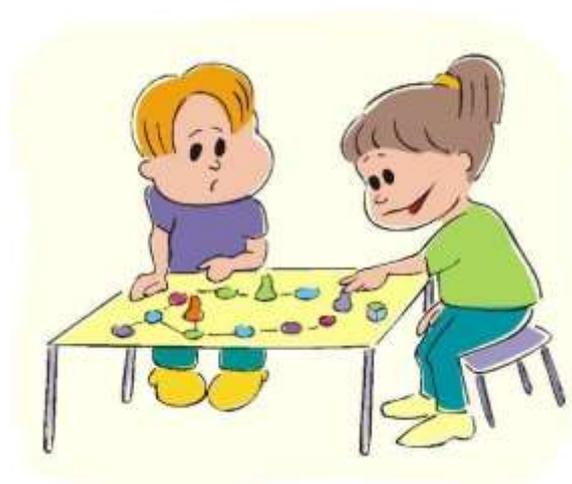




Anatole prend son envol



PRH56 - ACM

UNE MALLE PEDAGOGIQUE, POURQUOI ?

Accueillir la différence, partager les différences liées au handicap au quotidien pour les jeunes enfants et les enfants est avant tout une question d'éducation. Dépasser ses interrogations, ses curiosités et ses craintes, abandonner les préjugés et percevoir les ressources de l'autre afin de reconnaître les intérêts communs à grandir et à vivre ensemble est un cheminement de la réflexion qui demande du temps et des échanges accompagnés. Plutôt qu'un long discours, rien de mieux qu'une belle histoire intelligente qui apporte des éléments de réponses ; plus que des explications approximatives, rien de mieux que l'action par le jeu qui favorise l'éveil des sens et la mise en mouvement du corps.

La malle pédagogique par la diversité de ses propositions répond à ces intentions d'aide aux responsables des structures d'accueil et de loisirs.

Quelques notions (source guide « osez la différence »)

« **Sensibiliser à l'intégration des enfants en situation de handicap** » c'est « faire évoluer des attitudes, des comportements et réfléchir face au sens et aux multiples avantages qu'apporte l'accueil d'un enfant en situation de handicap dans les milieux d'accueil »

Que signifie être en situation de handicap ? (source : Pole Ressources de la Sarthe)

L'article L.114 de la Loi n° 2005-102 du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées définit le terme « être en situation de handicap » :

« Constitue un handicap, au sens de la présente loi, toute limitation d'activité ou restriction de participation à la vie en société subie dans son environnement par une personne en raison d'une altération substantielle, durable ou définitive d'une ou plusieurs fonctions physiques, sensorielles, mentales, cognitives ou psychiques, d'un polyhandicap ou d'un trouble de santé invalidant. »

Quand on parle de « handicapé » ou de « personne handicapée », on insiste sur ses manques évalués par comparaison avec une personne dite « valide ».

On réduit la personne à son déficit sans mettre en avant ses potentiels ni ses besoins. C'est l'aspect fonctionnel de la « prise en charge ».

C'est l'héritage d'une culture, dominée par une approche essentiellement médicale, qui identifie la déficience et traite d'abord le handicap.

Quant on parle de personne en situation de handicap, on change de regard.

La personne présentant une déficience est reconnue comme une personne à part entière, placée en situation de handicap, situation occasionnée par les barrières environnementales - c'est à dire architecturales, culturelles, économiques et sociales, voire législatives et réglementaires - barrières qu'elle ne peut franchir au même titre que les autres citoyens en raison de sa (ses) particularité (s). On abandonne le terrain du caritatif compatissant pour se placer sur le terrain de la solidarité. La personne en situation de handicap n'est plus seule responsable de sa situation marginalisée due à sa déficience. La société, dans son obligation de respect de l'ensemble de ses membres, doit s'adapter et se donner les moyens de garantir l'accès effectif de tous aux droits fondamentaux.

Qu'est-ce qu'une action de sensibilisation ?

Cette action vise :

- Le partage de réflexions
- L'enrichissement de ses connaissances
- De travailler sur les représentations liées aux handicaps
- De connaître et maîtriser les ressources mises à disposition

Qu'est-ce qu'une malle de sensibilisation et comment l'utiliser ?

C'est un outil pédagogique, ludique, proposant différents supports éducatifs adaptés selon les tranches d'âge pour aborder des notions liées à la différence et au Handicap.

Les professionnels s'imprègnent de l'univers de la malle, l'intègrent dans un projet, afin de retranscrire le mieux possible, le message à partager aux enfants.

Quelques conseils :

L'équipe dans son ensemble, doit être sensibilisée au sujet de la malle pour partager les messages aux enfants.

Ces quelques conseils vous permettront d'utiliser cette malle de façon optimale :

- Sensibiliser les enfants à l'action en introduisant le thème. Différentes méthodes et moyens sont possibles : annonce préalable, activités d'approche, affichage, informations aux familles en valorisant l'action auprès d'eux...
- Prévoir l'espace et le matériel nécessaire à l'activité
- Lorsque l'activité est terminée, poursuivre sur cette thématique par des actions complémentaires.



Bibliographie et filmographie



N° inventaire	Titre des livres	Age			
		petit	enfant	jeune	adulte
1	Les ailes de Camille		■	■	
2	Deux mains pour le dire		■	■	
3	Ma meilleure copine		■	■	
4	L'indien qui ne savait pas courir		■		
5	Alex est handicapé		■		
6	Entre terre et ciel		■	■	
7	Louis Braille, l'enfant de la nuit			■	■
8	L'histoire d'Helen Keller			■	■
9	Ce que voit Thomas	■	■	■	■
10	Le liseron de Jules		■	■	■
11	Lolo - l'autisme	■	■		
12	Alice sourit	■	■	■	■
13	Biglouche	■	■		
14	Lili	■	■		
15	Paul la Toupie	■	■		
16	Un petit frère pas comme les autres	■	■		
17	Le dragon à la dent sucrée – le diabète	■	■		
18	Les mains qui parlent	■	■		
19	Fidélie et Annabelle – la trisomie	■	■		
20	Mon nom c'est Olivier – le bégaiement	■	■		
21	Les tics d'Emerick – Gilles de la Tourette	■	■		
22	Vincent et les pommes – la dysphasie	■	■		
23	Le bedon tout rond – l'obésité	■	■		
24	Le mauvais tour de Rhino – l'asthme	■	■		
25	Un orage dans ma tête – l'épilepsie	■	■		
26	Hou ! Hou ! Simon – le déficit d'attention	■	■		

