enfants doivent toujours rester en ronde et ne doivent pas se déplacer. La règle du silence doit aussi être respectée.

OBJECTIFS

Favoriser la concentration auditive. Canaliser les enfants. Permettre une complicité entre les enfants et une satisfaction personnelle lors de réussite.

MATÉRIEL

Aucun.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, délimiter l'espace de jeu. Expliquer les consignes de sécurité et les règles du jeu. **Durant l'activité**, suivre les « claps » lancés pour voir si certains sont arrêtés ou modifiés. Changer de meneur de jeu à chaque partie. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Remplacer le « clap » par un ballon imaginaire. Ici, pour bien lancer le ballon il faut regarder un camarade et capter son attention. Pour une bonne réception, il faut le rattraper avec les deux mains. Plusieurs « ballons » peuvent être envoyés par différents enfants. Pour encore plus de difficultés, il est possible d'ajouter des couleurs aux ballons imaginaires et dès réception, les enfants doivent énoncer la couleur du ballon qu'ils réceptionnent. On peut aussi rendre cette activité plus théâtrale en autorisant différentes réceptions (pieds, tête, genoux...), en autorisant de se faire des lancers à soi-même. Le ballon peut aussi se transformer en bombe ou boule de feu, le but étant alors de le renvoyer le plus rapidement possible. Le ballon peut également être prétendu glacé, aussi, après l'avoir lancé, l'enfant doit faire semblant de se réchauffer.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer le contrôle moteur de la stature debout statique et la motricité manuelle lors du « clap ». **Déficients intellectuels** : développer le rythme. **Troubles du langage et de la parole** : favoriser l'expression corporelle et orale. **Déficients sensoriels** : stimuler les sens auditifs, visuels et tactiles. **Troubles du comportement** : favoriser l'adaptation à l'autre et à son rythme. **TED et autistes** : favoriser la concentration et l'acceptation de l'autre. **« Dys »** : développer la motricité manuelle, la compréhension des séquences rythmiques. Travailler l'attention.

10 CHANGEMENT D'HUMEUR MANUEL

NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 20

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 10 MINUTES

DURÉE DU JEU : 15 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants forment deux groupes et sont assis face à face à environ trois mètres de distance. Tous les enfants piochent un papier sur lequel est définie une émotion (colère, tristesse, joie, peur, plaisir, amour, etc.). Un volontaire de chaque groupe se lève et interprète son émotion. Les deux joueurs avancent l'un vers l'autre. Une fois face à face, les enfants se serrent les mains et s'échangent leur émotion sans la communiquer. Ils retournent s'asseoir au sein de leur groupe avec l'émotion transmise par l'autre.

OBJECTIFS

Développer la concentration de l'enfant sur ce qu'il fait mais aussi sur ce que fait l'autre. Canaliser les enfants. Comprendre ce que sont les humeurs et le vocabulaire lié. Aider à la communication.

MATÉRIEL

Aucun.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, préparer des émotions sur papier. Expliquer les règles du jeu. Si celles-ci ne semblent pas comprises par les enfants, faire une partie comme exemple. Demander aux enfants s'ils comprennent le sentiment qu'ils devront interpréter et, si ce n'est pas le cas, leur expliquer discrètement. **Durant l'activité**, encourager les enfants et les aider s'ils sont bloqués face à l'imitation d'un sentiment ou face à la compréhension du sentiment du camarade. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Remplacer les sentiments par des actions de personnage. *Par exemple, une personne âgée ayant du mal à marcher, une personne ayant mal au ventre, un échauffement avant le sport, etc.*

EN FONCTION DES HANDICAPS. LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer la motricité du visage et la motricité corporelle.

Déficients intellectuels : encourager à l'expression des sentiments. **Troubles du**

langage et de la parole : valoriser l'enfant qui utilise ici d'autres compétences que la parole. **Déficients sensoriels** : stimuler les sens visuels et auditifs. **Troubles du**

comportement : favoriser les échanges et l'expression. Encourager au respect des règles.

TED et autistes : favoriser la communication avec les autres sur la base d'un sentiment.

« **Dys** » : encourager l'enfant à organiser les séquences de l'expression commandée d'un sentiment.



LES ACTIVITÉS
D'EXPRESSION
ORALE
ET MUSICALE

11 COMPTINES

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 10
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 10 MINUTES
DURÉE DU JEU : 10 MINUTES À 1 HEURE



LE PRINCIPE DU JEU

L'enfant écoute des comptines, écoute l'autre, chante, regarde, bouge... Si vous souhaitez faire écouter à l'enfant des comptines depuis un poste radio, veillez à ce que le volume soit adapté mais aussi que la qualité de son soit bonne.

OBJECTIFS

Développer l'écoute pour stimuler l'audition. Sensibiliser à la musicalité des mots. « Stocker » du vocabulaire. Partager le plaisir de chanter ensemble.

MATÉRIEL

Livre ou cahier de comptines, des outils numériques ou CD sont également disponibles mais soyez vigilants quant à la qualité des chants et du son, marionnettes et objets en tout genre pour réaliser des chorégraphies quand les chansons peuvent être mimées ou dansées.

AVANT, PENDANT, APRÈS

Au préalable, trouver et apprendre différents genres de comptines et de musiques pour enfants. **En amont de l'activité**, installer les enfants sur un tapis dans une pièce ou à l'extérieur. **Durant le chant**, penser à moduler le ton. L'expression du visage, les mouvements du corps et des mains doivent faire vivre le chant. La vue et le toucher, entre l'adulte et l'enfant ou entre les enfants, sont importants durant cette activité. **En fin d'activité**, si les capacités de l'enfant le permettent, lui demander quelles sont ses comptines favorites.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Les gestes des comptines mimées peuvent être plus simplifiés ou complexifiés. Ils peuvent également être un prétexte à l'apprentissage d'actes de tous les jours. Pour encore plus de convivialité, les enfants peuvent danser collectivement (en faisant des chenilles, des rondes...).

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : travailler les mouvements moteurs globaux et les mouvements des mains. **Déficients intellectuels** : stimuler le corps par les mouvements ; prendre conscience de son propre corps. **Troubles du langage et de la parole** : stimuler l'écoute et la diction des mots. **Déficients sensoriels** : mobiliser la voix et le tactile, l'écoute, la sensation physique du son. **Troubles du comportement** : développer l'estime de soi et la socialisation. **TED et autistes** : intégrer des limites, respecter des règles et s'adapter à l'autre. « **Dys** » : travailler les gestes, les praxies (fonction de coordination, adaptation au mouvement) ainsi que la locution grâce au chant, à la danse, à l'écoute et à la répétition des mots.

12 LA SYMPHONIE DES CASSEROLES

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 5

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 15 MINUTES

DURÉE DU JEU : 15 MINUTES À 1 HEURE



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants font des sons avec différents objets de cuisine.

OBJECTIFS

Découvrir des sons. Développer la coordination et le sens du rythme. Améliorer la préhension (action de saisir) en pince supérieure. Se dépenser en s'amusant. Explorer les sons, les rythmes et les tempos. S'adapter aux rythmes des autres, du groupe.

MATÉRIEL

Boîtes vides, bouteilles en plastique vides ou à moitié remplies de riz ou de semoule, boîtes remplies de légumes secs ou de céréales, casseroles, fouets culinaires ou encore cuillères en bois, inox ou plastique.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, placer au sol un tapis et au moins un coussin par enfant. Disposer les « instruments » un peu partout sur le tapis. Une fois les enfants installés, expliquer les consignes de sécurité. Leur montrer comment faire de la musique avec les objets fournis. **Durant l'activité**, jouer d'un « instrument » avec eux. Verbaliser les actions des enfants. Les encourager. **En fin d'activité**, faire un bilan avec les enfants. Les inviter à se laver les mains.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Remplacer les objets de cuisine par de réels instruments de musique comme tambourins, bâtons de pluie, cymbales, xylophone. Compléter l'activité par l'écoute de musiques diverses.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer la coordination des mouvements et la prise en main des objets. **Déficients intellectuels** : développer de nouvelles sensations en lien avec l'action motrice du corps grâce au son et au rythme. **Troubles du langage et de la parole** : développer la concentration. **Déficients sensoriels** : stimuler le tactile et l'auditif mais aussi le visuel avec les couleurs et les brillances des différents ustensiles utilisés. **Troubles du comportement** : favoriser la spontanéité, la confiance en soi et les relations avec les autres. **TED et autistes** : encourager au respect des règles et favoriser les relations avec les membres du groupe. **« Dys »** : cerner le son, le rythme, la notion de tempo et d'espace.

13 LES CRIS DE BÊTES

NOMBRE DE JOUEURS : 4 À 10

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE À MOYEN

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 15 MINUTES

DURÉE DU JEU : 30 À 50 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

L'enfant découvre l'animal qui figure sur son papier (par image ou par écrit). Les enfants se dispersent dans la salle puis, au signal de l'animateur, l'enfant imite l'animal et doit retrouver celui qui imite ce même animal. Les deux enfants doivent ainsi former une paire.

OBJECTIFS

Stimuler la motricité par l'imitation de l'animal. Découvrir les cris des animaux. Stimuler l'audition. Favoriser les contacts avec les autres, la concentration sur soi et les autres. Prendre conscience de son corps. Adapter ses gestes et ses cris à l'animal désigné.

