

Editorial

Jeux/Jouets et Communications Alternatives sont les thématiques des deux valises pédagogiques réactualisées par un groupe de travail qui s'est réuni à sept reprises de janvier à juillet 2014. Dix professionnelles de la petite enfance se sont investies avec beaucoup d'entrain dans ce projet qui débouche sur des outils au contenu riche en matériel et idées que nous vous invitons à partager. Nous les remercions vivement. Pourquoi revisiter des contenus de valises ?

Fortes de leur succès les valises sont souvent en prêt et leur contenu se détériore : une saine usure ! D'autre part des nouveautés apparaissent et nous souhaitons vous en faire profiter. Enfin, lorsque nous remettons une thématique en réflexion, nous profitons de tous les apports du précédent groupe de travail, un réel tremplin pour aller encore plus loin et vous transmettre plus de matière.

Les fiches pédagogiques des valises sont étoffées ; elles vous apportent, au-delà du matériel mis à disposition, de multiples pistes ainsi qu'un cadre théorique. Les valises pédagogiques sont de réels outils de partage tant dans leur conception par un groupe de travail constitué de professionnels de terrain, que dans la manière dont les contenus sont pensés. Ces contenus doivent amorcer des choses, donner envie de faire. Nous espérons que vous découvrirez les valises avec beaucoup de plaisir.

L'équipe d'Une Souris Verte vous souhaite une très belle année 2015. ■



Une souris verte...

19, rue des trois pierres
69007 Lyon

Tel : 04 78 60 52 59

Mail : contact@unesourisverte.org

Web : www.unesourisverte.org



Explorer, manipuler, inventer, s'amuser... c'est ce que vous proposent les valises pédagogiques. Elles contiennent une sélection d'outils/de supports permettant de parler du handicap et de la maladie avec tous les enfants. Elles contribuent à penser la place de l'enfant en situation de handicap dans les activités, dans la société en général. Nous ne détaillerons pas ici le contenu des valises, mais mettons l'accent sur les nouveautés qu'elles contiennent et les angles d'approche retenus par le groupe de travail.

» » JEUX ET JOUETS, LA QUESTION DU HANDICAP

Les professionnels de la petite enfance, de l'enfance et de l'éducation reconnaissent aujourd'hui sans conteste l'importance du jeu dans le développement de l'enfant. B. Bettelheim nous rappelle que « La plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se prolonge en joie de vivre ». Ce plaisir gardons-le intact, c'est la condition *sine qua non* pour que le jeu puisse remplir une

fonction d'apprentissage sur le plan physique, psychologique et social. Ainsi, il est nécessaire pour les adultes de se détacher de l'idée que le jeu doit avoir uniquement une finalité productive ou de résultat, ou encore que sa fonction est occupationnelle. Le jeu, pensé comme un support de développement/de construction du « je » de l'enfant, laisse nécessairement une grande liberté de pensée, de création, de rêverie, d'imagination.

Et lorsque la question du handicap se pose dans le jeu/le jouet ?

Cette interrogation nous renvoie le plus souvent à : quel jouet proposer en fonction de la déficience de l'enfant ? Dans la valise pédagogique nous avons fait le choix de ne pas traiter le sujet sous cet angle. Cette approche est en effet assez limitative, comme si certains jeux étaient « réservés » à certaines catégories d'enfants. Nous avons préféré mettre à disposition des jeux qui vont être d'une préhension facile, qui apportent une bonne discrimination visuelle, qui permettent l'exploration tactile, etc. En d'autres termes qui favorisent la diversité des découvertes et qui mettent en lumière les compétences sollicitées chez les enfants... chez tous les enfants.

La valise contient également des jeux et jouets qui évoquent très clairement la question du handicap ou de la maladie. Ils permettent aux enfants de se familiariser avec cette question, mais sont également source de réflexion pour les adultes notamment quant aux messages transmis aux enfants. De manière générale, l'enfant s'imprègne de son environnement ludique qui contribue à construire son modèle de pensées ; il intègre ainsi des valeurs propres à



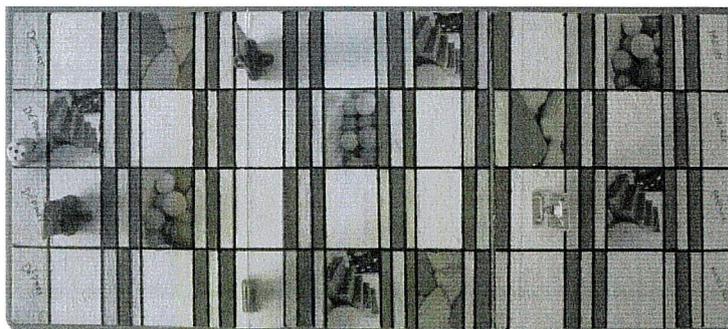
La poupée Kim présente les caractéristiques physiologiques des personnes atteintes du syndrome de Down

son groupe social. Dans les jeux/jouets que nous proposons, nous disons des choses sur notre société, nous transmettons des valeurs collectives et individuelles.