Thèmes						Autres thèmes abordés
sport	sensoriel	moteur	mental	TSA & autre	différence	
		■			■	
	■					
	■					
		■			■	
		■				
	■				■	
	■				■	
	■					
				■		Fratrie
		■			■	
	■				■	
			■			T21
				■		Fratrie
			■		■	Fratrie - T21
	■					
			■			T21
					■	
				■		
					■	
				■		
					■	
				■		

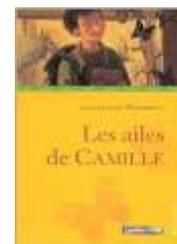
NB: Cette indexation n'est là qu'à titre indicatif pour vous aiguiller dans une recherche rapide de ce qui suit

N° inventaire	Titre des livres	Age			
		petit	enfant	jeune	adulte
28	Toby et Lucy, deux enfants hyperactifs				
29	Mina la fourmi				
30	Parler de maladie et handicap, t'es pas Cap- DVD				
31	La bête curieuse				
32	Okilélé				
33	Williams et nous				
34	Vénus noire				
35	Les demeurées				
36	Le petit prince cannibale				
37	Gontran le Goret - livre CD				
39	Fais-moi signe !				
40	7 souris dans le noir				
42	Chloé ne fait que loucher				
43	Le papa maman				
44					
45	L'ami du petit tyrannosaure				
46	Cœur d'Alice				
47	La petite casserole d'Anatole				
48	Quatre petits coins de rien du tout				
49	Loulou dans le noir				
50	Signe et sport				
51					
52	Adaptés - DVD				
53	Sois honnête, c'est injuste, merci d'avoir partagé, je peux être gentil, Charlie est responsable, je montre du respect				
58					

Thèmes						Autres thèmes abordés
sport	sensoriel	moteur	mental	TSA & autre	différence	
						trouver sa place
						court métrage
						écologie, migration
						trouver sa place
						société
						acceptation
						coopération
						livre CD + livre en braille
						pulsion
						accessibilité
						Socialisation - sociabilisation

Les ailes de Camille *Jean-Jacques Marimbert, Casterman*

Un petit garçon, sourd, neuf ans, Camille Deltheil, il a disparu depuis ce matin. Il n'était pas à l'école... brun, les yeux marron [...]. Le jour où Camille manque de perdre le beau papillon africain que lui a envoyé son père, il ressent d'une manière intense son handicap, il étouffe et ne pense plus qu'à une seule chose : fuir... Un roman sensible sur la différence, baigné par la magie de l'Afrique, de la musique et des papillons.



Deux mains pour le dire *Jean Didier et Zad, Syros*

A la rentrée, Manuel est un peu surpris : Jonathan est parti et la fille des nouveaux locataires, Lisa, l'ignore superbement. Lorsqu'il apprend que Lisa est sourde, Manuel change d'attitude. Pour elle, il va apprendre la langue des signes. Amour et amitié, autour du handicap.



Ma meilleure copine *Claire Clément et Zaï, Père Castor*

Léa est effondrée : Sarah, sa meilleure copine, si douée en gymnastique, a été victime d'un terrible accident. Paralysée, elle ne marchera plus jamais. Sarah s'isole et rejette son amie. Leur belle complicité semble brisée... Comment lui prouver que la vie peut encore être pleine de promesses



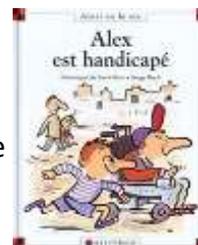
L'indien qui ne savait pas courir *Leigh Sauerwein, Bayard*

Dans la tribu des Dakotas, Huchté, le petit Indien, n'est pas comme les autres. Eux courent, dansent et chassent. Lui, il boite. Et lorsque les enfants se moquent de son pied déformé, il voudrait mourir, tant il est malheureux. Dans ces moment-là, Huchté s'en va dans la prairie retrouver ses meilleurs amis : les animaux. Des amis qui vont le mettre sur le chemin du bonheur.



Alex est handicapé *Dominique de Saint Mars et Serge Bloch, Calligram*

Dans la classe, Alex arrive en fauteuil roulant. Au début, c'est difficile. Mais plus Max le connaît, plus il l'apprécie. Et avec ses copains, ils ont une idée un peu folle.



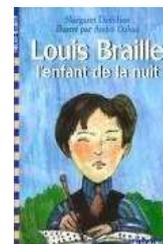
Entre terre et ciel *Eric Sanvoisin aux Éditions Milan Raisonnable*

Les gens autour de Killian n'ont que ce mot à la bouche. Mais comment être raisonnable quand on est cloué dans un fauteuil roulant ? En demandant l'impossible, tout simplement. Faire de l'escalade par exemple. Et Killian est une vraie tête de mule. Il veut faire de l'escalade, il en fera.



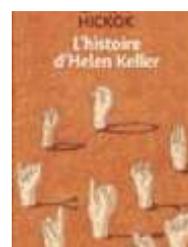
Louis Braille, l'enfant de la nuit *Margaret Davidson et André Dahan, Gallimard jeunesse*

Récit biographique de Louis Braille. Au début du XIX^e siècle, l'histoire de Louis Braille devenu aveugle à l'âge de 3 ans à la suite d'un accident. A l'âge de dix ans, Louis quitte sa famille pour l'Institut des aveugles de Paris. A cette époque, les cours donnés aux aveugles sont minimales. Mais le jeune Louis veut être autonome et lire des livres seul. Après des années de recherche, il trouve enfin la solution avec un alphabet tactile utilisant des points en relief disposés en six positions.



L'histoire d'Helen Keller *Lorena A. Hickok, Pocket*

Quel avenir peut avoir une petite fille de six ans, aveugle, sourde et muette ? Les parents d'Helen sont désespérés jusqu'au jour où Ann Sullivan arrive chez eux pour tenter d'aider Helen à sortir de sa prison sans mots, ni couleurs ni sons. Les premiers échanges sont houleux, mais la persévérance d'Ann, l'intelligence et le désir d'apprendre d'Helen parviennent à vaincre l'impossible.