MATÉRIEL

10 à 20 images d'animaux identifiées par paire.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, prévoir cette activité au sein d'un grand espace afin que les enfants puissent s'exprimer au mieux. Préparer les images identiques par paires. Les faire piocher aux enfants. Énoncer les consignes de sécurité. Expliquer les règles du jeu.

Durant l'activité, encourager les enfants, leur souffler des imitations possibles. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Complexifier le jeu en faisant évoluer les règles.

Exemple : les enfants se regroupent par combinaison d'animaux (les éléphants avec les souris, les chiens avec les chats, les vaches avec les serpents, etc.).

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer la motricité globale du corps et du visage. **Déficients intellectuels** : favoriser la compréhension des correspondances entre l'image, le mime, le cri et l'animal. **Troubles du langage et de la parole** : valoriser l'enfant et développer son estime de soi en lui permettant de communiquer par d'autres moyens que la parole. **Déficients sensoriels** : stimuler l'audition, le visuel et la motricité. **Troubles du comportement** : favoriser la relation avec l'autre. **TED et autistes** : favoriser la relation avec l'autre, l'ouverture à l'autre. « **Dys** » : encourager à la création et à l'organisation de l'activité (du cri en passant par les déplacements dans l'espace jusqu'aux déplacements pour rejoindre l'autre).

14 QUI EST-CE ?

NOMBRE DE JOUEURS : 6 À 20
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN À DIFFICILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : NÉANT
DURÉE DU JEU : 15 À 45 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants forment deux groupes et se disposent en deux colonnes. Les enfants des deux colonnes sont assis et se tournent le dos. Une distance d'au moins trois mètres les sépare. Lorsqu'un enfant prend la parole de manière audible dans une des deux colonnes, les enfants de la colonne de derrière doivent deviner qui il est. S'ils réussissent : le point va à l'équipe ; s'ils échouent : un point est retiré. C'est tour à tour, qu'un enfant de chaque équipe énonce une phrase définie préalablement. L'ordre de passage dans les équipes respectives est également défini entre les enfants avant le début du jeu.

OBJECTIFS

Connaître l'autre. Accroître la concentration. Stimuler l'audition. Encourager au respect de l'autre par l'écoute.

MATÉRIEL

2 panneaux.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, penser à une phrase simple. Inscrive cette phrase sur les panneaux, un de chaque côté pour que les deux équipes puissent y jeter un œil. Rappeler les consignes de sécurité. Expliquer les règles du jeu. Si celles-ci leur semblent difficiles, faire une première partie en exemple. **Durant l'activité**, encourager les enfants. Faire l'arbitre pour les points obtenus ou non. Veiller à ce que les enfants ne se retournent pas. Arrêter le jeu dès qu'une des deux équipes a obtenu 10 points. Donner un temps aux enfants pour qu'ils décident à nouveau qui va prendre la parole en premier et ainsi de suite. Veiller à ce que ceux qui n'ont pas parlé soient dans les premiers. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Varier les manches. *Exemple : en première manche, utiliser une voix normale et audible. En seconde, fausser sa voix mais la dire d'une intonation normale. En troisième manche, changer de place.*

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : améliorer l'articulation des mots par la prise de parole. **Déficients intellectuels** : encourager à prendre en compte les autres. Favoriser l'expression orale. **Troubles du langage et de la parole** : favoriser l'expression avec une aide quant à la prononciation. **Déficients sensoriels** : développer le sens de l'audition. **Troubles du comportement** : encourager au respect des règles et faire attention à l'autre. **TED et autistes** : encourager au respect des règles, développer le contact oral avec l'autre et canaliser la motricité. **« Dys »** : favoriser l'attention.

15 LE SON DES IMAGES

NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 5

NIVEAU DE DIFFICULTÉ: MOYEN À DIFFICILE EN FONCTION DU NIVEAU D'ACQUISITION DE L'ENFANT

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU: 10 MINUTES

DURÉE DU JEU: 15 À 60 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Soit l'enfant écoute un son, retrouve l'image correspondante et la nomme, soit l'enfant voit une image, en fait le « mime » sonore, puis la nomme.

OBJECTIFS

Reconnaître les sons que font les animaux ou les objets. Reconnaître les mimes correspondants. Favoriser la concentration. Apprendre du vocabulaire et mieux le maîtriser (prononciation, sens).

MATÉRIEL

Pour l'activité, des images d'animaux et d'objets ainsi que les sons de ceux-ci à l'aide d'un matériel sonore (CD, format MP3...). Un miroir sur pied. Pour l'espace de jeu: un tapis et un coussin par enfant.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, installer les tapis et les coussins puis le miroir non loin du tapis. Asseoir les enfants sur les coussins et leur expliquer les règles du jeu en donnant soi-même l'exemple. Expliquer les consignes de sécurité (exemple: ne pas courir) et déterminer l'espace de jeu. **Durant l'activité**, insister sur la prononciation des mots. Montrer si besoin aux enfants comment on produit les lettres avec la bouche.

*Par exemple: le « M. » se fait de manière pincée avec les lèvres.
Leur faire prononcer « maman » en se regardant dans le miroir.*

Imiter avec eux les sons des animaux et des objets qu'ils doivent reconnaître. Les encourager et les féliciter. **En fin d'activité**, faire un bilan avec les enfants. Les solliciter pour le rangement du matériel.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Donner un thème à l'activité (exemple: les animaux de la ferme) et travailler sur la prononciation des mots, le mime des animaux et les sons qu'ils émettent.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: travailler l'activité motrice globale durant le mime. **Déficients intellectuels:** associer des sons et des images. **Troubles du langage et de la parole:** améliorer la prononciation des sons et des phonèmes. **Déficients sensoriels:** stimuler l'audition et le visuel. **Troubles du comportement:** encourager au respect des règles et des autres. **TED et autistes:** encourager au respect du temps d'attente et à l'écoute des autres. **« Dys »:** associer des sons et des images.

16 UNE QUESTION PLUS TARD...

NOMBRE DE JOUEURS : 5 À 20
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 5 MINUTES
DURÉE DU JEU : 15 À 45 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants sont assis en ronde et un premier volontaire pose une question à la personne de son choix, en nommant la personne interrogée. Puis cette personne pose une seconde question à une autre personne de son choix en la nommant. Cette personne interrogée doit répondre à la première question puis enchaîner avec une question à une personne de son choix (toujours en nommant la personne en début de question). La personne interrogée va devoir répondre à la seconde question posée et ainsi de suite, toujours avec une réponse de retard.

Exemple : Alexandra pose la question suivante à Brice : « Brice, quelle est ta couleur préférée ? ». Brice ne répond pas à la question mais en pose une seconde à la personne de son choix : « Christophe, aimes-tu le chocolat ? » et Christophe répond : « Le bleu ». Puis Christophe interroge Déborah en lui demandant : « Déborah, joues-tu souvent à la poupée ? » et Déborah répond : « oui j'aime beaucoup le chocolat ! Surtout la glace ! ».

OBJECTIFS

Développer la concentration, nécessaire tout au long du jeu puisque l'enfant peut être interrogé à n'importe quel moment. Apprendre à se connaître et à s'écouter. Utiliser l'humour dans la relation.

MATÉRIEL

Aucun.

AVANT. PENDANT. APRÈS

En amont de l'activité, expliquer les règles du jeu. Si celles-ci ne semblent pas comprises, faire une partie comme exemple. L'animateur peut participer au jeu. **Durant l'activité**, veiller à la compréhension des questions. Vérifier que les enfants ont toujours une réponse de retard. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Pour plus de challenge, les enfants peuvent être éliminés s'ils se trompent. La partie s'interrompt lorsqu'il ne reste qu'un ou deux enfants.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : stimuler la motricité du visage et de la bouche ainsi que de la langue lors des échanges verbaux. **Déficients intellectuels** : favoriser le contact avec les autres. **Troubles du langage et de la parole** : stimuler l'écoute et l'expression. Améliorer la prononciation des mots. **Déficients sensoriels** : stimuler l'audition et valoriser la communication et les échanges (de parole, de regard, de complicité...). **Troubles du comportement** : favoriser l'expression et la communication tout en étant concentré et en réfléchissant. **TED et autistes** : favoriser l'expression et les échanges. **« Dys »** : favoriser la concentration (le passage de tour doit être assimilé pour le bon déroulement du jeu).



LES ACTIVITÉS MANUELLES

17 LES OBJETS PATAUGENT

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 ENFANTS PAR BASSINE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE À MOYEN EN FONCTION DE L'HABILITÉ DE L'ENFANT

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 30 MINUTES

DURÉE DU JEU : 20 MINUTES À 1 HEURE



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants plongent des objets dans l'eau, les attrapent, les remettent... Il est préférable de réaliser cette activité en été (jour de grande chaleur) et de déshabiller au maximum les enfants.

OBJECTIFS

Améliorer la préhension (action de saisir). Développer le sens tactile, visuel, de l'observation (ce qui flotte ou coule...). Susciter la curiosité.

