



Les Compositeurs

Thème : Lutte contre les discriminations liées au handicap



1h30 à 2h



10 à 30 joueur.ses



Sommaire

Principe du jeu / p.1

Objectifs pédagogiques / p.1

Mise en place / p.2

Règles du jeu & Déroulé / p.3

Phase 1 / p.4

Phase 2 / p.6

Phase 3 / p.12

Discussion finale / p.14

Principe du jeu

Les Compositeurs est un jeu permettant d'aborder la diversité des formes de handicap, leurs effets dans la vie quotidienne et les moyens permettant de les compenser. En trois phases de jeu, les élèves vont découvrir la vie de personnes connues porteuses de handicap, réfléchir aux composantes des handicaps et à leurs idées reçues sur le sujet, avant d'identifier l'importance de l'environnement pour les compenser.

Objectifs pédagogiques :

- Être **attentif** aux gens autour de soi – PHASE 1.
- On peut faire "**n'importe quel métier**" même en situation de handicap (compensations, volonté, environnement) – PHASE 2.
- Comprendre que le caractère contraignant d'un handicap dépend de son **environnement** – PHASE 3.

Mise en place

Nous recommandons de libérer de l'espace entre le tableau où l'enseignant.e affichera les personnages et les élèves. À cette fin, vous pouvez pousser les tables et le bureau.

Les élèves organisés en **groupes de 5 à 6** auront à noter le contenu de leurs échanges avant de le partager avec le reste de l'assemblée. Positionner autant de tables que de groupes d'élèves et assigner à chaque table un groupe d'élèves.

Pour faciliter la restitution, une partie des réflexions des élèves seront notées. Désigner un **représentant pour chaque groupe** qui partagera la réponse de son groupe.

Afin de canaliser l'attention des élèves et garantir la qualité de l'activité, nous vous conseillons de **chronométrer l'activité**. Vous pourrez annoncer aux élèves le décompte du temps au fur et à mesure (5 minutes ; 2 minutes...).

Pour comptabiliser les points d'une équipe l'enseignant.e notera sur un bout de papier ou au tableau les points obtenus.

Règles du jeu & Déroulé

⌚ INTRODUCTION (10min.)

Posez aux élèves la question :

> Selon vous, qu'est-ce qu'un handicap ?

> Qu'est-ce qu'une compensation ?

Ces définitions peuvent vous aider à nourrir le débat :



Handicap physique/moteur : Les troubles qui empêchent de bouger librement, en partie ou totalement. Ex. Amputation d'un membre...



Handicap sensoriel : Le dysfonctionnement de l'ouïe et/ou de la vue, qui empêche ou limite les repères et la prise d'informations. Ex. déficience visuelle (aveugles, malvoyants)...



Handicap mental : Manque de facultés mentales, ressources intellectuelles limitées. Difficultés pour réfléchir, retenir ou comprendre des informations, fixer son attention, lire ou écrire. Ex. La trisomie 21...



Handicap psychique : Les capacités intellectuelles ne sont pas touchées. C'est la possibilité de les utiliser qui est déficiente. Difficultés pour contrôler son comportement, ses émotions, son humeur ou encore sa volonté. Ex. Les TOC (troubles obsessionnels compulsifs)...



Maladie invalidante : Troubles de la santé pouvant atteindre les organes internes vitaux (le cœur, les poumons, le rein...). Ces maladies peuvent être momentanées, permanentes ou évolutives. Ex. La mucoviscidose, le sida, les cancers...

PHASE 1

Qui est en situation de handicap ?

Durée : 25 minutes

Nombre de joueur.ses : Classe entière :
5 à 6 joueur.ses par équipe (jusqu'à 5 équipes)

Matériel : 5 portraits format A4

Objectif : Mettre en évidence les différents types de handicap et en particulier les moins visibles.

But du jeu : Pour chaque personnage proposé, les élèves en équipe disent s'il ou elle est porteur.se de handicap.