Ce que Thomas voit *De Christian Merveille, Magnard*

« Thomas est aveugle. Ce que ses yeux ne voient pas, il se l'imagine. Un moment tout doux avec un petit garçon excessivement attentif qui connaît la chaleur des sons et l'odeur des matières... le temps d'une caresse et d'un rire avec la maman du petit Thomas.



Le liseron de Jules *Kochka, Belin*

Hugo rêve d'avoir un frère et un jour, il a Jules. Hélas, Jules est différent, Jules est autiste et la vie d'Hugo devient insupportable. Comment l'amour parviendra-t-il à gagner le cœur d'Hugo ?



Lolo, l'autisme *Brigitte Marleau, Boomerang*

Moi, je m'assois en arrivant à la garderie. Mais Lolo, quand il arrive dans le local, sur la pointe des pieds, il se met à danser. Lolo ne comprend pas les mots... Il faut lui montrer un dessin ou une photo. Mais Lolo, lui aussi, aime jouer et il me donne la main pour aller jouer avec le train.



Alice sourit *Jeanne Willis et Tony Ross, Gallimard jeunesse*

Alice rit, Alice chante, Alice monte à cheval, Alice se balance, Alice est fière, Alice boude, Alice est contente... Voilà Alice, elle est comme ça, tout simplement, comme vous et moi



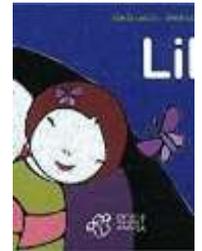
Biglouche *Alyssa Verbizh et Myrha Verbizh, L'école des loisirs*

Un petit chat qui ne voit pas bien et qui ne peut attraper les souris subit les railleries des autres chats, heureusement, il trouve la taupe qui lui explique qu'il faut mettre une paire de lunettes. Sa vie change une fois les lunettes sur le nez et surtout tous les autres chats veulent eux aussi des paires de lunettes.



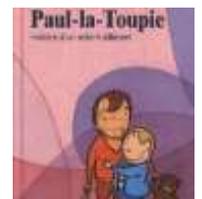
Lili *Agnès Lacor et Gwen Le Gac, Thierry Magnier*

Lili est la petite sœur du narrateur. Une petite sœur au visage tout rond et aux yeux bridés. Par sa description, le narrateur nous apprend que sa petite sœur est trisomique. Et il nous décrit explique que parfois les gens se moquent d'elle, qu'ils détournent le regard, comme s'ils avaient peur...



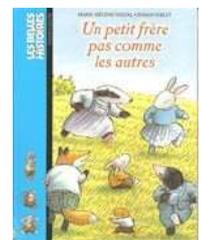
Paul la Toupie *Laurencin et Bouch aux Éditions du Rocher*

Paul, aujourd'hui, a neuf ans. Chacun, au sein de la famille, souhaite fêter son anniversaire. A commencer par son petit frère, Thomas. Mais les réactions de Paul sont déroutantes. Malgré le cadeau offert, Paul ne lève pas les bras et reste, comme inerte, assis dans un coin. Puis, bientôt, il danse comme une toupie. Découragé, le jeune frère est fatigué de ces réactions. Mais l'amour saura réunir les deux frères et leur faire comprendre leurs différences



Un petit frère pas comme les autres *Marie-Hélène Delval Bayard jeunesse*

Lili-Lapin a un gros souci : son petit frère Doudou-Lapin a beau grandir, on dirait qu'il reste un bébé. Il ne parle pas, il salit tout, il bave, et parfois il fait même pipi sur le tapis. Lili a souvent envie de le gronder... Mais quand les autres enfants le traitent de « boudin qui ne comprend rien », elle entre dans une colère terrible. Comment l'aider à faire des progrès, ce Doudou qui pousse de travers et qui aime tant les câlins.



Le dragon à la dent sucré - le diabète *Brigitte Marleau, Boomerang*

Moi, je m'assois en arrivant à la garderie. Mais Lolo, quand il arrive dans le local, sur la pointe des pieds, il se met à danser. Lolo ne comprend pas les mots... Il faut lui montrer un dessin ou une photo. Mais Lolo, lui aussi, aime jouer et il me donne la main pour aller jouer avec le train.



FILMS PRESENTS SUR LA CLE USB

Mon ami TOM

Voici ici une vidéo très bien faite qui vise à sensibiliser les enfants à l'autisme. Je dirais qu'elle convient à tout âge et qu'elle permet de mieux comprendre ce qu'est ce trouble neuro-développemental.



Mon petit frère de la lune *Frédéric Philibert*

Parent d'un petit garçon autiste, a réalisé ce magnifique film d'animation de 5 minutes. Il permet d'expliquer de façon simple une des facettes de l'autisme. L'histoire est racontée par la grande sœur de ce petit garçon autiste. Un petit bijou !



Le secret de Maël

A travers le personnage de Maël, porteur du syndrome d'Angelman. Ce dessin animé de 4 minutes relate l'histoire d'une rencontre entre Paco et Maël, porteur d'une maladie génétique rare. Comment réagir face à la différence, quelles émotions suscitent une telle rencontre ? Qu'est-ce que le syndrome d'Angelman ?



Ce film pose des questions, et vise à fait parler les petits spectateurs sur leur expérience personnelle avec le handicap. Il tente ainsi d'apporter un début de réponse en mettant en scène un modèle d'inclusion. Un kit pédagogique accompagnant le dessin animé est disponible sur le site de l'AFSA ou sur la clé USB.

Sacré Judith et le mur de la différence *Ecrit et réalisé par la famille de Judith*

Film pédagogique de sensibilisation sur le handicap : ce dessin animé 'Sacré Judith' est notre projet familial de témoignage pour Judith, 11 ans, petite fille polyhandicapée après une méningite, pour changer le regard et le comportement envers tous les enfants différents.



Paralymquoi ?

Ce sont des petits films d'animation qui expliquent les différents sports paralympiques (règles, catégories, etc.)