MATÉRIEL

Bassine ou pataugeoire, objets du quotidien qui flottent (bouchons de liège, figurines en plastique...) et qui coulent (petites cuillères, cubes en bois...), nappes imperméables et bâches.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, préparer le matériel et la pièce. Placer des nappes imperméables au sol ainsi qu'une bâche sous la bassine. En ce qui concerne les objets, les poser à côté de la bassine. Un univers de vacances pourra être aménagé avec par exemple, des jeux de plages, des palmiers dessinés et des musiques enjouées. **Durant l'activité**, verbaliser les actions (*par exemple : la petite cuillère coule*). Être vigilant à la sécurité des enfants durant cette activité. Veiller à maintenir un lien par la voix et le regard, les enfants ont besoin de cette attention pour se sentir en confiance, encouragés, stimulés, valorisés et capables d'entreprendre de nouvelles découvertes. **En fin d'activité**, veiller à la sécurité des enfants tant que les bassines sont pleines d'eau. Vérifier l'état du matériel utilisé.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Pour les plus grands, ajouter des entonnoirs aux autres objets et inciter l'enfant à observer le temps que met l'eau à s'écouler.

EN FONCTION DES HANDICAPS. LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : stimuler l'usage des mains de manière grossière et plus précise.

Déficients intellectuels : stimuler les différentes fonctions motrices et sensorielles de l'enfant. **Troubles du langage et de la parole** : permettre à l'enfant une verbalisation des actions.

Déficients sensoriels (vue, ouïe) : vaincre l'appréhension de toucher l'eau grâce au plongeon de la main dans l'eau et la recherche d'objet. **Troubles du comportement** : apaiser les comportements grâce au contact de l'eau. **TED et autistes** :

découvrir des objets « coulants » ou « flottants » ainsi que l'espace délimité par la bassine.

« Dys » : solliciter l'usage des mains pour stimuler la coordination des mouvements.

18 LES BOÎTES

NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 5

NIVEAU DE DIFFICULTÉ: FACILE À MOYEN EN FONCTION DU MATÉRIEL UTILISÉ

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU: 10 MINUTES

DURÉE DU JEU: 20 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants doivent ouvrir, remplir, fermer et vider des boîtes de différentes tailles, matières et couleurs.

OBJECTIFS

Développer la coordination œil/main ainsi que la préhension (l'action de saisir) et la compréhension des actes.

MATÉRIEL

Boîtes à œufs en carton, à chaussures, en métal, boîtes alimentaires en plastique, essoreuse à salade, différentes bouteilles vides en plastique (tailles et couleurs différentes si possible) mais aussi de grosses perles ou encore des peluches pour remplir certaines boîtes.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, organiser l'espace. Un tapis doit être installé au centre de l'espace. Tous les enfants doivent pouvoir disposer d'un coussin. Les objets doivent être placés en vrac sur le tapis. **Durant l'activité**, verbaliser les actions que les enfants doivent accomplir ou accomplissent pour qu'ils en prennent conscience. Vous pouvez également diffuser une musique douce. **En fin d'activité**, solliciter les enfants pour ranger le matériel.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Pour complexifier le jeu, demander aux enfants de classer les objets en fonction de la taille, de la couleur ou encore par type (bouteilles d'un côté, boîtes plastiques de l'autre).

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: solliciter les mains (pince pouce/index). **Déficients intellectuels**: permettre l'apprentissage des couleurs, des noms des objets, etc. **Troubles du langage et de la parole**: verbaliser les actions permet à l'enfant de se familiariser avec les mots, les actions, les objets. **Déficients sensoriels**: stimuler le visuel et le tactile. **Troubles du comportement**: favoriser le contrôle de soi ainsi que le travail en groupe. **TED et autistes**: imposer le respect de règles et permettre la découverte des limites spatiales (notamment celles des boîtes). « **Dys** »: développer la praxie et l'organisation spatiale et temporelle.

19 JEU DE QUILLES

NOMBRE DE JOUEURS: 2 À 6

NIVEAU DE DIFFICULTÉ: MOYEN

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU: 30 MINUTES

DURÉE DU JEU: 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants réalisent des quilles avec des bouteilles en plastique et du papier. Ils jouent ensuite avec le jeu réalisé.

OBJECTIFS

Développer le goût de la création mais aussi le sens esthétique. Intégrer l'autre à son travail puisque sans les autres le jeu de quilles serait incomplet. Améliorer la motricité, la coordination œil et main ainsi que l'adresse. Favoriser les échanges entre les enfants (entraide, conseils...) et donc leur socialisation. Favoriser l'estime de soi par la réalisation du jeu.

MATÉRIEL

Pour la création, des bouteilles en plastique vides et propres ainsi que des papiers de couleurs, à motifs, satinés... Pour le jeu, des ballons en mousse ou en plastique.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, expliquer les consignes de sécurité et délimiter l'espace dans lequel se déroule l'activité. Expliquer à quoi va servir le jeu de quilles qu'ils vont fabriquer. Faire une démonstration de diverses techniques pour fabriquer une quille: déchirer le papier puis mettre le morceau dans la bouteille, faire un serpent en roulant entre les deux mains un morceau de papier qu'on introduit ensuite dans la bouteille. Chaque quille est différente et personnalisée. **Pour l'activité**, distribuer une bouteille et différents papiers aux enfants. Veiller à leur sécurité. Les encourager et les féliciter. Aider dans les manipulations les enfants qui rencontrent des difficultés. Une fois les quilles réalisées, leur montrer comment les disposer et donner des ballons pour les faire tomber. Préciser à nouveau les règles et les consignes de sécurité. **En fin d'activité**, ranger le matériel. Solliciter les enfants pour savoir si l'animation a plu.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Afin de développer la motricité fine des enfants, faire découper le papier plutôt que de le déchirer. Créer les quilles avec des rouleaux de papier vides en les peignant ou en les collant.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: stimuler la coordination œil/main et la motricité. **Déficients intellectuels**: stimuler la créativité et les capacités sensori-motrices (coordination entre les sens et l'action motrice). **Troubles du langage et de la parole**: favoriser l'élaboration du langage en verbalisant les actions durant la préparation et durant le jeu. **Déficients sensoriels**: solliciter le tactile et le visuel. **Troubles du comportement**: développer la créativité et encourager au respect des règles (de l'activité et du groupe). **TED et autistes**: favoriser la relation avec l'autre tant dans la construction des quilles que dans le déroulement du jeu. « **Dys** »: demander à l'enfant d'intégrer une planification.

20 ACTIVITÉ DE TRI

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 10

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE À DIFFICILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 10 MINUTES

DURÉE DU JEU : DE 10 MINUTES À 1 HEURE EN FONCTION DE L'ÂGE ET DU NIVEAU D'ATTENTION



LE PRINCIPE DU JEU

Le jeu consiste à organiser et à regrouper des objets ou images semblables en taille, couleur, matières, etc.

OBJECTIFS

Développer la motricité fine, c'est-à-dire accroître le contrôle de petits muscles nécessitant dextérité et souplesse des mains. Stimuler les sens. Développer la coordination œil/main. Ce jeu peut être réalisé rapidement par l'enfant qui n'a pas de grosses difficultés de motricité fine, aussi il peut se révéler très vite gratifiant.

MATÉRIEL

Objets, images ou jouets divers (cubes de différentes tailles et couleurs, petites voitures...) ou objets de tous les jours (pâtes, graines, cuillères, canards en plastique, raisins secs...).

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, préparer l'espace de jeu : table ou tapis et y installer tous les objets en vrac. **Durant l'activité**, il est possible dans un premier temps de jouer à trier par famille le matériel (les pâtes d'un côté, les lentilles de l'autre). Ensuite, si les capacités de l'enfant le permettent, les classer par critère de taille, de couleurs, etc. **En fin d'activité**, solliciter l'enfant pour le rangement et faire un bilan de l'activité.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Pour complexifier le jeu, donner deux ou trois consignes à respecter en même temps. Pour le rendre plus convivial, inviter les joueurs à s'entraider et se passer les pièces du jeu en fonction des consignes. Ce jeu peut être également l'occasion de développer l'olfactif et le gustatif en faisant trier les aliments après les avoir sentis et/ou goûtés (café moulu, cacao, sel, sucre, raisins secs, cacahuètes)

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : accroître la motricité fine, favoriser l'utilisation des gestes fins notamment de la main (pince pouce, index). **Déficients intellectuels** : stimuler l'apprentissage de gestes, de mots et le développement de la mémoire. **Troubles du langage et de la parole** : permettre d'accéder au langage dans la spontanéité du jeu en verbalisant les actions. **Déficients sensoriels** : stimuler le visuel et le tactile. **Troubles du comportement** : permettre une socialisation par le biais d'échanges divers et une hausse de l'estime de soi. **TED et autistes** : encourager au respect de règles et si le travail est fait en groupe, intégrer des limites. **« Dys »** : travailler l'organisation et la manipulation réfléchie.

21 TAS DE GRAINS

NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 5

NIVEAU DE DIFFICULTÉ: FACILE À DIFFICILE EN FONCTION DE LA TAILLE DES GRAINS

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU: 15 MINUTES

DURÉE DU JEU: 15 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Sur consigne de l'adulte présent, l'enfant réunit, assemble, trie, remplit un récipient avec les différents objets mis à sa disposition: graines, sable, pâtes, etc. Il faut être vigilant quant aux petits objets susceptibles d'être avalés.

