



MODULE INCLUSION



ANIJHAN - MODULE DE FORMATION





ORDRE DU JOUR

I. Ordre du jour.....	2
Introduction générale.....	3
Un module de Sensibilisation.....	3
Des activités de sensibilisation.....	3
Un module Inclusion.....	3
Module Inclusion.....	4
Introduction.....	4
Objectif général.....	4
Objectifs opérationnels.....	4
Nombre de participants.....	4
Durée du module.....	4
Déroulement du module.....	5
Temps 1 : Frasbee... - 20'.....	5
Temps 2 : partir du vécu... -10'.....	7
Temps 3 : Adaptation d'un petit jeu... - 20'.....	7
Temps 4 : Mise en situation... 5' par jeu et un maximum de 30' pour l'ensemble.....	7
Temps 5 : en grand groupe : partage du ressenti... - 15'.....	8
Temps 6 : Techniques d'adaptation - 15'.....	8
Matériel pour le module.....	8
II. Annexe I : phrases Frasbee.....	9
Annexe II : Fiche enfant (à compléter).....	10



INTRODUCTION

Ce module est né d'un constat posé par la Commission AniJHan : l'AniJHan est peu connu et ne fédère plus. Or, l'accueil de tous fait partie de notre identité, de notre ADN.

Suite à cela, la Commission AniJHan propose un package de deux modules (+ des activités de sensibilisation) à placer en formation de base :

Un module de Sensibilisation : il permet de découvrir le secteur. De casser les barrières, d'exprimer ses craintes et son ressenti, d'approcher et de vivre le handicap de manière ludique, de débattre et d'échanger autour de ses expériences. Ce module est destiné à tous publics d'animateurs.

Des activités de sensibilisation sont également proposées. Elles peuvent avoir lieu lors de temps libres, de repas, etc. Plusieurs fiches vous sont proposées.

Un module Inclusion : Il permet de travailler la question de l'accueil de tous. Frasbee, mises en situation, création et adaptations d'activités permettent de faire réfléchir et d'outiller l'animateur pour un accueil et une animation inclusifs. Ce module est destiné aux animateurs ayant animé au moins un séjour/plaine (AniJHan ou pas).

Tous ces modules sont disponibles auprès du permanent régional ou via le site internet : <https://www.ocarina.be/>

Il s'agit d'une proposition de module. Chaque régionale est évidemment libre de l'adapter selon ses besoins et son public.

L'OBJECTIF PRINCIPAL ÉTANT SE SENSIBILISER ET D'OUTILLER L'ANIMATEUR À L'ANIJHAN ET L'ACCUEIL DE TOUS LORS DE LA FORMATION DE BASE.



MODULE INCLUSION

INTRODUCTION

L'accueil de tous est une valeur clé de OCARINA. Quelle que soit sa langue, sa culture, son origine, son état de santé, son handicap, son caractère... Chaque enfant ou jeune a sa place au sein de nos animations !

Sur base de leur première expérience d'animation en AI, l'animateur pourra questionner ses pratiques. OCARINA accueille chaque enfant. Chaque enfant est différent. On sort des étiquettes et catégories et on part des besoins et compétences de chacun !

OBJECTIF GÉNÉRAL

Outiller l'animateur pour qu'il soit dans une démarche inclusive.

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

-  Réfléchir, favoriser et outiller l'animateur pour l'accueil de tous et l'inclusion dans son animation
-  Questionner les appréhensions et les préjugés
-  S'ouvrir à la différence et voir « l'enfant » avant de voir sa différence
-  Supprimer les craintes à partir en séjour/plaine AniJHan
-  Susciter de l'intérêt pour la formation AniJHan

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Minimum 12 et maximum 20

DURÉE DU MODULE

2h00



DÉROULEMENT

TEMPS **1** FRASBEE
20'

OBJECTIF

Introduire le module par le biais de phrases choc. Ces phrases permettent d'ouvrir la réflexion et la discussion.