The present *Réalisé par Jacob Frey*

Un élève de l'Institut d'animation de l'École de cinéma de Bade-Wurtemberg, à Ludwigsbourg, en Allemagne, le court-métrage "The Present" a touché la plupart des 180 festivals dans lesquels il a été présenté, en récoltant plus de 50 récompenses.



Inspiré d'une bande dessinée du Brésilien Fabio Coala, ce projet de fin d'étude émouvant raconte l'histoire d'un jeune garçon tout à fait normal : il passe trop de temps enfermé chez lui à jouer à sa console. Mais son quotidien va être bouleversé par un adorable chiot offert par sa mère. Une histoire simple et émouvante.

C'est pas sorcier sur les dys

Ils ont du mal à lire, à écrire, à compter, à coordonner leurs gestes ou encore à s'exprimer de manière cohérente. Nous nous intéressons aujourd'hui aux enfants atteints de ce que l'on appelle les « troubles dys ».

Qu'il s'agisse de dyslexie, de dyspraxie, de dysphasie, de dyscalculie, de dysorthographe, ils seraient en France entre 10 et 15% à souffrir de tels troubles de l'apprentissage. Des handicaps invisibles, qui peuvent aboutir à un échec scolaire massif et à une grande souffrance morale s'ils ne sont pas bien pris en charge.

Pour comprendre à quel point ces troubles occupent une place importante dans la vie des enfants qui en sont atteints, Fred va rencontrer de jeunes patients et les adultes impliqués dans leur accompagnement.

Jamy, lui, va installer son laboratoire au Neurospin, un centre de référence en imagerie cérébrale près de Paris, où l'on étudie notamment le fonctionnement du cerveau des personnes «dys».



Vinz et Lou et le handicap

Plusieurs petites vidéos courtes qui proposent diverses situations pour échanger avec les enfants sur le handicap et la différence.

Une coproduction Tralalere et France Télévisions, réalisée avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la recherche, la participation de MAE Prévention, du Fonds Handicap et Société (Intégrance), du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et de la PROCIREP – Société de Producteurs.



5 sports paralympiques méconnus

Petite vidéo faite par France Info sur différents sports paralympiques : Vous connaissez le cécifoot ? Le goalball ? Le boccia ? Découvrez ces sports paralympiques qui méritent le détour !



Jeux et jouets



Handi Défi

Des enfants handicapés préparent un voyage pour aller observer les poissons des récifs coralliens. Pour partir en voyage il faudra surmonter les défis qu'ils rencontreront jusqu'à l'aéroport, sans oublier de remplir leur valise ! Y parviendront-ils ? y parviendrez-vous ? Tel est le thème du jeu Handi Défi qui permet d'approcher la vie et l'environnement quotidiens d'un enfant ou d'un adulte handicapé.



Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans. Durée de la partie : 45' environ. (30' avec la variante)

But du jeu : les enfants doivent parcourir la ville pour se rendre à l'aéroport tout en récupérant un maximum d'objets indispensables à leur voyage.

www.fm2j.com – 38.95 €

Les Handispensables

Objectif : Sensibiliser au Handicap

Descriptif : Un jeu de 50 cartes approchant tous les types de handicaps : physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants.

Un processus pédagogique conçu pour enrichir ses connaissances sur les handicaps et développer de nouvelles attitudes plus justes.

Un jeu pratique et facile d'utilisation, agrémenté d'un graphisme de BD, à jouer seul, entre collègues, entre amis, en famille, en voiture, sur la plage ... à partir 8 ans... et sans limite d'âge !

Prise de conscience apportée par le jeu : outil ludique qui permet réellement de dédramatiser et de briser les tabous.

www.keski.fr – 10 €



Memory tactile

Ce jeu de mémoire tout en bois se joue les yeux fermés ! Le but : retrouver grâce au toucher les paires de pièces de jeu ayant des surfaces identiques. Le gagnant est celui qui aura le plus de paires.

Convient aux enfants malvoyants.

Dim.15 x 13 x 12 cm. 32 pièces de jeu en bois, 1 sac en coton, 1 règle de jeu.

De 2 à 4 joueurs. Dès 4 ans.

www.hoptoys.fr – 29.95 €



Memory sonore

Jeu auditif. Un jeu pour reconnaître et mémoriser les sons. Ecoutez, mémorisez et gagnez !



Topscent

Odorant, vue et réflexes vous défient dans ce jeu d'ambiance hilarant !

Sentez une odeur, lancez le dé, puis abattez vos cartes. Dès que l'élément reconnu est apparu autant de fois qu'indiqué par le dé, topez le paquet et remportez les cartes.

Pour gagner, cumulez un maximum de cartes !



Clac Clac

Ayez l'œil vif, l'esprit clair et la main habile pour empiler sans vous tromper ces drôles de disques aimantés !

Clac Clac ! est un jeu d'observation et de rapidité rigolo basé sur des petits disques aimantés qu'il va falloir empiler rapidement dans votre main.

2 à 6 joueurs - Environ 10 minutes - À partir de 4 ans



Gruyère

Un excellent travail pour la motricité fine ! Aidez la petite souris à sortir du morceau de gruyère. Prisonnière du fromage il faut la déplacer en la passant par les différents trous. Un jeu amusant qui enchantera votre enfant surtout si c'est accompagné d'une narration de votre part ! Dès 3 ans.



Le Foot Souffle

Qui marquera le plus de buts ? Il faut faire preuve de précision, souffler assez fort et en continu pour déplacer la balle à l'aide d'une paille et la mettre au fond du filet de l'adversaire. Un excellent jeu pour exercer le souffle et l'habileté.

Contient 2 filets amovibles, 2 pailles et 1 balle légère. Dès 3 ans.



Les Poupées Nicoletta et David

De jolies poupées très douces qui ne demandent qu'à être câlinées ! Elles sont vraiment adorables avec leur corps en mousse recouvert de velours, leurs vêtements pleins de fermetures diverses pour encourager la manipulation et leur grand sourire !

Les accessoires des poupées permettent d'aborder la différence de manière ludique. Lors des situations de jeux divers, les problématiques d'accessibilités peuvent aussi être abordées.