OBJECTIFS

Améliorer la motricité fine et donc la préhension fine (action de saisir). Développer l'imagination. Inciter à la découverte. Développer l'autonomie en laissant l'enfant mener le jeu à sa guise.

MATÉRIEL

Nappes en papier ou grands papiers unis, gros feutres, grains de riz, gros sel, flocons d'avoine, semoule, petites pâtes, gobelets en plastique de différentes tailles, camions, etc. Éviter de disposer des petites cuillères ou des petites pelles car cette activité a pour objectif la manipulation des objets avec les mains.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, installer des tables et des chaises adaptées à l'enfant. Recouvrir les tables de nappes ou grands papiers sur lesquels sera dessiné un circuit routier simple au feutre. Disposer également sur les nappes de petits tas de graines de sorte que chaque enfant puisse y avoir accès facilement. Devant chaque siège d'enfant, placer des gobelets ou des petits camions. **Durant l'activité**, veiller à la sécurité des enfants. Les encourager et les féliciter. Verbaliser leurs actes, *par exemple*: « Tu as rempli le camion de semoule ». **En fin d'activité**, ranger le matériel. Inviter les enfants à se laver les mains.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Pour changer, mettre des grains dans de gros bacs dans lesquels les enfants plongeront leurs mains. Pour les plus téméraires, le faire avec les yeux bandés. Ou encore mettre des grains dans un bac à sable, les enfants pourront y sculpter des reliefs et inventer des histoires. Poursuivre avec un temps de discussions durant lequel les enfants pourront exprimer ce qu'ils ont ressenti.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs: manipuler de petits objets et développer la précision des mouvements. **Déficients intellectuels**: stimuler l'enfant en l'aidant à comprendre la consigne et à la réaliser. **Troubles du langage et de la parole**: verbaliser les différentes actions d'aide à l'apprentissage de vocabulaire nouveau. **Déficients sensoriels**: stimuler les sens et même le goût en permettant aux enfants de goûter ce qui est alimentaire. **Troubles du comportement**: se contrôler tout au long de l'activité (l'enfant est assis et doit organiser son activité lui-même). **TED et autistes**: travailler sur le corps et l'action de celui-ci notamment avec la disparition de la main dans les graines. « **Dys** »: développer la coordination fine et aider à la difficulté à compter.

The graphic features a central light blue circle containing the text. This circle is overlaid by several larger, semi-transparent geometric shapes in various shades of blue, including triangles and polygons, creating a layered, abstract effect. The background is a solid blue with a fine, repeating pattern of small, light blue geometric shapes.

LES ACTIVITÉS DE CRÉATION

22 LE TABLEAU DES MIMINES ET PETONS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE
DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 15 MINUTES
DURÉE DU JEU : DE 15 À 40 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants réalisent une fresque avec les empreintes de leurs mains et de leurs pieds.

OBJECTIFS

Prendre conscience de son corps et de son interaction sur le monde par une réalisation plastique. Prendre conscience de sa singularité, de l'autre. Apprendre à construire avec lui.

MATÉRIEL

Une bâche de protection pour le sol, des nappes en papier blanc ou de couleurs claires, de la peinture au doigt de différentes couleurs et des blouses de protection.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, organiser l'espace en installant la bâche au sol ainsi que le papier blanc. Mettre la peinture dans des récipients. Diffuser une musique douce qui donnera le tempo à l'activité. Aider les enfants à enlever leurs chaussettes et à relever leurs pantalons. Les revêtir des blouses de protection. Expliquer les consignes de sécurité et déterminer l'espace de jeu. Expliquer le but de l'activité : réalisation d'un dessin collectif avec les empreintes de main et de pied de chacun, qui va ensuite servir de décoration pour une pièce. Donner un exemple en faisant vos empreintes de mains sur le papier.

Durant l'activité, faire choisir à chaque enfant une couleur, leur demander de tremper leurs mains dans la couleur choisie puis, à tour de rôle, de marquer le papier de leurs empreintes. Faire de même avec les pieds.

En fin d'activité, faire un bilan de l'activité avec les enfants. Les aider à se nettoyer.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Utiliser les empreintes des enfants dans le but de dessiner des choses précises comme des fleurs, des chenilles ou des bonhommes. Ici, on travaille davantage la motricité fine.

EN FONCTION DES HANDICAPS. LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : stimuler la motricité globale lors des déplacements ainsi que les mains et les pieds lorsque l'enfant laisse son empreinte. **Déficients intellectuels** : favoriser la structuration de la connaissance de son corps et la stimulation sensori-motrice (l'action entre les sens – vue, ouïe, toucher – et l'action motrice). **Troubles du langage et de la parole** : verbaliser les actions et favoriser l'expression spontanée par la création picturale. **Déficients sensoriels** : stimuler le visuel et le tactile grâce à la peinture et aux empreintes du propre corps de l'enfant. **Troubles du comportement** : s'autogérer pour mieux construire avec l'autre. **TED et autistes** : stimuler la connaissance du corps et permettre à l'enfant, qui a une conscience limitée de sa personne, de laisser une trace de soi. **« Dys »** : stimuler la motricité et la place du corps dans l'espace.

23 LE TABLEAU SENSATION'EL

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 5

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 10 MINUTES

DURÉE DU JEU : 15 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Création d'un tableau par enfant ou d'un tableau unique par tous les enfants à l'aide de différentes matières et matériaux.

OBJECTIFS

Découvrir ou redécouvrir les matières. Stimuler la motricité ainsi que la créativité. Favoriser la cohésion, le partage et la socialisation des enfants.

MATÉRIEL

Grandes feuilles ou grandes toiles à peindre. Des gommettes, des coquillages, du papier miroir, des bouchons en liège et en plastique, du sable, du gros sel, des pâtes, du scratch, du papier crépon, des bâtons de cannelle, du velours, etc. De la colle.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, disposer les tables et les chaises. Mettre tous les matériaux à la disposition des enfants. Faire un exemplaire de toile sensation'el pour que les enfants puissent mieux comprendre en quoi va consister l'activité. Expliquer le but de l'activité en insistant sur les sens mobilisés pour que l'enfant puisse développer son vocabulaire sur le sujet.

Durant l'activité, laisser les enfants libres dans leur création. Les aider si nécessaire pour les différentes manipulations. Veiller à la sécurité des enfants durant l'activité, notamment à la possible ingestion de petits objets. Tout au long du jeu, dialoguer avec les enfants sur les sens en commentant, *par exemple, les matériaux* : « c'est doux le velours au toucher ; la cannelle sent bon, etc. ». **En fin d'activité**, nommer les chefs-d'œuvre pour que les enfants puissent les récupérer. Faire un point avec eux pour savoir si l'activité a plu mais aussi sur ce qu'ils ont retenu sur les sens. Les faire participer au rangement. Les inviter à se laver les mains.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Définir un domaine sensoriel (toucher, odorat, vue...) par enfant qui utilisera pour réaliser son tableau les éléments qui se rapportent à ce sens. Réunir ensuite les toiles pour représenter les différents sens. Compléter l'activité par des lectures ou le visionnage de DVD sur les sens et leurs utilités.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer la motricité manuelle qu'elle soit fine ou globale car l'espace d'expression est vaste. **Déficients intellectuels** : faire découvrir différents matériaux, différents ressentis (en touchant les choses). Encourager à la verbalisation des noms des différentes matières. **Troubles du langage et de la parole** : travailler sur différents mots de vocabulaire. **Déficients sensoriels** : stimuler le visuel, le tactile, l'odorat. **Troubles du comportement** : favoriser l'expression personnelle. Canaliser l'enfant. **TED et autistes** : susciter l'intérêt grâce à la diversité du matériel et favoriser l'expression. « **Dys** » : favoriser l'organisation de l'action et développer la motricité manuelle.

24 LES CADRES À TROMBINES

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 5

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN À DIFFICILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 15 MINUTES

DURÉE DU JEU : DE 15 À 40 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants créent un cadre avec différents matériaux pour y mettre une photo de leur choix.

OBJECTIFS

Stimuler la créativité et la valorisation de soi. Travailler sur l'identité.

MATÉRIEL

Une photo par enfant, choisie par eux-mêmes ou réalisée avec eux auparavant. Un carton de 20x20 cm ou de 30x30 cm par enfant. Des papiers de récupération (publicités, magazines, journaux, tapisserie, papier cadeau...). De petits objets (pâtes, graines, perles, raphia, sable, ruban...). De la colle liquide.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, préparer l'espace de création en disposant le matériel sur une ou deux grandes tables. Prévoir assez d'espace pour chaque enfant. Expliquer les consignes en montrant un cadre préalablement réalisé. Expliquer qu'ils pourront offrir ce cadre à une personne de leur choix. **Durant l'activité**, accompagner les enfants et les aider si nécessaire. Valoriser leur création. Les sensibiliser régulièrement sur le temps de production qu'il leur reste. Si possible, diffuser une musique douce afin de maintenir une atmosphère de détente et de bonne humeur. **En fin d'activité**, faire un bilan de satisfaction avec les enfants. Les solliciter pour le rangement du matériel.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Définir un thème avec les enfants (exemple : la plage) pour la création des cadres. En amont de cette réalisation, proposer une activité « tirage de portrait » (séance de photographie) ou « portrait » (les enfants se dessinent eux-mêmes ou dessinent un camarade).

