

Fiche 6 : Adapter **une activité**

Introduction

Pour la prochaine réunion, ton Staff a envie de faire un Stratego. Cependant, l'un de vos Animés est en chaise roulante et ne peut pas courir avec les autres. Il est temps d'abandonner l'idée... Vraiment ? Toutes les activités sont adaptables avec un peu de réflexion et un soupçon de créativité !

Voici une méthode de préparation d'activité qui permet d'analyser chaque jeu et de le rendre accessible à tous.

Cette fiche est vraiment là pour te faire réfléchir à chaque étape de ton jeu.

Objectifs

Réflexion pour adapter tes activités à tous les publics

Explication de la méthode

Un conseil

Avant de te lancer, il est important de bien connaître les forces et les difficultés de tes Animés, qu'ils soient porteurs de handicap ou non. Avec ton Staff, réalise une fiche reprenant les spécificités de chacun pour toujours les avoir en tête lors de vos moments de préparation. Attention à ne pas juger trop vite, un enfant en situation de handicap peut être capable de faire des actions que tu ne soupçonnes pas. Demande-lui directement si tu as un doute sur une activité qu'il peut réaliser.

Garde tes préparations précieusement. Au fur et à mesure, tu retrouveras des éléments qui fonctionnent bien et tu ne seras pas obligé de tout reprendre à zéro à chaque préparation.

Étape 1

Réalise une fiche de préparation de ton jeu. Sois le plus complet possible : détaille les règles, la zone de jeu, le déroulement, le nombre de participants, le matériel, etc.

Ne pense pas encore à adapter ton jeu, décris-le comme tu l'imagines.

Étape 2

Maintenant que ta préparation de base est terminée, il est temps de te poser deux questions.

- Qui est mon public ?
- Quelles sont les difficultés que rencontrent les membres de mon Groupe ? C'est le moment de ressortir la fiche décrivant les besoins de tes Animés.

Étape 3

Établis le squelette de ton jeu en détaillant chaque information en lien avec les difficultés relevées précédemment. Classe chaque information selon le code couleur suivant :

- en vert ce qui fonctionne ;
- en orange ce qui pourrait être modifié ;
- en rouge ce qui ne fonctionne pas.

Étape 4

C'est le moment de réfléchir à des solutions pour les éléments bloquants, identifiés en orange et rouge. Pose-toi les questions suivantes :

- Quels sont les éléments qui posent un problème dans la version actuelle ?
- Comment est-ce que je peux modifier ces éléments ?

Une fois les réponses à ces questions trouvées, réécris ta préparation avec les modifications.

Étape 5

Avec ta nouvelle préparation, refais la vérification de l'étape 3. Si tout est dans le vert, c'est ok ! Félicitations, tu viens de rendre ton jeu inclusif !

Astuces

Pendant ton animation, adapte ton jeu ou improvise si tu réalises que certains de ses aspects ne correspondent pas aux besoins de tes Animés.

Garde en tête que le plus important, c'est que chacun s'amuse. Peu importe si le jeu ne fonctionne pas comme tu le pensais, ou s'il n'a plus rien à voir avec le jeu de base, du moment que l'amusement est au rendez-vous et que tout le monde s'y retrouve.

Cette fiche est spécifique à la préparation d'une activité. Pour plus d'astuces sur l'adaptation d'autres moments du quotidien, rends-toi aux pages 39 à 41 du dossier *Les Guides et le handicap*.

Exemple d'adaptation du Stratego

pour un groupe de Lutins

Étape 1 : fiche de préparation

But

Capter le drapeau de l'équipe adverse et le ramener dans son camp

Limites du terrain

La surface de la prairie, entre la rangée d'arbre et la clôture

Nombre de participants

20 Lutins divisés en deux équipes de 10

Durée

1 heure 30

Emballage

C'est le jour de la grande compétition interocéanique, les créatures marines du monde entier se sont donnés rendez-vous pour l'occasion. L'épreuve de cette année oppose les habitants de l'océan Atlantique et ceux de l'océan Indien.

Déroulement

- Emballage
- Division en deux équipes en distribuant des fanions de deux couleurs différentes
- Décoration des drapeaux
- Explication des règles du jeu
- Lancement du jeu
- Fin du jeu et clôture de l'emballage

Matériel

- Deux morceaux de tissu pour les drapeaux
- De la peinture
- Des pinceaux
- Un paquet de cartes (divisé en deux tas : les cartes rouges et les cartes noires)
- Des plots pour délimiter les camps