Jeux de coopération

L'objectif de ces jeux de coopération est de permettre aux enfants de se retrouver ensemble autour d'un objectif commun. Malgré les différences de chacun, ils doivent œuvrer ensemble pour réussir.

Dés récit illustrés

Un lot de 6 dés illustrés représentant des propositions pour raconter des histoires. 2 dés montrent des catégories de personnages, 2 autres proposent des idées de lieux et les 2 derniers montrent des actions et des sentiments. Jetez-les pour choisir les ingrédients de votre histoire. En mousse recouverte d'un revêtement lisse.



Dès 3 ans.

Hanabi

Hanabi est un jeu coopératif où les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seuls ses compagnons de jeu les voient. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indications pour poser les cartes dans la bonne séquence.



2 à 5 joueurs - Environ 20 minutes - À partir de 8 ans

La banquise – Little Coopération

Ce jeu de coopération apprend aux plus petits à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres. Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide si les joueurs peuvent avancer leurs pions ou s'ils doivent retirer un élément du pont et le fragiliser un peu plus. La seule solution pour gagner : s'allier pour que l'ours, le pingouin et leurs amis regagnent leur maison de glace avant que le pont ne s'écroule. L'union fait toujours la force.



Arbos

Arbos est un jeu d'habileté et d'équilibre reproduisant la croissance d'un arbre.

Le jeu est de coopération, quand le but du jeu est de poser toutes les feuilles de l'arbre avant qu'il ne tombe.



Timer

Très simple d'utilisation, le Time Timer permet de matérialiser le temps qui passe et de mieux le quantifier grâce à son système unique de représentation visuelle. Pour qu'il fonctionne, il suffit de tourner le disque rouge jusqu'à l'intervalle de temps désiré. La partie visible du disque rouge diminue au fur et à mesure que le temps s'écoule jusqu'à disparaître complètement.



Synopte

La représentation du temps constitue le point essentiel de notre démarche, parce que l'on ne se repère bien que dans une représentation claire et compréhensible. Le principe du synopte, simple et logique, repose sur 4 règles fondamentales :



Représenter le temps dans sa globalité (jour et nuit). Donc, un cadran de 24 heures et non pas 12 !

Structurer les 24 heures de la journée en 5 zones clairement différenciées. D'où la création d'un code de couleurs pour distinguer chaque moment de la journée et ainsi l'organiser.

Ce code de couleurs n'a pas été choisi au hasard : il s'inspire des feux tricolores, code quasi universel, et pas seulement pour les automobilistes (voir l'illustration ci-dessous). La journée, structurée grâce aux couleurs, offre alors une vue d'ensemble bien organisée, avec les proportions réelles des phases d'éveil et de sommeil (personnalisables pour s'ajuster aux rythmes réels de l'utilisateur) et avec les proportions relatives d'une matinée par rapport à une après-midi, une soirée, une nuit...

Indiquer notre position dans le temps par un seul point, indicateur du moment présent ("vous êtes ici !"). Donc, pas 2 ni 3 aiguilles sur nos horloges mais une seule, qui tourne sur 24 heures.

S'appuyer sur des pictogrammes (langage quasi universel, lui aussi) et sur des couleurs plutôt que sur des heures. Ce qui n'empêche pas les heures d'être affichées, car nos horloges donnent bel et bien l'heure, avec une graduation allant de quart d'heure en quart d'heure.

Balles émotions

Sur chacune des balles est représentée une expression faciale explicite permettant de travailler la compréhension des émotions en intégrant un côté ludique avec la balle. Convient notamment aux enfants présentant des troubles autistiques ou rencontrant des difficultés pour l'expression des émotions. Dès 3 ans.



Casque anti bruit

Léger, résistant et réglable, ce casque anti-bruit permet une réduction sonore de 22 dB bénéfique pour les personnes hypersensibles aux bruits. Il peut être replié pour tenir dans le creux de la main : c'est pratique pour le rangement et le transport



Matériel sportif



Petites balles émotions

Sur chacune des balles est représentée une expression faciale explicite permettant de travailler la compréhension des émotions en intégrant un côté ludique avec la balle.



Ballons à picots

Ce ballon à picots se gonfle très rapidement à la paille. Il est facile à prendre en main et à attraper grâce à la présence sur sa surface de nombreux renflements antidérapants



Ballon sonore

Muni de 3 petites clochettes à l'intérieur, ce ballon s'utilise pour les séances de jeux actives. L'enfant pourra le faire rebondir, l'agiter ou encore le lancer contre un mur. Rebondissant, il tintera à chaque mouvement.



Ballon de Goalball - torball

Ces ballons au toucher agréables et sécurisants représentent un excellent choix pour l'entraînement, à tous les niveaux de performance. Leurs revêtements en polyuréthane facilitent à la fois le roulement et l'absorption des chocs lors d'un impact ou lorsqu'on l'attrape. Point très important aussi, pour pouvoir suivre le déplacement des balles, le tintement des trois clochettes situées à l'intérieur est clairement audible grâce aux différentes ouvertures.



Les plaques tactiles

Ces plaques tactiles offrent des surfaces texturées pour stimuler le toucher lors d'un parcours moteur. Elles s'utilisent aussi en jeu de reconnaissance tactile (memory). Pour chaque texture, vous disposez de deux plaques, une au sol, l'autre plus petite, que l'on explore du bout des doigts. Base antidérapante.



Vortex

Ce jeu à lancer émet un sifflement lorsque sa trajectoire est parfaite.



Disque volant - frisbee néoprène

Disque à lancer avec des ailettes pour un vol plus lent sur une courte distance. Facilité de prise en main.





Le parachute

Le parachute est une grande toile synthétique, très solide, avec des poignées tout au- tour. Il sert de support à de nombreux jeux et moments d'échanges et de partages, privilégiant la coopération entre les joueurs. C'est un excellent outil pour intégrer des enfants porteurs de handicap dans un groupe et faire coopérer ensemble des personnes de capacités différentes.



La Boccia

Sport d'opposition de balles mixte, pratiqué en individuel ou par équipe et inscrit aux Jeux Paralympiques pour un certain public, la Boccia s'apparente à de la pétanque jouée en intérieur avec des balles en cuir.