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : développer la motricité fine (pince pouce-index) qui permet d'attraper, de déplacer, de placer. **Déficients intellectuels** : inciter l'enfant à se voir et à reconnaître son image. Développer sa compréhension de ce qu'est une bouche, une oreille... par le biais de la verbalisation. **Troubles du langage et de la parole** : favoriser la verbalisation des actions et le repérage des différents éléments du visage (œil, bouche, dents...). **Déficients sensoriels** : stimuler les sens. **Troubles du comportement** : favoriser la connaissance du corps et l'estime de soi. **TED et autistes** : faire prendre conscience aux enfants de qui ils sont. **« Dys »** : se représenter son corps et tout ce qui le compose (l'acquisition du schéma corporel). Développer la motricité des mains.

25 DESSINONS LA MUSIQUE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 10 MINUTES

DURÉE DU JEU : 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants créent un dessin en écoutant de la musique. Les créations dépendent de ce qu'ils ressentent, de ce qu'ils entendent. À la fin, chacun s'exprime et explique son dessin, ses ressentis.

OBJECTIFS

Apaiser l'enfant et lui donner l'occasion d'écouter tout en étant actif. Permettre à l'enfant de s'exprimer librement et collectivement.

MATÉRIEL

Feuilles, gouaches, pinceaux, gobelets, eau, papier absorbant, crayons, éponges, feutres.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont, choisir des musiques avec différents tempos ou des comptines sur différents thèmes. Préparer pour chaque enfant du papier et un accès simple aux différents matériels : pinceaux, crayons, gobelets. Dès que les enfants sont installés, expliquer les consignes de sécurité et demander le respect du silence. **Durant l'activité**, vérifier qu'aucun enfant n'est bloqué et que tous les enfants ont compris les consignes. Une fois la musique terminée, la repasser une ou deux fois si nécessaire pour qu'ils aient le temps de s'exprimer sur le papier. Si possible, faire l'activité avec eux. Une fois ce temps de dessin terminé, proposer aux enfants d'expliquer leur dessin. Commencer par l'explication du vôtre pour les rendre plus à l'aise et leur poser des questions si la prise de parole n'est pas automatique. **En fin d'activité**, faire un bilan avec les enfants, veiller au rangement du matériel emprunté et identifier les dessins de chacun pour qu'ils puissent, s'ils le souhaitent, les récupérer une fois secs.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Établir au préalable un thème avec les enfants. *Exemple : « l'été » avec des musiques où l'on entend les oiseaux, la mer, etc. Faire créer aux enfants un décor adapté.*

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET...

Déficients moteurs : améliorer la motricité fine. **Déficients intellectuels** : stimuler la créativité. **Troubles du langage et de la parole** : solliciter la parole. **Déficients sensoriels** : permettre l'expression des ressentis. **Troubles du comportement** : exprimer ses sentiments et ses sensations. **TED et autistes** : développer l'expression des sensations et le contrôle de soi. **« Dys »** : encourager l'enfant à organiser son travail en fonction des différents temps de l'activité (écoute, réalisation du dessin, expression orale).

26 SOUS MON ASSIETTE, C'EST LE RÊVE DE MON ASSIETTE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 6

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE

DURÉE DE PRÉPARATION DU JEU : 15 MINUTES

DURÉE DU JEU : DE 10 À 30 MINUTES



LE PRINCIPE DU JEU

Les enfants créent leur set de table en fonction de leurs goûts alimentaires. Ce jeu peut être prétexte à une sensibilisation à l'équilibre alimentaire et à la diversification du goût.

OBJECTIFS

Acquérir une « culture du bien manger ». Apprendre de nouveaux mots. Réfléchir à un menu « idéal » à la fois équilibré et savoureux. Améliorer la réalisation de petits gestes avec l'utilisation de paires de ciseaux et de colle.

MATÉRIEL

Différents magazines (cuisine, publicités, jardinage, actualité...), une paire de ciseaux par enfant, de la colle, des feuilles A3, du film alimentaire, un panneau composé de visuels d'aliments variés et réalisé préalablement, ainsi que votre version du set de table fait par avance.

AVANT, PENDANT, APRÈS

En amont de l'activité, disposer le matériel et votre exemple de set sur les tables. Rendre le tout accessible à tous les enfants. Donner les consignes de sécurité. **Durant l'activité**, diffuser de la musique douce. Parler des aliments connus, appréciés, mal aimés. Attention toutefois à ne pas culpabiliser les enfants. Présenter le set réalisé en expliquant sa fonction : poser son assiette et son couvert, décorer et protéger la table. Tout au long du jeu, ouvrir des discussions sur les bénéfices et les rôles des aliments. **En fin d'activité**, faire signer le set par l'enfant. Faire un bilan de satisfaction. Solliciter les enfants pour le rangement.

POUR CHANGER OU ALLER PLUS LOIN

Compléter l'animation avec des lectures ou des vidéos sur le thème choisi. Organiser un atelier cuisine ou des séances de dégustation (fruits frais, épices, fruits secs...) et de découverte les yeux bandés.

EN FONCTION DES HANDICAPS, LE JEU PERMET

Déficients moteurs : travailler les mouvements de la main. **Déficients intellectuels** : développer l'expression et la créativité. **Troubles du langage et de la parole** : travailler la parole et le vocabulaire associé à la nourriture. **Déficients sensoriels** : stimuler la vision, l'audition et le toucher. **Troubles du comportement** : permettre à l'enfant de s'exprimer et de s'extérioriser. **TED et autistes** : développer la créativité et la compréhension des règles. « **Dys** » : permettre à l'enfant de s'approprier son espace de vie. Participer à son autonomisation.



LES PATHOLOGIES

La nomenclature suivante n'est pas exhaustive.
Classification selon arrêté du 9 janvier 1989.
NOR : MENS8950092A
A. 20.12.1984 mod.
Éducation nationale, Jeunesse et Sports :
Évaluation et Prospective

LES DÉFICIENCES MOTRICES

LES DÉFICIENCES INTELLECTUELLES

LES DÉFICIENCES DU LANGAGE ET DE LA PAROLE

LES DÉFICIENCES SENSORIELLES

LES TROUBLES DU COMPORTEMENT

L'AUTISME ET LES TROUBLES ENVAHISSANTS DU DÉVELOPPEMENT

LES « DYS »

LES DÉFICIENCES MOTRICES

- Déficience motrice de la tête ou du tronc;
- Déficience motrice par absence complète ou incomplète d'un ou de plusieurs membres. Comprend notamment les amputations;
- Déficience motrice par absence d'un ou plusieurs segments distaux des membres (doigt, main, pied);
- Absence ou déficit de la mobilité volontaire des quatre membres. Comprend notamment la quadriplégie;
- Absence ou déficit de la mobilité des membres inférieurs. Comprend notamment la paraplégie;
- Déficience de la mobilité volontaire des membres supérieurs et inférieurs homo latéraux. Comprend notamment l'hémiplégie;
- Déficit de la force musculaire des membres inférieurs;
- Absence ou déficit de la motricité d'un ou des deux membres supérieurs;
- Déficiences complexes de la motricité (mouvements anormaux) et autres déficiences motrices.

Les déficiences motrices peuvent être causées par différents types de pathologies. Les plus fréquentes ont été retenues : l'hémiplégie, la tétraplégie, la paraplégie, l'infirmité motrice cérébrale et la myopathie.

L'HÉMIPLÉGIE

Qu'est-ce que c'est ?

L'hémiplégie est une paralysie de la moitié droite ou gauche du corps. Le bras ou la jambe peuvent être mous ou avec des réactions musculaires de type contractions involontaires qui provoquent des raideurs. Certains enfants peuvent marcher avec une jambe raide qui fauche lorsqu'elle avance ou avec le pied qui est sur la pointe et qui tape au sol. D'autres sont en fauteuil roulant.

Les signes

L'hémiplégique présente un problème de croissance tant que celle-ci n'est pas terminée. En effet, la partie atteinte ne grandira généralement pas à la même vitesse. Il y a une asymétrie de croissance.

Parfois, l'enfant présente des troubles de la mémoire ou des problèmes par rapport au traitement de l'information. Les troubles visuels parfois associés à cette déficience, influencent la prise d'informations et le perturbent dans son comportement. Le sujet a des problèmes d'équilibre ou d'amplitude du geste. De plus, il arrive que la vitesse et la force soient amoindries.

La prise en charge et les traitements

La récupération de la marche avec ou sans aides techniques peut être possible. La rééducation de l'hémiplégie est multidisciplinaire, précoce, adaptée à chaque patient, et se déroule en différentes phases. L'objectif final : la meilleure autonomie possible.

En plus d'une technique de rééducation, les nouvelles tendances sont celles du renforcement musculaire aussi bien du côté hémiplégique que du côté sain, la rééducation du membre supérieur, l'entraînement de la marche, et le réentraînement cardio-vasculaire à l'effort.

Pour pallier les troubles de la mémoire et de l'aspect cognitif en général, la psychomotricité est un volet à prendre en compte. Pour traiter les éventuels problèmes visuels, il existe des séances d'orthoptie.