MÉTHODE

Le Frasbee, dont voici les différentes étapes :

Fixer le cadre et les règles de l'animation : Expliquer au groupe et aux jeunes que cette animation demande des règles claires à respecter. Il est important de faire valider ces règles par les OCARINAiens avant de débiter l'animation :

-  Respecter la confidentialité et l'expression de chacun des participants
-  Respecter les avis des autres, sans jugement
-  Assumer ce qu'on dit, en être responsable
-  Participer
-  Développer l'écoute et la circulation de la parole
-  Demander pour prendre la parole

Introduire l'animation et s'assurer de la compréhension de chacun

Expliquer l'objectif et le déroulement de l'animation. Lire les phrases pour s'assurer de la compréhension de chacune d'entre elles mais sans influencer le débat à suivre, attention également à votre attitude non-verbale.

Répartir les gens en sous-groupes de 4-5 personnes

Une attention doit être portée sur la mixité des groupes: sexe, âge, personnalité... Distribuez une feuille avec 6 phrases à chaque groupe.

Lancer le travail en sous-groupes sur le choix des phrases retenues

Parmi les phrases proposées, sur base d'un consensus, chaque petit groupe doit déterminer : · 2 phrases avec lesquelles il est d'accord · 2 phrases avec lesquelles il n'est pas d'accord · 2 phrases avec lesquelles il est + ou - d'accord.

Remettre en grand groupe et laisser quelqu'un présenter les choix effectués et argumenter ceux-ci.

ATTENTION : cette étape peut prendre beaucoup de temps, le formateur peut donc décider de retirer cette étape ou de l'écourter.

Chacun reprend sa place (les sous-groupes peuvent se défaire mais ce n'est pas toujours l'idéal pour garder une bonne dynamique).



DÉROULEMENT

Fixer le cadre : Fixez le cadre : vous allez débattre tous ensemble des choix de chaque groupe. Le but n'est pas d'arriver à un consensus mais d'entendre les arguments de chacun pour faire évoluer notre réflexion. Soyez vigilant à ce que chacun prenne la parole, que chaque groupe soit respecté. Demandez « comment ça s'est passé dans le sous-groupe ? », « comment vous êtes-vous sentis ? », « a-t-il été difficile d'arriver à un consensus ? ».

Demandez à un 1^{er} groupe une phrase avec laquelle « il est d'accord », renotez-la éventuellement sur un tableau. Le groupe n'a pas de porte-parole et chaque personne du groupe peut s'exprimer. Le groupe doit expliquer son choix par des arguments.

N'hésitez pas à approfondir les arguments en posant des questions d'éclaircissement : « qu'est-ce qui te fait penser que... ? », « en quoi est-ce plus facile/plus difficile ? », « ça signifie quoi en pratique, concrètement ? ». Vérifiez également qu'ils n'expriment pas une opinion « politiquement correcte » ou « conditionnée », théorique.

Relancer le débat en comparant les points de vue des autres groupes, en en donnant un autre

Demander rapidement si cela pose d'autres questions, si l'ensemble du groupe est d'accord avec l'affirmation... Le but n'est pas d'arriver à un consensus mais d'ouvrir la réflexion et de favoriser la remise en question chez les jeunes.

Conclure en synthétisant ce que ça a apporté aux jeunes et comment ça peut faire évoluer leurs pratiques

Concluez l'animation en reprenant les différents thèmes abordés et ce que les jeunes en ont retiré sur leurs comportements, les questions qu'ils se posent, les conseils qu'ils en ressortent pour faire évoluer ses pratiques. Ajoutez éventuellement quelques informations si elles ont été explicitement demandées et si le groupe n'a pas pu y répondre. Remerciez-les pour leur implication.

MATÉRIEL :

Les phrases découpées pour le Frasbee : voir annexe de ce document.
Il faut autant de copies qu'il y a de sous-groupes.