Règles

- Chaque équipe dispose d'un camp dans lequel est caché son drapeau.
- Pour gagner, il faut réussir à récupérer le drapeau de l'équipe adverse et à le ramener dans son camp sans le perdre en chemin.
- Chaque équipe reçoit un tas de cartes, soit les rouges, soit les noires.
- Au sein de chaque équipe, on distribue une carte par personne, le reste des cartes est mis au centre du camp et sert de réserve.
- Lorsqu'un joueur touche un autre joueur, ils se montrent leur carte. Celui qui a la carte la plus forte l'emporte à l'exception de l'as qui est le seul à battre le roi. Il prend la carte du perdant et peut continuer son chemin. Celui qui se retrouve sans carte doit obligatoirement retourner dans son camp pour récupérer une nouvelle carte. Il en profite pour déposer les cartes de l'équipe adverse qu'il est parvenu à capturer.
- Si deux joueurs ont une carte de valeur identique, ils terminent le duel par un pierre, papier, ciseaux.
- Si un joueur perd un duel alors qu'il transporte un drapeau vers son camp, il doit le déposer. Le drapeau reste en place jusqu'à ce qu'un autre joueur le récupère.
- Le jeu s'arrête quand une équipe parvient à rapporter le drapeau adverse dans son camp.
- Chaque équipe peut choisir de mettre des défenseurs autour de son camp.

Étape 2 : les questions

Qui est mon public ?

J'accueille un groupe de 20 Lutins entre 7 et 11 ans. Au sein de mon groupe, il y a Alix qui est à besoin de béquilles à cause d'une jambe cassée et Charlie est atteint du syndrome de Down.

Quels sont les difficultés que rencontrent les membres de mon groupe ?

Alix ne sait pas se déplacer facilement avec ses béquilles, courir n'est pas possible.

Charlie a beaucoup de mal avec la réflexion mathématique. Compter est impossible, de même que reconnaître les chiffres. C'est un enfant volontaire et dynamique, mais la stratégie ne lui plaît pas.

Étape 3 : le squelette du jeu

- Les enfants sont répartis en deux équipes.
- Ils décorent un drapeau par équipe avec le matériel à disposition.
- Chaque équipe cache son drapeau dans son camp.
- Tous les enfants courent dans la zone délimitée pour tenter d'obtenir le drapeau de l'équipe adverse.
- Lorsque deux enfants d'équipe différentes se rencontrent, ils se montrent leur carte. Celui dont la carte a la valeur numérique la plus élevée emporte le duel (à l'exception de l'as qui est le seul à battre le roi). Il prend la carte de l'autre joueur.
- Un enfant qui n'a plus de carte doit retourner dans son camp pour en obtenir une nouvelle.

Étape 4 : Adaptation

- Quels sont les éléments qui posent un problème dans la version actuelle ?
 - Alix n'est pas en mesure de courir. Il ne peut pas participer au jeu ou part avec un énorme désavantage.
 - Charlie ne sait pas reconnaître les chiffres. L'autre joueur peut lui indiquer qui est le vainqueur du duel, mais ça ne lui permet pas d'être autonome sur la question.
- Comment est-ce que je peux modifier ces éléments ?
 - Au lieu de mettre des défenseurs qui doivent courir autour du camp, chaque équipe désigne un gardien qui reste dans le camp. Lorsqu'un adversaire parvient à rentrer dans le camp, le gardien lui pose une question ou devinette. Si l'adversaire trouve la bonne réponse, il peut fouiller le camp pendant cinq secondes. Si la réponse donnée est fausse, le gardien prend sa carte. Il doit retourner dans son camp pour prendre une nouvelle carte.
 - Le jeu de carte classique est remplacé par des cartes avec des dessins. On garde le principe des deux couleurs, mais on utilise des poissons de taille différentes plutôt que des chiffres. Si le poisson est plus gros, c'est lui qui l'emporte. Les poissons ont chacun leur signe distinctif pour qu'on sache reconnaître le plus grand et le plus petit.
 - Lorsqu'un joueur retourne dans son camp pour obtenir une nouvelle carte, c'est le gardien qui lui donne.

Étape 5

- Les enfants sont répartis en deux équipes.
- Ils décorent un drapeau par équipe avec le matériel à disposition.
- Chaque équipe cache son drapeau dans son camp.
- La majorité des enfants courent dans la zone délimitée pour tenter d'obtenir le drapeau de l'équipe adverse.
- Chaque équipe désigne un gardien de camp.
- Lorsque deux enfants d'équipe différentes se rencontrent, ils se montrent leur carte. Celui dont la carte a le plus gros poisson remporte le duel (à l'exception du tout petit poisson qui est le seul à battre le plus grand). Il prend la carte de l'autre joueur.
- Un enfant qui n'a plus de carte doit retourner dans son camp pour en obtenir une nouvelle de la part du gardien.

Le jeu est maintenant inclusif. Il est adapté aux besoins d'Alix et Charlie mais aussi à ceux de tous les autres enfants. Chacun est pleinement intégré au jeu et peut y participer de la même façon que tous les autres.