En plus d'une kinésithérapie quotidienne, un autre volet aussi important de la prise en charge consiste à adapter le domicile et les gestes quotidiens grâce à l'ergothérapie (thérapie dite aussi occupationnelle, elle aide les patients à réapprendre des gestes de la vie quotidienne : faire la cuisine, s'habiller, se laver, manger seul, utiliser efficacement un fauteuil roulant, etc.)

À noter qu'il est intéressant de travailler sur la réalisation d'actions à visée artistique, esthétique ou d'expression, car certains enfants sont en rejet face à l'image de leur corps.

LA TÉTRAPLÉGIE

Qu'est-ce que c'est ?

La tétraplégie est une paralysie des quatre membres due à une atteinte de la moelle épinière au niveau du cou.

La moelle épinière ne fait plus passer les informations du cerveau vers les membres, ce qui provoque une paralysie ainsi qu'une perte de sensibilité.

Les signes

Une tétraplégie peut être :

- Complète : absence totale de sensibilité et de motricité en dessous de la lésion.
- Incomplète : persistance d'une sensibilité ou d'une motricité volontaire en dessous de la lésion.

Par exemple, lorsque le médecin essaie de déplier le coude, il s'installe une résistance qui va en augmentant progressivement jusqu'à ce que l'avant-bras retrouve sa position pliée initiale brusquement, quand on le relâche.

La prise en charge et les traitements

La récupération de la tétraplégie est très aléatoire. Le traitement dépend du type de lésion nerveuse en cause. La rééducation joue un rôle primordial en diminuant les conséquences de la déficience.

Les volets concernant la psychomotricité et la kinésithérapie sont indispensables pour travailler les articulations et développer la force des muscles de l'enfant. Dans ce cas, il faudra favoriser les jeux demandant de la réflexion.

LA PARAPLÉGIE

Qu'est-ce que c'est ?

La paraplégie est une paralysie des deux membres inférieurs, souvent associée à celle des sphincters ; elle est en général due à une lésion de la moelle épinière au niveau du dos le plus souvent suite à un traumatisme (accident sur la voie publique, accident domestique).

Les signes

Les muscles sont atteints et ne fonctionnent quasiment pas ou plus, selon l'intensité de la paralysie. On observe généralement des contractures, c'est-à-dire des mouvements anormaux automatiques ou une contraction involontaire des muscles appelée spasticité. Suivant le niveau de la lésion de la moelle épinière, la paralysie peut s'accompagner de troubles urinaires et sphinctériens.

La prise en charge et les traitements

Le traitement est complexe et un avis médical est obligatoire. La rééducation est primordiale. Elle permet à la personne paraplégique de travailler son autonomie. La kinésithérapie permet de travailler les articulations et de développer la force des muscles qui ne sont pas paralysés. Une rééducation intestinale ainsi qu'un régime alimentaire adapté permet de réduire les troubles intestinaux.

LES INFIRMITÉS MOTRICES CÉRÉBRALES

Qu'est-ce que c'est ?

L'infirmité motrice cérébrale (IMC) est la séquelle d'une atteinte cérébrale précoce, avant la naissance (ante natale), pendant (périnatale) ou dans les deux premières années. Cela peut toucher un membre, deux du même côté ou les jambes ou encore les quatre membres.

Les signes

Elle se traduit par des troubles :

■ de la motricité : touchant le mouvement et la posture. Ces troubles sont habituellement diagnostiqués dans le courant de la première année. Selon les cas, il peut s'agir :

> de paralysies, le plus souvent associées à une spasticité des muscles atteints. Ces paralysies peuvent être complètes ou partielles ;

> de mouvements anormaux (dyskinésies) : tremblements, mouvements volontaires mal contrôlés, contractions incessantes (qui ne disparaissent que dans le sommeil), etc.

> de troubles de l'équilibre (ataxie).

Ces anomalies de commande et/ou de contrôle de la motricité peuvent toucher les membres, le tronc, la face (troubles de déglutition, bavage, parole difficile voire impossible) et les muscles de l'œil (strabisme, difficultés à orienter ou maintenir le regard...).

■ et/ou de certaines fonctions cognitives. Ils se dévoileront ou non au cours du développement et de la scolarité de l'enfant. Ces troubles ne sont pas fixés et peuvent évoluer. L'évolution favorable dépend de réponses adaptées. Il s'agit :

> soit de troubles globaux du fonctionnement intellectuel : déficience mentale, dont l'intensité peut être très variable ;

> soit de troubles cognitifs touchant certains secteurs particuliers des apprentissages : dysphasie, dyspraxie, troubles de la mémoire, troubles de l'attention pouvant entraîner dyslexie, dyscalculie, dysgraphie, dysorthographe.

La prise en charge et les traitements

Les enfants atteints d'une IMC ne constituent pas une population homogène : certains ne peuvent souffrir que d'une légère boiterie, alors que d'autres seront très handicapés et dépendants d'une tierce personne pour tous les actes de la vie quotidienne. Il est très important de faire précisément et précocement (entre 4 et 7-8 ans) le diagnostic.

Un suivi régulier permet d'accompagner réellement l'enfant et sa famille en assurant dès le départ une guidance parentale. Il peut se pratiquer en milieu hospitalier ou en CAMSP (centre d'action médico-sociale précoce). Les zones endommagées du cerveau ne peuvent pas toutes être "réparées". La rééducation a pour but d'amener d'autres zones, intactes, du cerveau à prendre en charge le mieux possible les fonctions atteintes.

Un travail d'équipe s'avère être nécessaire entre les professionnels et la famille. Il s'agit d'une part d'une collaboration avec les parents dans un climat de confiance et d'autre part la formation d'une équipe de rééducateurs ayant un projet commun autour de l'enfant.

Ainsi nous retrouvons plusieurs professionnels: kinésithérapeutes, orthopédistes, ergothérapeutes, psychomotriciens, orthophonistes et psychologues. Des structures comme les CAMSP ou les SESSAD (services d'éducation spécialisée et de soins à domicile) permettent ce partenariat. La kinésithérapie renforcera le tonus musculaire chez l'enfant. L'orthophonie, quant à elle, soignera les troubles cognitifs.

LA MYOPATHIE

Qu'est-ce que c'est ?

C'est une maladie touchant le tissu musculaire, dont la forme la plus fréquente est la dystrophie musculaire progressive, encore appelée myopathie de Duchenne, touchant uniquement les garçons.

Globalement, les myopathies entraînent une faiblesse du tonus musculaire, dont la topographie et le profil évolutif sont très variables en fonction du processus anatomopathologique. Il s'agit de maladies génétiques, dont toutes ne sont pas encore identifiées.

Les signes

Les signes peuvent se restreindre à une faiblesse musculaire limitée et ne gênant que très peu la vie quotidienne, avec le maintien d'une autonomie. Une situation plus grave s'accompagne de l'absence ou la perte de la marche autonome, de troubles respiratoires et de déformations orthopédiques.

La prise en charge et les traitements

Actuellement, il n'existe aucun traitement médicamenteux efficace. En revanche, il est possible de traiter les symptômes grâce à différentes démarches: exercices de musculation, chirurgie correctrice et utilisation d'attelles dans certains cas. La kinésithérapie ainsi que la rééducation sont des moyens indispensables pour travailler non seulement la motricité, mais également pour stimuler le corps et le système nerveux. Des séances chez l'orthophoniste permettent de travailler, entre autres, la déglutition et la mastication.

LES DÉFICIENCES INTELLECTUELLES

Les déficiences intellectuelles comprennent celles de l'intelligence, de la mémoire et de la pensée. Les définitions retenues pour les retards mentaux correspondent à celles proposées par l'Organisation mondiale de la santé (OMS).

■ **Retard mental profond**: personnes susceptibles d'un certain apprentissage en ce qui concerne les membres supérieurs, inférieurs et la mastication ainsi que quelques mots pour le langage.

■ **Retard mental sévère**: personnes qui peuvent profiter d'un apprentissage systématique des gestes simples; des possibilités d'acquisition dans l'autonomie quotidienne (nourriture, propreté).

■ **Retard mental moyen**: personnes pouvant acquérir des notions simples de communication, des habitudes d'hygiène et de sécurité élémentaires, et une habileté

manuelle simple, mais qui semblent ne pouvoir acquérir aucune notion d'arithmétique ou de lecture. On estime généralement qu'un QI entre 35 et 49 correspond approximativement à cet état.

■ **Retard mental léger**: personnes pouvant acquérir un certain degré d'indépendance, des aptitudes pratiques et la lecture ainsi que des notions d'arithmétique grâce à une éducation spécialisée. On estime généralement qu'un QI entre 50 et 70 correspond approximativement à cet état.

De nombreuses pathologies sont responsables de déficiences intellectuelles. Les deux pathologies génétiques les plus fréquentes sont : le syndrome du X fragile et le syndrome de Down.

LE SYNDROME DU X FRAGILE

Qu'est-ce que c'est ?

Le syndrome du X fragile, appelé aussi syndrome de Martin-Bell, est une anomalie héréditaire du chromosome X dont une partie est anormale. Ce problème génétique entraîne des difficultés allant des troubles d'apprentissage jusqu'à la déficience sévère. Les garçons sont plus affectés que les filles par le syndrome du X fragile. En effet, les filles ont deux chromosomes X et si l'un est défectueux l'autre compense.