DÉROULEMENT

TEMPS **2** PARTIR DU VÉCU... 10'

Chaque participant prend un moment de réflexion pour réfléchir à un enfant/jeune qui lui a posé question ou quelque chose qui l'a marqué (tant positivement que négativement) durant son animation. Ex : Une enfant qui ne voulait jamais manger sa soupe, un enfant qui ne parlait pas français, un enfant porteur de handicap, un enfant timide avec les animateurs, un enfant triste tous les matins, un enfant dynamique au moment de la sieste, un enfant participatif, etc.

Sur une fiche il note les caractéristiques de l'enfant : besoins, compétences, etc. et les difficultés/questions de l'animateur.

Le formateur prévoit quelques autres fiches déjà complétées pour les animateurs en manque d'inspiration.

TEMPS **3** ADAPTATION D'UN PETIT JEU... 20'

On divise le groupe en sous-groupes de 4 animateurs. Chacun dispose d'une fiche complétée.

Ils doivent adapter un petit jeu au choix de manière à ce que les 4 enfants repris sur les fiches du sous-groupe s'y retrouvent. En sachant que dans la mise en situation, d'autres « enfants » viendront se joindre à l'animation.

TEMPS **4** MISE EN SITUATION... 5' PAR JEU ET UN MAXIMUM DE 30' POUR L'ENSEMBLE

Chaque sous-groupe présente et anime son petit jeu à deux autres sous-groupes.

Les 4 animateurs animent donc un groupe de 8 (deux sous-groupes rassemblés).

Les 4 fiches enfants, du sous-groupe qui présente le jeu, sont distribuées au hasard chez 4 des 8 participants. Personne ne sait qui est qui. Les animateurs devront donc faire preuve d'observation durant l'animation. Les participants qui n'ont pas de fiches sont des enfants avec leur personnalité... Il n'y a pas d'enfants normaux ou handicapés. Chaque enfant est avec ses besoins et ses compétences.

L'activité doit prendre, en tout une trentaine de minutes (5' par petit jeu). Le formateur peut donc décider d'interrompre un petit jeu avant la fin.

Durant l'ensemble des petits jeux, le formateur doit prendre note des différentes techniques d'adaptation observées pour pouvoir faire une liste à présenter aux animateurs à la fin du module.





DÉROULEMENT

TEMPS 5 EN GRAND GROUPE : PARTAGE DU RESENTI... 15'

Avec la méthode du « scrabblons » créée par l'asbl Résonance, chaque animateur pourra s'exprimer sur ce qu'il a vécu. Sur la prise en compte de ses besoins en tant qu'enfant, sur sa place dans le groupe d'enfants, etc.

Voici le lien vers la fiche technique de la méthode :
http://www.resonanceasbl.be/IMG/pdf/fiche_47.pdf

TEMPS 6 TECHNIQUES D'ADAPTATION 15'

Pour conclure, le formateur demande aux animateurs les différentes adaptations qu'ils ont mises en place ou observées lors des petits jeux (le formateur se basera sur les notes prises lors des petits jeux pour compléter/ajuster).

Enfin, le formateur peut distribuer à chaque jeune (ou afficher) une liste de choses à mettre en place pour inclure tout le monde.

MATÉRIEL POUR LE MODULE

-  Phrases du Frisbee
-  Fiches « profils d'enfants » à compléter
-  Fiches « profils d'enfants » complétées
-  Feuilles A4 pour les créations de petits jeux
-  Bics
-  Lettres de scrabble
-  Flipshart
-  Marqueurs



ANNEXE 1

PHRASES FRASBEE

1

Inclure un enfant handicapé ça demande du temps et de l'énergie, ça n'est pas toujours possible !

2

À OCARINA on se doit d'inclure tous les enfants dans n'importe quelle activité.

3

Inclure c'est un métier pour lequel nous ne sommes pas formés.

4

La différence est toujours une force !

5

À OCARINA, il est possible d'exclure !

6

La véritable intégration part d'un choix et pas d'une obligation.

7

Un jeune handicapé ne trouvera pas sa place dans une formation à OCARINA !

8

Il faut être un animateur exceptionnel pour animer des séjours AniJHan !

9

Les parents d'enfants AniJHan ne doivent pas craindre de mettre leurs enfants à OCARINA !