Mise en place : L'enseignant.e affiche les 5 portraits A4 sur le tableau, visibles par tous. Les élèves sont debout, ils peuvent s'approcher pour regarder.

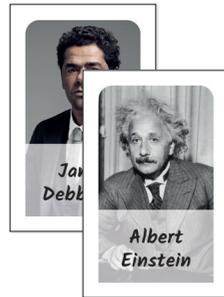
Règles du jeu : Un personnage après l'autre, l'enseignant.e lit la partie Histoire (page 5) du personnage puis pose les questions suivantes :

- Le personnage est-il porteur de handicap ?
- Ce handicap est-il visible ?
- Quels sont les conséquences possibles liées à ce(s) handicap(s) ?

Discussion (10 min. minimum)

L'enseignant.e peut poser les questions suivantes pour orienter le débat :

- Y a-t-il des éléments qui vous ont surpris ?
- Quels sont les handicaps les plus visibles ?
- Et les moins visibles ?
- Connaissez-vous des gens qui sont en situation de handicap ?



Histoires des 5 personnages :

Perso	Histoire	Quelle sorte de handicap ?	Visible ?
Jamel Debbouze	Jamel est né en 1975 à Paris. Il grandit en banlieue, et un jour, dans une gare, il est frappé par un train. Il perd l'usage de son bras droit.	Un handicap physique : son bras ne répond plus du tout.	Oui
Albert Einstein	Albert Einstein est né en 1879 en Allemagne. Il a vite des problèmes à l'école parce qu'il n'arrive pas à épeler et à écrire les mots correctement. Il a du mal à parler jusqu'à l'âge de 6 ans.	Trouble des apprentissages : la dyslexie	Non
Ray Charles	Ray Charles naît en 1930 aux Etats-Unis. Il perd progressivement la vue à cause d'une maladie très rare. À l'âge de 7 ans, il ne voit plus rien du tout.	Un handicap sensoriel : il est aveugle	Oui
Lil Wayne	Lil Wayne naît en 1982 aux États-Unis. Il commence le rap avant ses 10 ans, et devient vite super connu. Et puis on apprend qu'il doit parfois aller à l'hôpital pour de très graves crises au cerveau, comme des chocs électriques qui se déclenchent tout seuls et qui lui donnent des convulsions très violentes.	Une maladie invalidante : l'épilepsie	Non (sauf en cas de crise)
Ludwig Van Beethoven	Beethoven naît en 1770 en Allemagne. Il apprend très tôt la musique et s'avère être un virtuose. Il souffre pourtant d'accouphènes (sifflements permanents dans les oreilles) et finit par ne plus rien entendre vers 30 ans.	Un handicap sensoriel : la surdit�	Non

PHASE 2

Caractéristiques personnelles

Avant-propos à l'animation de la 2ème phase

La seconde phase s'articule autour de la **compréhension des handicaps**. Il existe des solutions pour atténuer les effets ou conséquences possibles liés aux handicaps. Un handicap peut être visible ou non.

Cette phase de jeu tient du jeu des 7 familles, les joueur.ses vont rassembler les cartes correspondant à leur personnage. Il comporte des éléments de jeu d'ambiance (ex. : être le premier à se saisir d'une carte).

Dans le jeu, il existe 2 types de cartes :

- Les cartes "**Personnages**" (photo + verso rayé).
- Les cartes "**Caractéristiques**" (verso spirale).

Avant de jouer :

- Pour chaque équipe, séparer les éléments et choisir les personnages avec lesquels vous voulez que les enfants jouent.
- Pour chaque personnage, récupérer les cartes "caractéristiques" correspondantes (métier, handicap...). Aidez-vous du tableau page 16.
- Former une pioche avec toutes les cartes "caractéristiques" correspondant aux personnages choisis pour le groupe et mélanger.
- Former une pioche avec les cartes "personnages" et mélanger.