Cette pathologie n'entraîne pas de malformation et les enfants affectés par cette pathologie ont une croissance normale.

Les signes

■ **Physiques** : visage un peu allongé ; oreilles un peu plus grandes, décollées (problème de cartilage, de tissus conjonctifs) ; base du nez plus large ; front proéminent ; infections des oreilles (otites à répétition) ; pieds plats.

■ **Comportementaux** : hyperactivité ; déficit d'attention et de concentration ; impulsivité ; crises de colère et parfois automutilations.

■ **Langage** : bredouillage : débit rapide mais hachuré avec du bégaiement ; contenu pauvre ; répétition de sons et de mots ; persévération : répétition d'idées.

La prise en charge et les traitements

Il n'y a actuellement pas de traitement, mais les enfants atteints du syndrome du X fragile peuvent bénéficier d'une prise en charge spécifique socio-éducative. L'accompagnement adapté est important pour le développement de l'enfant.

Il y a également une prise en charge paramédicale chez un orthophoniste pour faciliter la communication, chez un kinésithérapeute pour favoriser le développement musculaire et chez un psychomotricien pour développer les compétences dans l'environnement de l'enfant et avec les autres.

L'enfant atteint du syndrome du X fragile s'intéresse fort au milieu de l'adulte et imite facilement ses faits et gestes. Par contre, il trouve que ce que font les enfants de son âge est ennuyeux. Il a horreur de jouer, découper, piquer, dessiner et colorier. Il préfère de loin les activités ménagères (dresser ou débarrasser la table, passer l'aspirateur) et les activités extérieures (jardinage, peinture, s'occuper des animaux...). En plus, il veut obtenir un résultat immédiat suite à son action. Clouer sans but réel, uniquement pour s'entraîner, l'intéresse moins que fabriquer une cage pour les oiseaux.

LE SYNDROME DE DOWN OU TRISOMIE 21

Qu'est-ce que c'est ?

Le syndrome de Down, aussi appelé trisomie 21, est une maladie chromosomique congénitale provoquée par la présence d'un chromosome surnuméraire pour la 21^e paire.

Les signes

Enfant qui tend à être de petite taille ; faciès rond ; oreilles implantées bas, peu ourlées. Otites à répétition ; paupières obliques en haut en dehors et étroites ; langue épaisse ; mâchoire étroite, entraînant, en l'absence d'opération, une gêne considérable (langue épaisse) et l'amenant, surtout chez l'enfant, à la sortir fréquemment de la bouche ; nuque large ; mains barrées d'un seul pli palmaire très marqué, doigts courts ; hypotonie ; complications orthopédiques ; retard cognitif : le QI est généralement situé entre 20 et 60 alors qu'un QI moyen est de 100.

La prise en charge et les traitements

La prise en charge est pluridisciplinaire et précoce souvent, poursuivie pendant l'enfance et l'adolescence.

L'orthophonie accompagne l'enfant dans la mise en place de la communication et plus particulièrement dans le développement du langage et de la parole. La kinésithérapie précoce aidera l'enfant dans sa tonification et dans le passage des étapes du développement neuromoteur. Elle évitera l'adoption de mouvements brutaux pour les articulations, du fait de l'hyper laxité, comme le passage de la position plat ventre à assis par le grand écart. Le travail de tonification se poursuit au-delà de l'âge de la marche et même encore à l'adolescence. Il s'accompagne d'un travail sur l'équilibre.

La psychomotricité permet d'accompagner l'enfant dans ses interactions physiques et émotionnelles avec son environnement (développement du schéma corporel, tonification, autorégulation, etc.).

LES DÉFICIENCES DU LANGAGE ET DE LA PAROLE

Déficiences des modes de communication (dont la communication orale ou écrite) lorsqu'elle n'est pas due à une déficience intellectuelle.

LA DÉFICIENCE DU LANGAGE

- **Déficiences sévères de la communication :** comprend le mutisme, les aphasies.
- **Troubles du langage écrit et oral :** comprend les déficiences de l'expression verbale, de la compréhension du langage écrit et verbal, de l'utilisation verbale voire gestuelle (langue des signes).
- **Déficiences de l'apprentissage du langage écrit ou parlé :** comprend les troubles tels que des difficultés dans la compréhension ou l'utilisation du langage parlé ou écrit se manifestant par des troubles de l'attention, de la pensée, de la lecture, de l'écriture, de l'orthographe.

Ne comprend pas les troubles intellectuels (voir « déficiences intellectuelles »).

LA DÉFICIENCE DE LA PAROLE

La parole est la faculté ou l'action d'exprimer sa pensée par le langage articulé.

- **Déficiences de la voix :** comprend les difficultés à articuler (dysarthries), les troubles de l'intonation ou de l'intensité de la voix.
- **Déficiences de l'élocution :** comprend les troubles concernant la fluidité de l'élocution (bégaiement par exemple), son débit (trop rapide ou trop lent), sa cohérence.
- **Autres déficiences du langage et de la parole :** il n'y a pas de langage sans communication. Les deux termes sont liés. Il faut donner l'envie de communiquer, d'interagir avec l'autre pour développer le langage.

LES DÉFICIENCES SENSORIELLES

LA DÉFICIENCE AUDITIVE

- **Déficiences légères :** perte auditive entre 20 et 40 dB ; la plupart des bruits familiers sont perçus, parole perçue à voix normale.
- **Déficiences moyennes :** perte auditive entre 41 et 70 dB ; quelques bruits familiers sont perçus, parole perçue si on élève la voix, le sujet comprend mieux en regardant parler.
- **Déficiences sévères :** perte auditive entre 71 et 90 dB ; seuls les bruits forts sont perçus, parole perçue si voix forte près de l'oreille, difficulté à suivre les échanges verbaux.
- **Déficiences profondes :** perte auditive entre 91 et 120 dB ; seuls les bruits très puissants sont perçus, la parole n'est pas du tout perçue.
- **Déficiences totales :** perte auditive supérieure à 120 dB ; aucun son n'est perçu.

LA DÉFICIENCE DE LA VISION

Classification en fonction du degré de la vision avec « la meilleure correction et du meilleur œil » :

- **Déficiences visuelles légères :** acuité visuelle de 3/10e à 1/10e, perception de l'espace, des déplacements d'objets, vision de près possible.
- **Déficiences visuelles profondes :** acuité visuelle de 1/10e à 1/20e, perception des mouvements.
- **Cécité partielle :** acuité visuelle de 1/20e à 1/50e, perception de formes facilitant la connaissance du monde environnant.
- **Cécité presque totale :** acuité visuelle < 1/50e ou champ visuel < 5°, perception de la lumière, parfois des volumes, capacité à reconnaître la forme d'une main.
- **Cécité totale :** acuité visuelle nulle, aucune perception visuelle, aucune perception lumineuse.

Déficience de l'appareil oculomoteur :

- **Strabisme** : défaut de parallélisme des axes des yeux, si le strabisme n'est pas traité à temps, il peut entraîner une déficience visuelle.
- **Paralysie** : problème lié aux nerfs qui contrôlent les muscles de chaque œil, autrement dit, à la mobilité de l'œil.

L'AMBLYOPIE

Qu'est-ce que c'est ?

L'amblyopie survient lorsque la vision d'un œil ne se développe pas normalement durant la petite enfance. On ne la remarquera peut-être pas facilement, mais si on ne la soigne pas, elle aura des séquelles permanentes.

Les signes

- Présence d'un strabisme, d'une cataracte.
- Le nourrisson pleure si le bon œil est couvert.
- En grandissant, l'enfant a des difficultés à évaluer la profondeur et la distance des objets.
- Très souvent, il est considéré comme inattentif ou maladroit.

La prise en charge et les traitements

L'ophtalmologiste peut mieux traiter l'amblyopie et se fait souvent assister par l'orthoptiste. Le traitement peut comprendre le port de lunettes pour corriger la vision brouillée ou aider à redresser les yeux, ou encore l'occlusion du bon œil pour forcer le paresseux à travailler.

On peut aussi recourir à la chirurgie pour redresser mécaniquement les yeux. Les exercices ou autres types d'entraînement visuel ne sont pas efficaces pour le traitement de l'amblyopie.

LES TROUBLES DU COMPORTEMENT

On parle de troubles du comportement lorsque de l'agir non socialisé (qui n'est pas accessible à l'éducation et à l'apprentissage) vient au premier plan comme mode d'expression dans la relation. Pris isolément, les troubles du comportement n'entraînent pas de troubles moteurs.

Ces troubles manifestent une tentative de s'affirmer, socialement inadéquate.

Selon les cas, un trouble du comportement peut être directement lié à une perturbation du développement ou un handicap, être associé à une maladie, relever d'un trouble de la personnalité ou exprimer des difficultés relationnelles ou réactionnelles, à la suite d'un événement ou d'une situation (naissance, divorce...).

Les troubles du comportement sont l'expression psychomotrice de difficultés, mal-être ou souffrances, liés au développement, à la santé, aux capacités d'expression, à la vie relationnelle et psychique.

Les troubles plus fréquemment rencontrés en fonction de l'âge :

■ **Dans la première enfance :** pleurs, troubles du sommeil, troubles alimentaires. Ultérieurement : difficultés à se séparer, opposition, agressivité, colères, morsures entre pairs.