Que disons nous au travers des jeux et

jouets de la place qui est accordée dans la société à l'enfant qui a une déficience ? Quels supports d'identification lui proposons-nous ? Comment nos propres représentations viennent-elles interférer dans ces processus ?

Et pourquoi pas créer nos propres jeux pour évoquer la question du handicap ?



Il s'agit d'un simple jeu de plateau avec 4 pions et 1 dé. Chaque joueur choisit un pion. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiquées. Le gagnant est celui qui arrive le premier au bout de sa ligne.

Mais attention il y a des embûches sur le parcours ! Selon le cas, le joueur devra reculer d'une case, passer un tour, reculer de trois cases.

Mais quelle est l'originalité de ce jeu ? Les pions représentent des personnes en situation de handicap. Les embûches représentées renvoient à l'univers de la crèche : balles, modules de psychomotricité. ■

Prenons l'exemple des poupées et figurines. Depuis 20 ans l'offre des fabricants de jouets a beaucoup évolué à ce niveau. Nous avons vu apparaître des poupons sexués, des poupées et figurines représentant les origines culturelles. D'un modèle très uniforme (bébé blanc, asexué, blond aux yeux bleus) nous avons progressivement évolué vers une plus grande diversité dans nos lieux d'accueil. Les enfants issus de l'immigration peuvent maintenant s'identifier plus facilement comme membres du groupe social et ayant leur place dans la société au travers des poupons de couleur noire, typés asiatiques ou métissés.

Sommes-nous pour autant prêts à mettre à disposition des enfants des poupées ou figurines représentant des déficiences ? Ne pouvons nous pas être tentés de préserver l'enfant et ses copains de cette image qui nous fait violence à nous personnellement ?

L'enfant en situation de handicap a besoin comme tout enfant d'avoir des signes de reconnaissance dans le groupe social. Les éléments d'identification le confortent dans son appartenance à ce groupe. Toutefois, il

nous faut aller plus loin dans la réflexion et penser au contexte de mise à disposition de ces poupées ou figurines. Ainsi les jeux et jouets qui ne sont sortis qu'en présence de l'enfant en situation de handicap renvoient aux autres enfants un caractère d'exception, alors que leur présence permanente dans les bacs de jeux « normalise » la place de l'enfant qui a une déficience dans la société. Avoir un jeu de figurines représentant différentes situations de handicap sensibilise au handicap, mais si nous souhaitons renvoyer l'image d'une société à dynamique inclusive, ces figurines seront mélangées à d'autres qui représenteront des diversités multiples.

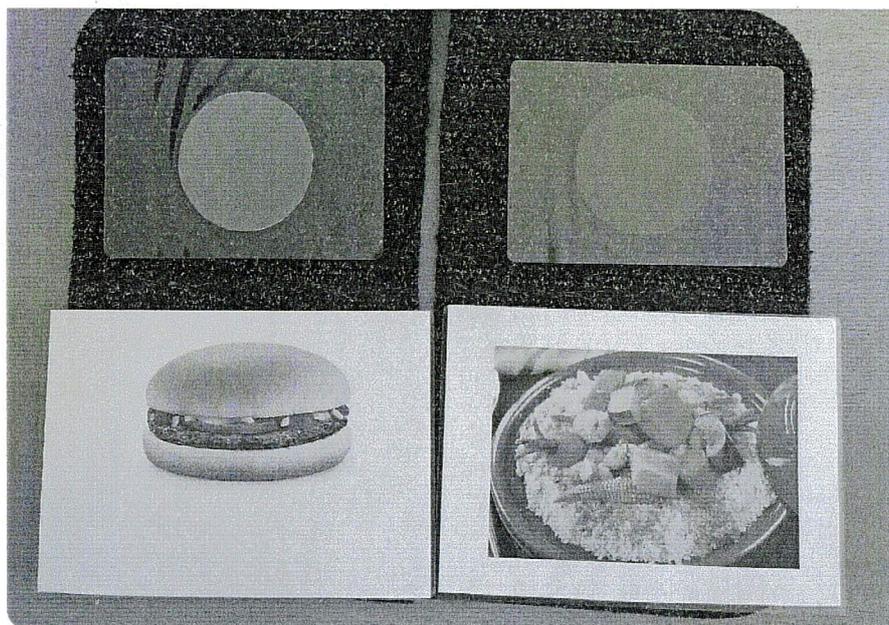
Aujourd'hui en France, nous trouvons peu de jeux et jouets (et donc de poupées et figurines) autour de la question du handicap, bien que l'offre augmente progressivement dans quelques enseignes.