Personnage



Métier



Handicap



Conséquence



Compensation

Animation de la Phase 2

Durée : 30 minutes

Nb de joueur.ses : 5 à 30 (5 par équipe, 6 équipes max)

Matériel complet :

- 16 cartes Personnage
- 128 cartes Caractéristiques (**métiers**, **handicap**, **conséquences possibles**, **compensations**)

Objectifs :

- Comprendre que le handicap peut **concerner tout le monde**.
- Comprendre qu'avoir un handicap **n'empêche pas** forcément de faire des métiers compliqués.
- Découvrir comment des personnes porteuses de handicap peuvent le **surmonter**.

But du jeu : Être le/la joueur.se qui a le **plus de points** à la fin de la partie. Les joueur.ses gagnent des points en recomposant leur personnage.

NB : En tant qu'animateur.ice il est préférable que vous connaissiez les personnages que les enfants auront à reconstituer. **Choisir les personnages** que les élèves doivent découvrir et pour chacun, chercher dans les cartes caractéristiques celles qui leur correspondent. Pour cela, **référez-vous au tableau** récapitulatif page suivante.

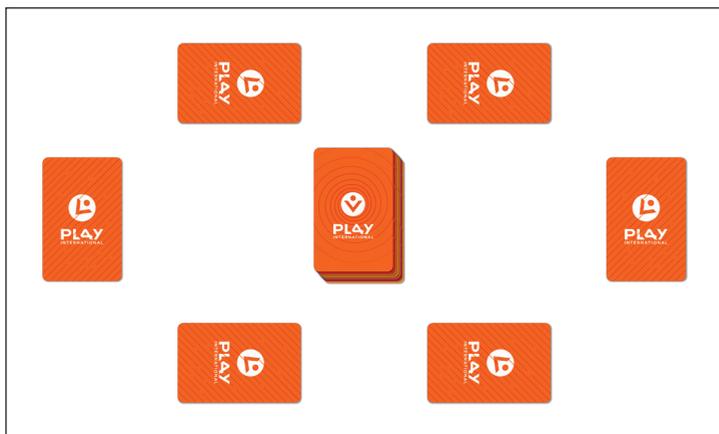
L'enseignant.e prendra soin d'expliquer les règles du jeu avant de poser les cartes sur les tables des joueur.ses.