■ **Dans l'enfance :** mensonges, refus d'obéissance, vol, instabilité psychomotrice, sadisme à l'égard des animaux.

■ **À l'adolescence :** opposition ; revendication ; colère ; provocation ; auto et hétéro agressivité ; agression sexuelle ; fugue ; errance ; vol ; repli sur soi ; difficultés de socialisation ; addictions ; troubles du comportement alimentaire ; tentative de suicide ; conduites à risque.

L'AUTISME ET LES TROUBLES ENVAHISSANTS DU DÉVELOPPEMENT

L'autisme infantile

développement anormal observé avant 3 ans ;

perturbations : interactions sociales, communication, comportement ;
retard intellectuel.

Caractérisé par :

- anomalies de l'interaction sociale ;
- anomalies qualitatives dans la communication ;
- intérêts restreints, comportements répétitifs ;
- développement retardé avant 3 ans dans l'interaction sociale, langage, symbolique.

L'autisme atypique

Trouble envahissant du développement avec apparition plus tardive des manifestations pathologiques.

Le syndrome de Rett

N'existe que chez les filles, épargne les garçons. Première période de développement normal, puis perte du langage, de la motricité et stagnation du périmètre crânien.

Après la période normale de développement, apparition des signes suivants :

- Ralentissement de la croissance de la tête entre 5 et 48 mois.
- Perte des habiletés manuelles fonctionnelles et mouvements stéréotypés des mains.
- Perte de l'engagement social.
- Démarche peu coordonnée.
- Développement anormal du langage.

Autre trouble désintégratif de l'enfance

Trouble envahissant du développement autre que le syndrome de Rett avec période de développement normal puis apparition de troubles : perte nette des performances et anomalies de la communication, des relations sociales et du comportement, perte du langage.

Syndrome d'Asperger

Troubles avec anomalies qualitatives des interactions sociales réciproques. Activités répétitives. Le langage et le développement cognitif sont relativement préservés.

L'AUTISME

L'autisme est un trouble de la communication qui se manifeste par une inadaptation à l'environnement social et familial.

La personne avec autisme rencontre de grandes difficultés pour communiquer, se représenter les situations, traiter les informations sensorielles, interagir avec les autres, accepter le changement. Son handicap est donc d'abord social. Il y a toutes sortes de formes d'autisme, avec expression verbale ou non, avec ou sans déficiences intellectuelles.

Le degré de handicap est donc variable mais présente toujours de lourdes conséquences tant sur le plan familial que social et professionnel par la suite.

Les signes

Les signes énumérés ci-dessous ne sont pas à eux seuls une définition de l'autisme, et peuvent apparaître dans une certaine mesure chez des enfants ne présentant pas de trouble.

L'enfant présentant des troubles autistiques :

- Se renferme dans un mutisme.
- Stresse davantage ; panique ; s'inquiète.
- Ne regarde pas un objet bouger.
- Aligne ou empile les objets.
- Agite les mains (flapping) lorsqu'il est content ou énervé, de manière inutile.
- Aime être seul, ne cherche pas à attirer l'attention sur ses activités.
- Est hypersensible au bruit et se bouche régulièrement les oreilles.
- N'aime pas le changement (résistance au changement).

La prise en charge et les traitements

Un diagnostic précoce permet de prendre ces enfants en charge le plus tôt possible afin de leur donner la possibilité de développer des fonctions qui pourront compenser les déficits dus à l'autisme.

Les soins en pédopsychiatrie sont une priorité pour les enfants atteints d'autisme ou de troubles envahissants du développement, mais la prise en charge peut aussi être pluridisciplinaire associant psychomotricité et orthophonie aux soins psychologiques.

Le jeu a une place centrale pour le développement et l'éveil de tout enfant, en particulier de l'enfant ayant des troubles autistiques. Le jeu lui permet de créer la détente qui va engendrer l'éveil progressif nécessaire pour passer par tous les stades du jeune enfant qu'il a occultés : regard, pointage, marionnettes, quatre pattes et langage... donc de pouvoir entrer en relation avec les autres visuellement, gestuellement, verbalement, comme le font tous les enfants entre 0 et 2 ans, par étapes.

Il faut tout transformer en jeu et s'amuser sans aucune attente comme avec un tout petit, en partant toujours de ses centres d'intérêts.

LES « DYS »

On regroupe sous “troubles Dys”, les troubles cognitifs spécifiques et les troubles des apprentissages qu’ils induisent.

Certains enfants victimes d’un traumatisme crânien ou opérés et soignés pour une tumeur cérébrale peuvent également présenter des troubles cognitifs spécifiques gênant la poursuite de leurs apprentissages. Ils ont des répercussions sur la vie scolaire, professionnelle et sociale, et peuvent provoquer un déséquilibre psycho-affectif. Leur repérage, leur dépistage et leur diagnostic sont déterminants.

On regroupe ces troubles en 6 catégories :

- Les troubles spécifiques de l’acquisition du langage écrit, communément appelés dyslexie et dysorthographe.
- Les troubles spécifiques du développement du langage oral, communément appelés dysphasie.
- Les troubles spécifiques du développement moteur et/ou des fonctions visuo-spatiales, communément appelés dyspraxie.
- Les troubles spécifiques du développement des processus attentionnels et/ou des fonctions exécutives, communément appelés troubles d’attention, avec ou sans hyperactivité.
- Les troubles spécifiques du développement des processus mnésiques.
- Les troubles spécifiques des activités numériques, communément appelés dyscalculie.

LA DYSPRAXIE

Qu’est-ce que c’est ?

La dyspraxie est probablement le handicap invisible le plus subtil de tous les handicaps cognitifs. Cela se traduit par une difficulté à penser et à organiser une action dans sa tête. Les enfants possèdent souvent de bonnes habilités de langage, certains parlent même beaucoup et ont un bon vocabulaire. Cependant, dans la généralité des cas, ils sont incapables de bien exprimer leurs pensées et leurs émotions.

Pour ces raisons, il survient d’énormes malentendus. En fait, l’invisibilité de ce handicap provoque beaucoup de méprises. Les enfants dyspraxiques doivent constamment avoir une famille pour les introduire dans la société et à l’école. De cette invisibilité du handicap naît la difficulté pour les parents à le faire reconnaître. Les parents sont les premiers à percevoir une anomalie dans les actions de l’enfant, alors que l’entourage occasionnel ne prendra pas conscience du problème.

Les signes

L’enfant :

- Est souvent maladroit. Il renverse, casse, échappe, et souille ce qu’il touche ; n’arrive pas à s’habiller, se laver, s’essuyer correctement.
- Égare et oublie ses effets personnels et n’arrive pas à les ranger et à les organiser.
- N’aime pas les jeux de stratégies, de construction et les casse-tête.

- A beaucoup de mal à écrire et ses dessins sont très pauvres et inadéquats pour son âge. Ce problème demeure permanent malgré tous les efforts.
- Est facilement distrait et a du mal à se concentrer ; il oublie les instructions et les consignes.
- A du mal à envoyer et à attraper un ballon, il lui est difficile de pédaler, il préfère pousser avec les pieds, et ne peut faire de vélo sans stabilisateurs.
- A des problèmes de tonus musculaire (ex : il a du mal à fermer les portes).

La prise en charge et les traitements

Il est primordial d'offrir à l'enfant qui en souffre une rééducation qui lui permettra d'évoluer, de s'outiller et d'apprendre à pallier les difficultés motrices qui le limitent et ce, dans les différentes sphères de sa vie.

Ainsi, une fois le diagnostic de dyspraxie posé et la nature du trouble explicitée, la rééducation peut alors être orientée selon les besoins et les caractéristiques de l'enfant.

Ce trouble qui affecte principalement la sphère motrice de l'enfant nécessite bien souvent un suivi en ergothérapie et en psychomotricité. Cette rééducation peut, entre autres, viser l'amélioration du graphisme, l'organisation dans l'espace, le développement des concepts verbaux afin de favoriser l'acquisition des notions spatiales et la décomposition de gestes complexes en gestes simples.

L'enfant dyspraxique n'aime pas les jeux de réflexion et préfère s'inventer de nouvelles règles de jeu. Il n'aime pas jouer aux puzzles, aux mécanos et à tous les jeux de constructions.

LA DYSPHASIE

Qu'est-ce que c'est ?

La dysphasie est un trouble de l'apprentissage et du développement du langage oral. Les enfants dysphasiques ont des difficultés à élaborer des sons, une suite de mots et à tenir un discours adapté à la situation.

Les signes

- un retard d'émission des premiers mots par rapport à l'âge chronologique ;
- un retard à l'association de mots.

Est considéré comme pathologique :

- > ne pas associer deux mots à 2 ans et demi ;
- > ne pas faire une petite phrase de trois mots à 3 ans et demi ;

En situation scolaire :

- le temps de parole de l'enfant : l'enfant parle peu ;
- l'utilisation de la mimique, des gestes, des mimes pour se faire comprendre ; un manque de mots.

La prise en charge et les traitements

Avant toute chose, un bilan pluridisciplinaire doit être effectué. En effet, des bilans psychologiques et orthophoniques doivent être conduits afin de cerner les caractéristiques de la dysphasie dont l'enfant est atteint.