C'est la représentation du handicap moteur (fauteuil roulant, béquilles, attelles, etc.) qui est la plus fréquente, interprété comme suite d'accident - et possiblement réversible (l'enfant fauteuil roulant porte un plâtre et est associé à l'univers de la clinique ou de l'hôpital). Plus rares sont les représentations des déficiences sensorielles (auditives, visuelles...).

La déficience intellectuelle est bien sûr plus difficile à représenter. Il y est très peu fait référence dans les jeux et jouets. Existente toutefois des poupées trisomiques créées par Connie Feda (Etats Unis). Leur apparition a fait polémique. Nous avons choisi de vous proposer l'une d'elle dans la valise pédagogique. Kim présente les caractéristiques physiologiques des personnes atteintes du syndrome de Down. Kim a des pairs, d'origines culturelles variées. A titre d'exemple Naomi, une autre poupée de la même série, nous vient du continent africain, on peut l'acquérir en version bouche fermée ou bouche ouverte avec la langue visible.

En France ces poupées sont commercialisées par des sites de matériel médical. Sur l'un de ces sites Naomi est présentée dans la même rubrique que le mannequin de simulation d'accouchement. Cela ne nous renvoie pas la même chose de la place des enfants avec trisomie dans la société que si les poupons étaient commercialisés par des enseignes de jouets grand public.

Ces quelques lignes vous présentent des éléments mis en réflexion dans la valise jeux/jouets, dont le contenu est riche et qui reste avant tout un outil de plaisir et partage avec les enfants. ■



Communications alternatives

Les thèmes abordés dans cette valise restent ceux de la précédente version, mais avec de nouveaux supports et de nouvelles idées. Par ailleurs les médiateurs de relation tels que les mascottes et les marionnettes ont pris une place de choix dans le contenu. Ce sont les besoins en communication des enfants en difficultés qui ont guidé les réflexions. Mais les axes développés sont bien sûr valables pour tous les enfants.

L'enfant a besoin :

- de mieux comprendre la parole qui lui est adressée : cela passe bien sûr par une adaptation de notre façon de parler, mais également par des signes ou autres supports visuels, objets... ;
- de se repérer dans le temps : là encore avec l'appui d'outils visuels, sonores, mais aussi au travers de routines rassurantes ;
- de se repérer dans la crèche : quels endroits sont destinés à quelle fonction ? Mais également qui travaille, qui sont les copains, quel va être le menu ?

L'enfant a aussi besoin :

- qu'on l'aide à mieux communiquer, en ancrant sa communication non verbale
- qu'on l'aide à comprendre et à apprendre les mots par des chansons, des comptines, des lectures partagées, des imagiers maison ou achetés... ;
- de lier sa vie à la crèche et chez lui ;
- qu'on lui donne la parole, qu'on lui donne des choix, première étape vers le oui et le non, la construction de soi !

Il a besoin que nous vivions des moments de plaisir avec lui ! Pour ce, de nombreux axes

sont proposés dans la valise pédagogique : des idées d'outils d'interaction, des idées pour améliorer le repérage quotidien dans le temps et dans l'espace, des idées pour communiquer grâce aux jeux, aux activités.

La principale nouveauté dans le contenu réside dans les mascottes.

Nous vous invitons à découvrir :

- Ficelle, le chien velu ;
- les accessoires pour de superbes marionnettes à main (yeux à fixer sur vos doigts et vêtements de grand-mère et grand père qui habilleront vos mains et avant bras).

Cette diversité pour vous montrer que le choix du « support » mascotte/marionnette reste singulier. La mascotte peut être achetée, fabriquée, peut être très élaborée ou très simple. L'essentiel est qu'elle soit identifiée par les enfants. Et bien entendu tout réside dans la réflexion des adultes autour de l'utilisation qui en sera faite.

Mais quel est l'intérêt de l'usage d'une mascotte ?

La mascotte est :

- Un médiateur et déclencheur de com-

munication. Ce n'est plus l'adulte qui s'adresse directement aux enfants, c'est la mascotte qui parle, qui bouge, qui communique, elle pourra faire passer des messages qui seront entendus de manière différente. De son côté, l'enfant pourra libérer sa communication. En effet, un enfant se confie, se livre ou s'exprime parfois mieux par l'intermédiaire d'un objet. Une mascotte peut devenir objet de plaisir et d'attachement, elle donnera le goût d'entrer en lien et de communiquer ;

- Un objet d'attention collective. La mascotte/marionnette est reconnue par tous dans son rôle et sa fonction, elle peut favoriser une identité de groupe ;
- un objet permettant de poser des repères et/ou des règles. La mascotte/marionnette contribuera aux repères des enfants : elle peut n'apparaître que dans certains lieux, qu'à certains moments, ou encore être présente auprès des enfants dans la durée tout en étant garante d'un certain cadre.