10

Les séjours en inclusion apportent autant aux enfants AniJHan qu'aux enfants valides.



ANNEXE 2

FICHE ENFANT (À COMPLÉTER)



COMPÉTENCES

DIFFICULTÉS DE L'ANIMATEUR

BESOINS

AUTRES

LÉA

ANNEXE 2

FICHE ENFANT (À COMPLÉTER)

Sens de l'ouïe et du toucher
très développés
Il a une excellente mémoire
Il est très sociable et
participatif

COMPÉTENCES

DIFFICULTÉS DE
L'ANIMATEUR

BESOINS

AUTRES

L'animateur avait du mal à décrire les situations et à structurer ses idées pour donner des consignes claires.
Difficile car il faut être tout le temps présent.
Très participatif dès que les choses sont clairement établies.
Difficulté de délimiter l'environnement.

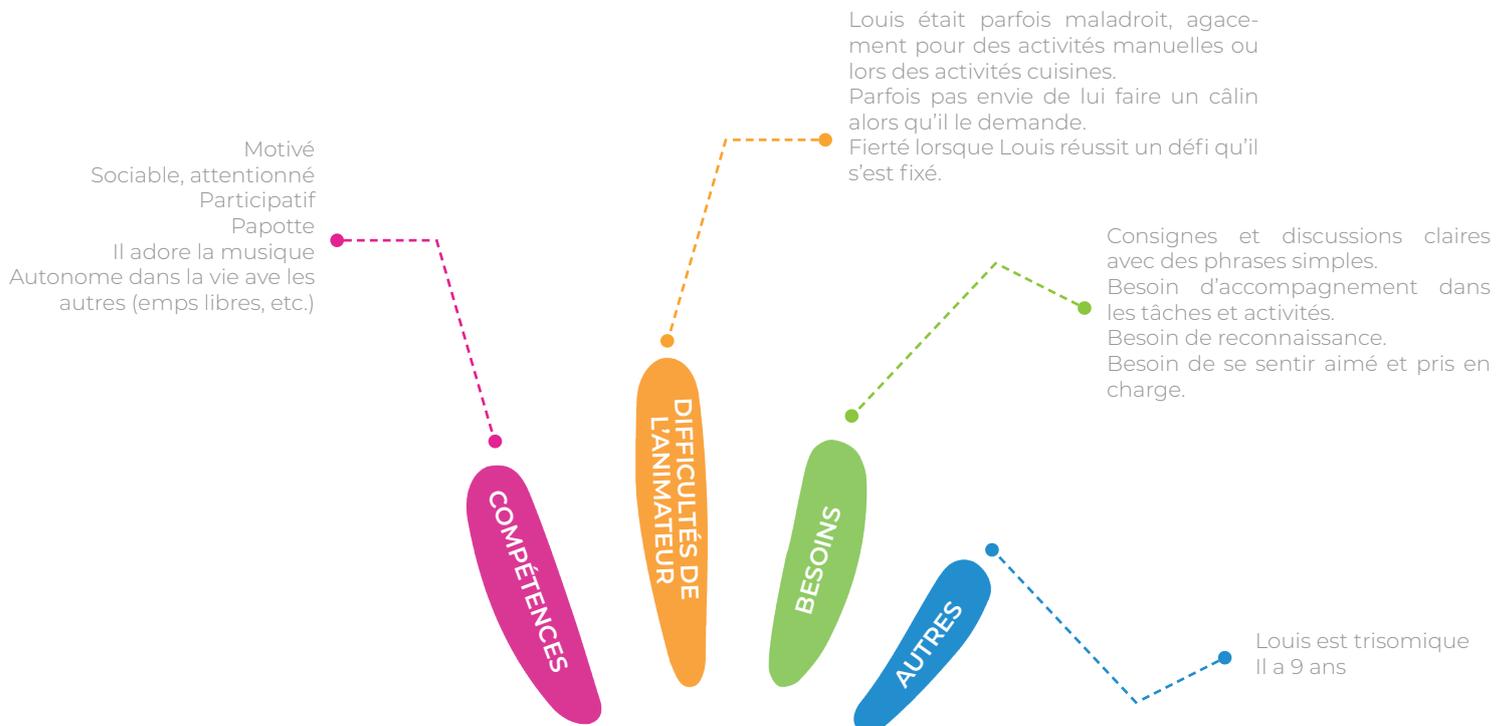
Ludo est aveugle, il a besoin d'un guide et de consignes claires.
Il a besoin de pouvoir toucher et manipuler son environnement pour se sentir en sécurité.
Il a besoins de moments de calme car son ouïe étant très développée, il doit pouvoir se reposer.

