Sensibilisation aux handicaps

- Lieu : un local
- Type d'activité : Activités de sens/valeurs
- Tranche d'âge : Louveteaux (de 8 à 12 ans)

Description

Déroulement :

Shopping : Sur une table, plusieurs aliments et objets sont proposés. Ils doivent se ressembler par la forme mais pas par le contenu. Le participant, les yeux bandés, reçoit un petit panier, mémorise une liste de courses qu'on lui énonce et met dans son panier les objets qu'il pense être bon. Il devra ensuite payer, donner de la monnaie et voir s'il se débrouille. Normalement, les pièces en euro sont toutes différentes.

Cécogramme : Compose un message en braille à l'aide d'épingles enfoncées sur une base en carton ou en frigolite. Glisse celle-ci à l'intérieur d'une boite en carton avec une ouverture sur le côté pour pouvoir y glisser les mains. Sur le haut de la boite, affiche l'alphabet braille qui pourra ainsi servir de clé de lecture. Invite ensuite les scouts à décoder le message en braille dans la boite. Pour les plus petits, le message braille peut être remplacé par des objets qui peuvent représenter un thème : objets de la plage, de la forêt, etc.

Découverte sonore – memory sonore : Le but du jeu est de retrouver quel objet se trouve dans ces maracas de fortune, rien qu'en les secouant et en écoutant le son ainsi produit. Les scouts peuvent s'aider d'une liste des objets à découvrir. Variante : sur le principe du memory, compose des paires de boites à secouer. Répartis les boites sur une surface. Chacun à leur tour, les scouts secouent deux pots de leur choix pour écouter leur bruit, le but étant de reconstituer les paires sonores.

Le cinéma : Par deux, un participant a les yeux bandés, l'autre reste à côté de lui. On visionne ensemble un film (maximum 5 min). Celui qui n'a pas les yeux bandés décrit à l'autre ce qu'il voit. On passe ensuite l'extrait sans bandeau. On inverse les rôles avec un autre film.

La vie quotidienne : Déjeuner : les participants ont les yeux bandés et doivent se préparer une tartine de choco et se verser un verre de jus. Pièges : sur la table, on trouvera aussi des pots de confiture, des briques de lait, etc. Être propre : le participant doit se laver le visage et se brosser les cheveux. Être beau : une malle de vêtements est à disposition. Les participants toujours les yeux bandés, doivent s'habiller correctement. Comment coordonner les couleurs ?

Recette de cuisine : Chaque petit groupe reçoit une recette différente pour ne pas tricher. Une personne doit mimer au reste du petit groupe les ingrédients d'une recette de cuisine, puis on échange les rôles avec un autre qui détaille la recette, etc. Les personnes qui doivent reconnaitre le mime le retranscrivent sur une feuille. Puis on vérifie.

Le téléphone sans fil en langue des signes : Apprenez quelques mots en langue des signes. Ensuite, demande aux scouts de se placer en cercle en alternant ceux qui entendent et ceux qui portent un casque. Communique alors un mot en langue des signes au scout assis à ta droite qui le reproduira au scout assis à sa droite jusqu'à ce que le message revienne à la personne à ta gauche. Vérifiez ensuite si le mot a correctement fait le tour du cercle.

Dessiner, c'est gagner : Soit tous les scouts portent un casque sur les oreilles, soit on forme des équipes de deux composées d'un entendant et d'un malentendant. Chaque scout à son tour reçoit un mot qu'il doit faire deviner aux autres scouts en dessinant sur un tableau ou une grande feuille. Le premier qui trouve le mot à faire deviner remporte un point. Pour ce jeu, la communication orale est remplacée par le dessin, ce qui permet facilement aux

personnes sourdes de jouer. Toutefois, la surdité isole grandement, étant donné qu’elle coupe toute possibilité de discuter avec les autres et d’entendre les conversations. Cette situation parfois frustrante peut être difficile à vivre pour les plus jeunes.

Réflexion : Réfléchir à des moments de la vie quotidienne : comment une personne sourde ou malentendante faitelle pour se réveiller ? Pour entendre que quelqu’un sonne à la porte ? Pour voir un film au cinéma ?

Parcours : En voiturette, avec une jambe attachée et les yeux bandés, etc. réaliser un mini-parcours avec quelques obstacles à franchir : essayer de monter et descendre sur un trottoir, contourner un obstacle, monter et descendre une pente, marcher ou rouler sur différents sols (herbe, gravier, macadam, etc.)

Matériel :

- 12 casques anti-bruit
- 20 paires de boules Quiès
- 3 masques (type avion)
- 3 paires de lunettes à pois
- 3 paires de lunettes floues
- 3 paires de lunettes noires avec un trou
- 6 t-shirts manchots
- 6 bâtons de 1m
- 6 cordes à sauter
- 6 balles de tennis
- des livres (peuvent être ajoutés à la demande)

Shopping : Aliments, objets, table, paniers, pièces de monnaie.

Cécogramme : Un message en braille, sa traduction + feuilles alphabet braille.

Découverte sonore : memory sonore Pour préparer le jeu, récupère des petites boites ou pots opaques et identiques : pots de yaourt, boites de camembert, bocaux d’épices peints, etc. que tu rempliras de petits objets bruyants : vis et clous, riz, boutons, grelots et clochettes, légumes secs, sable, trombones, graines, etc.

Le cinéma : Projecteur et écran et 2 films courts.

La vie quotidienne : Table, couteau, pain, pot de choco, pot de confiture, brique de jus ouverte, brique de lait ouverte, tasse, verre, gobelet. ' Bassin, eau, gant de toilette, savon, essuie, brosse à cheveux et miroir. ' Beaucoup de vêtements de même sorte : pull, t-shirt, jupe, tablier, chapeaux, etc.

Recette de cuisine : recettes de cuisine, bics, feuilles blanches.

Le téléphone sans fil en langues de signes : Alphabet et mots de base en langue des signes.

Créée le : 11/08/2023
Mise à jour le : 07/11/2023
Auteur : Julie Tuyisenge