Nous vous laisserons découvrir à l'usage tous les possibles avec une mascotte qui vont bien au-delà de ces premiers éléments de réflexion.

Utiliser une mascotte/marionnette, je ne sais pas faire !

Ce n'est pas si compliqué. Retenons avant tout que les enfants sont nettement plus sensibles à la présence physique de la mascotte/marionnette qu'à sa voix. Aussi n'est-il pas nécessaire que ce soit toujours la même personne qui l'utilise. En revanche il est primordial que les professionnels s'accordent sur les règles et le contexte d'utilisation. La mascotte peut s'adresser directement aux enfants, exprimer ce qu'elle ressent, ce qu'elle pense d'un comportement, elle peut raconter une histoire, présenter une comptine, chanter, danser, animer des jeux, participer aux repas...

L'adulte peut aussi s'adresser aux enfants à propos de la mascotte/marionnette. Ou alors l'évoquer même lorsqu'elle n'est pas physiquement présente. Enfin la mascotte/marionnette peut dialoguer avec l'adulte qui l'anime.

Dans la valise pédagogique vous trouverez des scénarii d'utilisation. Dans l'encart c'est un exemple de dialogue avec Ficelle qui vous est présenté pour parler de la vie à la crèche. ■

Une proposition d'échange avec les enfants autour de leur vie en crèche



Ficelle

Ficelle (marionnette) échange avec Nina (adulte/professionnel). Découverte de Ficelle, enfoui dans un duvet.

Nina :

Les enfants, il y a quelqu'un dans ce duvet ! (S'approche) Chuuuut, il dort, il ne faut pas le réveiller ! Oh ! Le voilà qui bouge !

Ficelle (sort de son duvet mal réveillé et de mauvais poil) :

Mais je suis où ici ? Aie, j'ai encore dû m'endormir dans la voiture ! ... Mais oui, c'est bien ça ! (Tourne la tête partout) Pas de voiture en vue ? (Regarde le public) Oh, j'aperçois des enfants ! ... Coucou ! Je me sens déjà beaucoup mieux, j'aime bien les enfants ! ... Mais au fait ! je ne vous connais pas ! (Interroge les enfants un par un) Comment tu t'appelles toi ? ... Et toi ? (Subitement se tourne, aperçoit Nina et devient timide) Oh ! Mais, tu n'es pas un enfant, tu es qui toi ?

Nina :

Je m'appelle Nina et je m'occupe des enfants... et parfois aussi des chiens. Et toi qui es-tu ? Vous le connaissez les enfants ?

Ficelle :

Je m'appelle Ficelle ! ... Bon les présentations ça suffit ! J'ai envie de jouer maintenant... Pas vous les enfants ? Oups ! Avant par contre j'ai une envie pressante... euh comment dire... pipiii ! Vite, vite !

Attendez ! Je vais vous faire voir mon pot, il est très très chouette ! (Cherche le pot du regard puis observe Nina) Apportez-moi mon pot Nina !

Nina :

Mais dis donc Ficelle, comment me parles-tu ? Les chiens ne donnent pas des ordres ! (Nina lui donne malgré tout son pot car Ficelle se tortille)

...

Nina (observe la patte de Ficelle) :

Ta patte est un peu enflée, je vais te mettre un gant d'eau froide. (Se tourne vers les enfants et demande qu'on lui apporte la mallette de docteur, applique le gant tout en demandant si quelqu'un veut bien l'aider à faire un bandage) Bon ! Ficelle tu ne t'inquiètes pas ! Nous allons te soigner en te mettant une bande autour de la patte.

Ficelle :

Tu ne m'emmènes pas chez le vétérinaire ? (Se tourne vers les enfants) C'est le docteur des chiens !

Nina :

C'est un petit «bobo», par contre si ta patte te fait toujours mal ce soir il faudra l'appeler.

Ficelle :

Et mon nez ? Il pourrait le regarder par exemple ?

Nina :

C'est vrai que tu as un gros rhume, mais tu n'es pas malade !

Ficelle :

D'accord, sauf que bon nez est de douveau tout bouché. Regarde, je suis obligé d'ouvrir la bouche pour respirer. Et puis je de sens plus rien !

Nina :

Bon ! Je crois qu'un lavage de nez s'impose. N'est-ce pas les enfants, vous êtes d'accord ?

Ficelle :

Binco ! J'ai horreur des lavages de nez ! (Se tournant vers Nina) Oh, il me semble que bon nez se débouche d'un seul coup !

Nina :

Ficelle, je comprends que tu n'apprécies pas les lavages de nez mais c'est nécessaire ! (Lavage de nez)... Etc. ■