Nom	Profession	Handicap	Conséquences possibles	Compensations possibles
Ludwig von Beethoven	Musicien	Surdit�	Difficult�s � communiquer, fatigue, isolement, perte de rep�res	Lecture labiale, langue des signes, proth�se auditive
Albert Einstein	Physicien	Dyslexie	Difficult�s d'apprentissage, difficult� de concentration, organisation personnelle perturb�e, difficult�s � communiquer	Outils mn�motechniques, am�nagement des horaires, am�nagements du mat�riel, aide ou accompagnement
Jamel Debbouze	Humoriste, acteur	Paralysie (bras droit)	Isolement, faible dext�rit�	Environnement am�nag�, am�nagements du mat�riel
Justin Timberlake	Chanteur / acteur	TOC et troubles de l'attention	Difficult� de concentration, organisation personnelle perturb�e, isolement, difficult�s relationnelles	Eviter les situations de stress, am�nagement horaire, aide ou accompagnement
Amadou et Mariam	Chanteurs	Aveugles	Difficult�s � communiquer, fatigue, isolement, perte de rep�res	Environnement am�nag�, braille, aide ou accompagnement
Basshunter	Chanteur / Dj	Syndrome Gilles de la Tourette	Difficult� de concentration, d�ficit de l'attention, fatigue	Eviter les situations de stress, am�nagement des horaires, aide ou accompagnement
Aaron Fotheringham	Sportif	Paralysie (des membres inf�rieurs)	Isolement, mobilit� r�duite	Fauteuil roulant, environnement am�nag�
Stephen Hawking	Physicien	Paralysie (t�traplegie)	Isolement, faible dext�rit�, mobilit� r�duite	Environnement am�nag�, aide ou accompagnement, fauteuil roulant, assistance respiratoire
Grand corps malade	Chanteur / Acteur	Paralysie (t�traplegie)	Isolement, faible dext�rit�, mobilit� r�duite	Environnement am�nag�, aide ou accompagnement, fauteuil roulant, canne ou b�quille, kin�sith�rapie
Edith Piaf	Chanteur	Maladie des articulations	Isolement, mobilit� r�duite	Environnement am�nag�, traitement m�dical adapt�, aide ou accompagnement
Ray Charles	Musicien, chanteur	Aveugle	Difficult�s � communiquer, fatigue, isolement, perte de rep�res	Environnement am�nag�, braille, aide ou accompagnement
Leonardo Di Caprio	Acteur	TOC	Difficult�s de concentration, organisation personnelle perturb�e	Eviter les situations de stress, am�nagement des horaires, aide ou accompagnement
Mimie Mathy	Actrice, humoriste	Nanisme	Difficult�s d'apprentissage, discriminations, fatigue, isolement	Environnement am�nag�, am�nagements du mat�riel
Pascal Duquenne	Acteur	Trisomie 21 (syndrome de Down)	Difficult�s d'apprentissage, isolement	Environnement am�nag�, aide ou accompagnement
Lil Wayne	Chanteur, producteur	�pilepsie	Isolement, troubles de la m�moire, crises incapacitantes	Traitement m�dical adapt�, op�ration chirurgicale selon les cas
Agatha Christie	�crivaine	Dyslexie	Difficult�s d'apprentissage, difficult� de concentration, organisation personnelle perturb�e, difficult�s � communiquer	Outils mn�motechniques, am�nagement des horaires, aide ou accompagnement

Matériel pour une table : Placer autant de cartes personnage que de joueurs autour de la table, +1, avec toutes cartes caractéristique correspondantes.

Mise en place : Chaque joueur.se pioche 1 personnage qu'il garde devant lui face cachée. Les cartes "caractéristiques" sont au centre de la table. L'enseignant.e met le jeu en place, explique les règles et s'assure du bon fonctionnement.



Pour cela référez-vous au tableau p.8

Au centre =
pioche de cartes
"Caractéristiques".

Chaque élève (ici 6) a une carte
"Personnage" face
cachée.

Règles du jeu : Les élèves ont 2 minutes pour lire les éléments de leur carte. Il est possible que certains textes ne soient pas compris. L'enseignant.e les expliquera à la fin du jeu.

Quand tous les élèves ont pris connaissance de leur personnage, la partie peut commencer.

Le/la 1^{er} joueur.se est le/la lecteur.ice. Les autres joueur.ses sont les preneur.ses. Tous les joueur.ses seront lecteur.ices à tour de rôle.

Le/la 1^{er} lecteur.ice de chaque table retourne la 1^{ère} carte de la pioche et lit son texte à voix haute. Il la pose au centre de la table.

À tout moment un.e preneur.se peut récupérer la carte de son choix au centre de la table pour compléter son personnage en plaçant sa main dessus. Si plusieurs preneur.ses voulaient la carte, c'est le joueur.se dont la main est la plus proche de la carte qui l'emporte. Il n'est pas possible de prendre la carte qu'un joueur.se a obtenu lors d'un tour précédent.

Le lecteur ne peut pas prendre de carte. Quand un joueur.se a lu une carte, il passe la pioche à son voisin de gauche qui devient lecteur, pioche une carte et la lit, etc.

La Phase 2 est terminée quand tous les joueur.ses ont placé 4 cartes caractéristiques devant eux. Le premier à finir son personnage est le vainqueur de cette phase. Bravo !