Ludo a 10 ans

LUDO

ANNEXE 2

FICHE ENFANT (À COMPLÉTER)



LOUIS

ANNEXE 2

FICHE ENFANT (À COMPLÉTER)

Il est très sociable
Il adore chanter
Il aime se plonger dans des mondes imaginaires et se laisser porter par les histoires
Il exprime très bien son ressenti

COMPÉTENCES

DIFFICULTÉS DE L'ANIMATEUR

BESOINS

AUTRES

Jack demande beaucoup d'attention et de suivi, ce n'est pas toujours simple de pouvoir l'encadrer tout le temps.
Il est grand mais n'est pas tout à fait autonome pour la propreté, il faut donc lui rappeler souvent.

Jack a besoin que la cadre soit clair.
Il a besoin d'une relation de confiance avec les adultes encadrants.
Il aime lorsque les autres jouent avec lui et se lancent dans leur jeu.
Il a besoin qu'on l'aide à se rappeler d'aller aux toilettes, de boire et de manger.
Il adore l'eau mais a besoin de bouées pour y aller.
Lorsqu'il est frustré, il l'exprime et a besoin de dialogue et d'attention pour se calmer.

Jack est autiste
Jack a 10 ans

JACK

ANNEXE 2

FICHE ENFANT (À COMPLÉTER)

Elle est très sociable
Elle est très participative
Elle s'exprime parfaitement
Elle adore dessiner

COMPÉTENCES

DIFFICULTÉS DE L'ANIMATEUR

BESOINS

AUTRES

Il faut une présence importante lors des sorties.
Elle est dans l'adolescence, les moments de toilette sont des moments qu'elle ne vit pas très bien en présence de quelqu'un.
Mal de dos à cause des transferts.

Elle a besoin d'aide dans certains déplacements (bordures, forêt, transports, etc.)
Elle a besoin d'aide pour faire sa toilette.
Elle a besoin d'aide pour monter et descendre de sa chaise.
Odile a besoin de pouvoir exprimer ses difficultés, son ressenti.
Elle a besoin de se sentir intégrée dans le groupe.

Odile est en chaise
Odile a 13 ans

ODILE



ANNEXE 3

TECHNIQUE IKEA – UNE MÉTHODE POUR ADAPTER LES JEUX

À la fin du module, l'animateur peut proposer cette méthode comme support d'animation adaptée. Méthode conçue par Nicolas Collard (OCARINA).

PRÉSENTATION DE LA TECHNIQUE IKEA

Prenons n'importe quel jeu... Il ne faut pas se dire « de toute façon ce jeu il ne peut être adapté ». Voici quelques éléments pour te permettre de rendre un petit jeu classique tout à fait inclusif !

- 1 Faire une fiche jeu : avec le déroulement, les règles, etc. en étant le plus complet possible.
- 2 Lorsque toutes les règles sont écrites, répondre aux questions :
 - a. Pour qui ?
 - b. Quel(s) est (sont) le(s) « problème(s) identifiés pour ces personnes ?
- 3 Création du squelette du jeu reprenant toutes les informations importantes du jeu. Pour chacun d'elle, lister :
 - a. ce qui fonctionne (en vert)
 - b. ce qui pourrait éventuellement être modifié (en orange)
 - c. ce qui ne fonctionne pas (en rouge)
- 4 Adaptation : déconstruction des étapes qui ne fonctionnent pas (ou peu) et reconstruction d'une version adaptée :
 - a. Qu'est ce qui n'est pas adapté dans la version ?
 - b. Qu'est-ce que je peux modifier ?
 - c. Comment le modifier ?
 - d. Modification et réécriture de la fiche jeu
- 5 Refaire un scan de la nouvelle fiche de jeu. Si tout est vert dans le squelette, le jeu est adapté !