Le volley assis

Le volley-ball est un sport officiel des Jeux paralympiques depuis les Jeux de Toronto en 1976. Le volley-ball comporte deux catégories: debout et assis. Seules les équipes masculines de volley-ball sont inscrites aux Jeux paralympiques. Les athlètes canadiens participent pour la première fois à des Jeux paralympiques d'été.



(les Jeux de 2000 à Sydney, en Australie)

Le Torball

Muni de 3 petites clochettes à l'intérieur, ce ballon s'utilise pour les séances de jeux actives. L'enfant pourra le faire rebondir, l'agiter ou encore le lancer contre un mur. Rebondissant, il tintera à chaque mouvement.



Les sarbacanes

Sport de visée individuel ou par équipe, l'objectif est de propulser projectile sur une cible verticale





Des jeux sportifs...

Quels jeux ?

Comment adapter ?



Types d'adaptations

Les d'adaptations des situations de jeux seront variables selon les âges, le handicap, le caractère des enfants, l'atmosphère du groupe... L'animateur.trice jugera selon ce qu'il connaît du groupe et l'enfant et du déroulé du jeu. peut concerner :

Se poser des questions	Tenter des adaptations
La mobilité	Aménager l'espace de jeux (ex : une cible plus proche, une distance plus courte...)
Le niveau de complexité des règles	Le matériel (ex : balles plus maniables, une raquette pour frapper...)
Les moyens de communication	Des règles adaptées , un vocabulaire clair et compréhensible de tous
La relation aux autres enfants	Les compensations au handicap par rapport aux règles du jeu (ex : obligation de faire une passe avec rebond, changer les modes de déplacement...)

Conseils pour la mise en place de jeux à caractère sportif

Pour un enfant déficient visuel :

Si nécessaire, utiliser des zones de textures différentes pour passer d'un atelier à l'autre (nattes sur le sol, gazon, sable...), courir avec un aide (corde tenue par les 2 coureurs), le long de la corde, utiliser un métronome pour orienter le lancer. Utiliser des clochettes pour la cible (ex : panneau de basket), repérer les limites du jeu au préalable...

Pour un enfant déficient moteur :

Courses de vitesse : Donner un « handicap » en termes de temps ou d'espace, l'enfant valide part plus tard ou de plus loin, ou bien l'enfant en situation de handicap part plus tôt ou de plus près) . On privilégiera le lancer de précision afin que l'enfant apprenne à contrôler l'engin, à la propulser de manière efficace en vue d'atteindre une cible. Différents types de lancers sont possibles en faisant rouler la balle (type bowling ou pétanque).

Pour les enfants n'ayant pas l'usage des membres supérieurs, une gouttière peut être utilisée pour faire rouler la balle (qui peut être orientée par un camarade selon les indications de l'enfant) Ou bien donner une impulsion à un gros ballon à l'aide de son fauteuil électrique.

Pour un enfant déficient intellectuel :

Il n'y a pas d'adaptation particulière si ce n'est les règles du jeu, il faudra en évaluer la complexité, définir un vocabulaire adapter au niveau cognitif des participants et monter progressivement en difficulté si besoin.



Attention à ne pas enfermer l'enfant en situation de handicap dans un rôle ; de conserver la dynamique initiale du jeu ; d'expliquer au groupe les principes d'équité de traitement si le besoin s'en fait sentir.

Vérifier que l'enfant a envie de participer, ne pas hésiter à lui demander ce qu'il est capable de faire ou non.

27 JEUX AVEC LE PARACHUTE

1. La vague

Demandez à tous les enfants de prendre une poignée du parachute. Tout le monde se place assis en tailleur et, au signal de l'éducatrice, les enfants se lèvent à tour de rôle en levant le parachute avec eux pour faire une vague. Vous pouvez aussi préciser à quelle hauteur lever le parachute, par exemple jusqu'aux épaules ou par-dessus la tête.

2. La mer

Chaque enfant prend une poignée. Il s'agit simplement d'agiter le parachute. Commencez par des vagues toutes douces pour augmenter progressivement la force et terminer avec une véritable tempête en mer !

3. La crêpe

Tout le monde est accroupi tenant le parachute posé à terre. Lever et lâcher ensemble le parachute !

4. Le chat et la souris

Un enfant débute le jeu en jouant le rôle de la souris. Il se place en dessous du parachute. Un autre enfant joue le rôle du chat et s'installe par-dessus (à quatre pattes et sans chaussures). Les autres enfants tiennent les poignées et font bouger le parachute afin de permettre à la souris de s'échapper. Lorsque le chat attrape la souris, il prend sa place et un autre enfant fait le chat.

5. Le parapluie

Demandez aux enfants de venir prendre une poignée. Au signal de l'éducatrice, les enfants lèvent le parachute à bout de bras pour former un parapluie.

6. L'assiette

Tous les enfants sont assis et tiennent solidement le parachute. Ils doivent le tendre au maximum en se penchant légèrement vers l'arrière.

7. Le champignon

Les enfants lèvent la toile dans les airs et la redescendent en entrant sous le parachute et en s'assoiant sur le bord. De cette façon, l'air reste à l'intérieur et cela forme un gros champignon.

8. Salade de fruits

Les enfants lèvent la toile dans les airs comme pour faire un parapluie, mais l'éducatrice les invite à changer de place à l'appel d'une couleur ou d'un numéro donné à chacun en début d'activité, etc., et tout ça, avant que la toile ne touche le sol.

9. Les échanges frénétiques

Levez le parachute, puis échangez de place pendant que le parachute redescend doucement. D'abord 4 personnes changent de places. Ensuite demandez à 8 personnes, aux filles et enfin aux garçons d'échanger leur place. Ou selon certains critères (tous ceux nés en janvier, tous les garçons...).

10. Cache-cache

Demandez aux enfants de se déplacer partout dans le local ou dans la cour au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent s'accroupir et se cacher les yeux. L'éducatrice cache alors un ou plusieurs enfants avec le parachute. À son signal, les autres enfants ouvrent les yeux et doivent deviner qui se cache sous la toile.

11. Chasse aux foulards

Déposez un foulard de chaque couleur représentée sur votre parachute. À l'appel de la couleur, les enfants qui tiennent une poignée dans le segment de cette couleur doivent lâcher leur poignée et courir le plus rapidement possible sous la toile pour ramasser le foulard de la bonne couleur.