Discussion : L'enseignant.e peut poser les questions suivantes pour orienter le débat :

- Comment, selon vous, votre personnage a-t-il surmonté sa situation de handicap ?
- Sa situation de handicap a-t-elle pu avoir un impact sur sa vie professionnelle ou personnelle ?
- Si oui, lequel ?
- Connaissez-vous des personnes en situation de handicap ?
- Comment ces personnes parviennent-elles à dépasser leur handicap dans certaines situations ?

PHASE 3

Situations et solutions

Durée : 30 minutes

Nb de joueur.ses : 5 à 30 (5 par équipe, 6 équipes max)

Matériel

- 30 Cartes Situation (10 différentes, chacune en 3 exemplaires)
- Fiches Solution (3 par équipe)

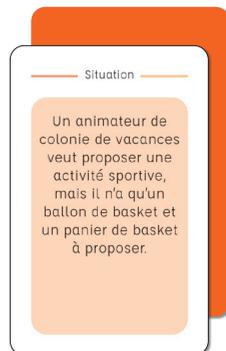
Objectif : Comprendre en équipe que ce sont les **situations qui révèlent** ou non un handicap, et qui génèrent un besoin ou non de compensations.

But du jeu : Être l'équipe dans la salle qui a **trouvé le plus de solutions** aux situations proposées.

Mise en place : Les équipes restent les mêmes qu'en Phase 2, autour de leur table. Elles gardent toutes les cartes caractéristiques des phases précédentes, qui serviront pour réfléchir en équipe.

3 cartes "Situation" différentes sont distribuées à chaque table et composent une pile face cachée.

Avant le lancement de la phase 3, l'enseignant.e explique ce que sont les "solutions" à donner à des situations.



Règles du jeu

Quelqu'un dans l'équipe se porte volontaire pour lire la première carte "Situation".

En équipe, les joueur.ses doivent établir :

- > Quel handicap serait problématique dans cette situation
- > Quelle compensation est nécessaire
- > Quelles solutions existent pour améliorer la situation

Après avoir répondu à la première situation, un autre membre de l'équipe lit la 2^{ème} situation et l'équipe y travaille à l'identique. Idem pour la 3^{ème} situation.

Chaque équipe a 15 minutes pour remplir les trois fiches.

Recommandations : En fonction du temps disponible, donner plus ou moins de cartes "Situation" à chaque équipe, ou décider de montrer simplement le principe en le faisant en plénière, bien qu'il soit aussi intéressant de comparer les solutions proposées par différentes équipes pour une même situation.

À la fin des 15 minutes, chaque équipe compte son nombre total de solutions (3 fiches confondues) et les énonce à l'oral. Elles devront être validées par l'enseignant.e pour compter dans le décompte final des points.

Discussion finale (en plénière)

À tour de rôle, chaque équipe lit une de ses situations et sa fiche récapitulative, avec les solutions qu'elle propose pour l'améliorer. Les solutions sont validées ou non par l'enseignant.e en fonction du caractère pertinent et réaliste de la solution proposée. Il note au tableau les scores par équipe et par situation.

Le débat est ouvert dans la classe sur les situations de handicap concernées et les solutions que l'on peut trouver pour améliorer la situation. L'enseignant.e propose des compléments de solutions.

Pour le calcul des points :

- Le nombre total des solutions trouvées par équipe rapporte l'oscar de l'équipe la plus **prévenante**.
- Le nombre le plus élevé de solutions pour une seule situation rapporte l'oscar de l'équipe la plus **persévérante**.
- La solution la plus originale rapporte l'oscar de l'équipe la plus **inventive**.
- La solution la plus pertinente rapporte l'oscar de l'équipe la plus **efficace**.



Crédits :

Game design : Ludocéo (ludoceo.wordpress.com)

Illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



Compensation



Braille

Un système d'écriture tactile à points à l'usage des personnes aveugles ou malvoyantes

Conséquence



Faible dextérité

Les Compositeurs

Thème : Lutte contre les discriminations liées au handicap