ANNEXE 3

TECHNIQUE IKEA – UNE MÉTHODE POUR ADAPTER LES JEUX

EXEMPLE

Le jeu de la chaise musicale

1 Faire la fiche de jeu : Nous plaçons des chaises en cercle de telle sorte à ce que les participants regardent vers l'extérieur de celui-ci. Il y aura 1 chaise en moins que le nombre de participants (10 participants = 9 chaises). On va faire passer de la musique ambiante. Le but est de s'asseoir sur une chaise lorsque la musique s'arrête. Evidemment nous ne pouvons pas rester sur place, nous devons tourner autour des chaises tout en dansant, c'est plus sympa. La musique s'arrête, il reste une personne debout, celle-ci est éliminée. On retire donc une chaise et on recommence (9 participants = 8 chaises), ... jusqu'à ce qu'il reste 2 personnes, 1 chaise. Le premier assis sur cette chaise est le grand gagnant.

2 Répondre aux questions

- Pour qui ?* Personnes en situation de handicap, dont les capacités motrices sont atteintes. Se trouvent donc en chaises roulantes.
- Quel est le « problème » ?* L'enfant ne sait pas tourner autour des chaises, il ne peut se lever et s'asseoir. L'élimination c'est nul, l'enfant ne sait plus rien faire en attendant que la partie finisse.

3 Création du squelette du jeu

-  Rond de chaises
-  Musique ON/OFF
-  Déplacer en dansant autour des chaises
-  Assis/debout/assis/debout/...
-  Élimination + retrait de chaise

On décide dans cette liste ce qui ne va pas pour le public que nous avons.

-  Rond de chaises (vert)
-  Musique ON/OFF (vert)
-  Déplacer en dansant autour des chaises (se déplacer seul) (orange-rouge)
-  Assis/debout/assis/debout/... (rouge)
-  Élimination + retrait de chaise (orange)

4 Adaptation : On déconstruit et reconstruit :
Qu'est ce qui n'est pas adapté dans cette version ? Ou qu'est ce qui dérange ?

-  Les chaises
-  Les éliminations
-  «Le déplacement»



ANNEXE 3

TECHNIQUE IKEA – UNE MÉTHODE POUR ADAPTER LES JEUX

Comment le modifier ?

 Poser des bases comme un jeu de baseball, pas obligé que celles-ci soient en rond, plus elles sont éparpillées mieux c'est.

 Ne pas éliminer mais plutôt essayer de constamment battre le record du temps qu'ils ont mis pour être tous sur une base. Coopération + le fait de battre son propre record, hyper valorisant.

 Le déplacement, peut être accompagné d'un animateur pour faire les déplacements, il peut (s'il en est capable) indiquer lui-même à l'animateur ou aller.

5 Refaire un scan : on recommence

Tout est vert ? Well done... !

Possibilité de le faire en mélangeant les difficultés, les handicaps.

CONCLUSION

Démystifions un peu le jeu : Le but principal d'un jeu est que le participant s'amuse. Peu importe s'il joue à un renard qui passe qui ressemble plus à un touche-touche. L'important est que l'enfant puisse participer et s'éclater. C'est pourquoi il est IMPORTANT de ne pas citer le jeu qu'on va faire, ainsi il n'est pas obligé de s'imaginer les règles et se rendre compte que ce n'est pas ça. On va jouer à un jeu, voici les règles du jeu. Ne pas se consigner dans les règles de base d'un jeu. Servez-vous de ce que vous connaissez, modifiez le, amusez-vous.



ANNEXE 2

FICHE ENFANT (À COMPLÉTER)

COMPÉTENCES

DIFFICULTÉS DE L'ANIMATEUR

BESOINS

AUTRES

LÉA