12. Le mille-pattes

Demandez aux enfants de se déplacer à quatre pattes, un derrière l'autre, tout autour du parachute, pour faire un mille-pattes géant qui tourne en rond.

13. Cro-co-di-le

Les enfants prennent une poignée et s'assoient autour du parachute en allongeant leurs jambes en dessous. Ils font de toutes petites vagues avec le parachute. Un enfant est désigné comme étant le premier crocodile. Il choisit un enfant et doit le manger en lui pinçant le bout des orteils. L'enfant «choisi» doit crier le plus fort possible. Par la suite, il prend la place du crocodile, et ainsi de suite.

14. Requin

Tous les participants sont assis autour du parachute les jambes allongées sous celui-ci et font de petites vagues. Un des joueurs étant sous le parachute choisi une victime et la tire par les jambes sous le parachute. Lorsque la victime est croquée par le requin, elle crie son désarroi très fort. Ensuite, elle devient un requin. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs se retrouvent sous le parachute.

15. Requin et poissons

Le requin doit retrouver le petit poisson, mais les autres qui font la mer doivent l'en empêcher. Un des joueurs est désigné petit poisson et se faufile sous le parachute. Le requin, un autre joueur monte sur le parachute. Pendant qu'il cherche, tous les autres joueurs qui tiennent le parachute le bouge pour que la mer soit agitée. Une fois que le requin a attrapé le petit poisson, on change les rôles.

16. Face à face

Les enfants se placent autour du parachute en tenant les poignées. Divisez le parachute en deux équipes (deux moitiés) et mettez un ballon de mousse en jeu. En faisant des vagues, il faut faire sortir le ballon du côté adverse pour marquer un point.

17. Les cheveux électriques

Divisez le groupe en deux équipes. La première équipe s'assoit en dessous du parachute. Les autres prennent une poignée tout autour. Tirez doucement le parachute d'un côté et de l'autre pour créer un frottement sur la tête des enfants assis en dessous. Le résultat est spectaculaire !

18. Le trou

Demandez aux enfants de prendre une poignée et de tendre le parachute au maximum, à la hauteur des hanches. Déposez un ballon sur le parachute et, avec des mouvements de va-et-vient et une belle coopération, essayez de faire passer le ballon dans le trou au centre du parachute.

19. Tourne ballon

Le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir. Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. S'il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage de tours effectués

20. La pétarade

Placez plusieurs ballons gonflés sous le parachute ou le drap. Quelques enfants tiennent les rebords pour éviter que les ballons s'envolent. Les autres enfants sautent par-dessus la toile ou le drap pour faire éclater les ballons. Ensuite, inversez les groupes.

21. Course à une main

Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule serait d'utiliser un morceau de musique comme signal pour changer de direction (vous pouvez, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

22. Les montagnes russes

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Placez un ballon au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux, c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant à tour de rôle. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de réaliser un nombre de tours maximum. Si le ballon tombe à l'extérieur du parachute, recommencez le décompte.

23. Tourne ballon

Le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir. Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. S'il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage de tours effectués

24. La pétarade

Placez plusieurs ballons gonflés sous le parachute ou le drap. Quelques enfants tiennent les rebords pour éviter que les ballons s'envolent. Les autres enfants sautent par-dessus la toile ou le drap pour faire éclater les ballons. Ensuite, inversez les groupes.

25. Course à une main

Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule serait d'utiliser un morceau de musique comme signal pour changer de direction (vous pouvez, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

26. Les montagnes russes

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Placez un ballon au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux, c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant à tour de rôle. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de réaliser un nombre de tours maximum. Si le ballon tombe à l'extérieur du parachute, recommencez le décompte.

27. Animalerie

Les participants font des petites vagues à la hauteur de la taille pendant que le meneur de jeu dit à l'oreille de chacun un nom d'animal. Il est important qu'un nom apparaisse plus d'une fois. Ensuite, au signal du meneur de jeu, tous soulèvent le parachute au bout de leurs bras, et là, le meneur nomme un ou plusieurs nom(s) d'animal (aux). Lorsqu'on entend son nom d'animal, on change d'endroit sous le parachute avec un autre participant ayant le même nom d'animal que nous.



Sport d'opposition de balles mixte, pratiqué en individuel ou par équipe et inscrit aux Jeux Paralympiques pour un certain public, la Boccia s'apparente à de la pétanque jouée en intérieur avec des balles en cuir. Pratiquée en fauteuil roulant, cette discipline sportive exige précision et contrôle musculaire. La présence autorisée d'un assistant, et l'utilisation d'une rampe, permettent aux personnes dont la mobilité des membres supérieurs est limitée ou altérée, de pratiquer cette activité jusqu'au niveau international.

Objectifs :

Placer les boules sur la cible et totaliser le plus de point possible

Matériel et préparation :

- Positionner la cible sur sol plan et uniforme
- Oter la boule blanche du Kit, elle ne servira pas dans cette version
- 2 équipes (un aidant yeux bandés/un tireur assis)
- Les joueurs peuvent utiliser alternativement une gouttière
- (possibilité de créer sa propre gouttière : un tube de PVC, coupé en 2 dans la longueur)



Règles du jeu :

- Les joueurs des 2 équipes jouent alternativement
- Les tireurs sont assis et peuvent soit utiliser leur menton pour lâcher la boule dans la gouttière (sans les mains), soit le faire avec les mains.
- Le joueur donne les consignes à un « aide » masqué qui, tournant le dos à la cible, dirige la gouttière.
- Toutes les boules restent en place jusqu'à la fin de la partie.
- A la fin, les arbitres additionnent les points réalisés sur la cible par chaque équipe.
- Ramasser les boules uniquement à la fin de la manche.

Variante : la boule blanche

- Toucher la boule blanche
- Les joueurs des 2 équipes jouent alternativement
- Le lancer de la boule se fait assis et à l'aide de la gouttière
- Quand la boule blanche est touchée, elle est laissée à sa place, et rapporte 1 point à l'équipe
- Toutes les boules restent en place jusqu'à la fin de la manche





Le torball est un sport collectif destiné aux déficients visuels. Chaque équipe est composée de trois joueurs alternativement attaquants, puis défenseurs. Les tirs s'effectuent uniquement à la main en lançant le ballon sous des ficelles sonores. Le torball se joue avec un ballon de caoutchouc d'un poids de 500 g qui contient des clochettes permettant aux joueurs de le localiser. Il se déroule sur un terrain rectangulaire de 16 mètres sur 7. Chaque joueur a un masque opaque par souci d'égalité et un fil de clochettes est disposé au milieu du terrain à 40cm du sol environ.

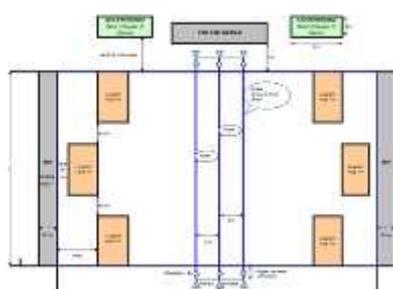
Objectifs :

L'objectif est de marquer un but à l'adversaire en lançant un ballon sonore à la main en le faisant passer sous trois cordes tendues en travers du terrain. Chaque équipe est composée de 3 joueurs alternativement attaquants puis défenseurs.

Matériel et préparation :

- Un ballon sonore
- Du silence
- Un terrain de 16 x 7 mètres (la taille du terrain et des buts est à adapter en fonction de l'âge)
- 6 tapis de sols scotchés pour ne pas bouger lors des échanges, (ils permettront aux joueurs de jouer confortablement tout en se repérant dans l'espace)
- 6 masques
- 3 cordelettes équipées chacune de 2 clochettes accrochées à des poteaux à 40 cm du sol
- 1 arbitre

Règles du jeu :



Pendant le jeu, Les joueurs peuvent se déplacer librement et se positionner n'importe où dans leur zone de jeu. Le ballon doit être relancé uniquement à la main dans un délai maximum de 8 secondes après la récupération. Le lancer (geste du bowling) est effectué de façon à ce qu'il passe sous les trois cordes tendues en travers du terrain. Pour qu'un tir soit conforme, la balle doit être tirée en dessous de la ligne sonore tendue au centre du terrain. Les joueurs, en défense, attendent le ballon debout, accroupis ou à genoux. Les joueurs guidés par le son, plongent pour intercepter la balle.

Conseils :

Les joueurs doivent garder leur bandeau tout au long du jeu, il est conseillé d'échanger à haute voix pour signaler ses intentions afin d'éviter toute percussion entre joueurs. La durée de la manche peut être raccourci en fonction de la fatigue des joueurs.



Pratiquée à l'origine chez les valides, l'intérêt de la sarbacane réside dans la combinaison du contrôle du souffle, de la maîtrise et de la stabilité de la concentration. Ouvert aux personnes les plus lourdement handicapées, ce sport 100 % intégration permet aussi de regrouper valides et handicapés sur le même pas de tir.

Objectifs :

Le but du jeu est de totaliser le plus grand nombre de points.

Règles de sécurité :

« Jouer » avec les sarbacanes nécessite de respecter des consignes de sécurité simples mais essentielles :

- L'usage de la sarbacane doit toujours être supervisé par un adulte.
- Ne jamais viser une personne ou un animal, même si la sarbacane n'est pas chargée.
- Ne jamais tirer en l'air, la flèche pourrait blesser quelqu'un en retombant.
- Ne jamais regarder à l'intérieur d'une sarbacane pointé vers le haut, une flèche pourrait descendre crever et l'œil.
- Garder le canon vers le haut pour éviter qu'une flèche ne tombe.
- Toujours prendre sa respiration à l'extérieur de la sarbacane, et ensuite placer l'embouchure pour tirer. Prendre cette précaution même si l'embouchure possède un anneau de sécurité empêchant la flèche d'être avalée.
- Positionner la cible à un endroit où personne ne peut surgir subitement.
- Ne pas tirer trop vite, ni trop fort, ça ne sert à rien mais cela sollicite beaucoup les poumons. Si vous sentez quelque chose qui ne va pas après avoir tiré, arrêtez le jeu.

Matériel et préparation :



Déterminez une zone de tir sécurisée

Distance : 2,50 m entre le bout de la sarbacane et le centre de la cible.

La Cible : Le centre est situé à 1,30 m du sol (1,60 m pour les debout). La cible est posée contre un panneau de matière souple.

Support sarbacane : Sur pied ou posée sur une table.

En salle

- Se renseigner si la salle est conforme à recevoir des activités sportives en groupe, et si elle est accessible et fonctionnelle pour les personnes handicapées. - Faire attention à ce que les portes d'accès à la salle se situent derrière la zone du pas de tir. - Prévoir de positionner un filet derrière les buttes de tir
- Le filet de protection ne doit pas servir de protection pour le public
- La sécurité des lieux de rencontres incombe aux organisateurs
- Dans les installations, un téléphone est recommandé
- S'assurer du bon éclairage des locaux consacrés au tir
- Signaler le danger au niveau des portes
- Prévoir un couloir de circulation pour les handicapés en fauteuil

Extérieur

- Installer les buttes de tir nord-est pour ne pas que les sabbatins soient éblouis par le soleil en utilisant de préférence les protections naturelles. Si ce n'est pas possible, utiliser des filets et laisser une distance après les cibles. Délimiter les zones dangereuses
- Pour le marquage du terrain, il est impératif d'éviter les cordes ou ficelles qui peuvent occasionner des chutes
- Vérifier l'amarrage des buttes de tir, dans le cas de tirs en extérieur
- Disposer des pancartes annonçant la nature du risque. Si besoin est, demander à une personne de rester « postée » à un carrefour durant les tirs, dans le cas de forts passages de personnes

Déroulement : Les tireurs effectuent le jeu en position assise (fauteuil ou chaise), l'appui des coudes sur la tablette de tir ou sur les accoudoirs du fauteuil est autorisé, le tireur ne peut disposer de plus de 3 points d'appui (potence/table, coudes, bouche), différents réglages se feront pendant les tirs d'essai ou en cour de volée sans tir d'essai, 3 volées de 3 flèches et une volée d'essai, le comptage des points se fait à la fin de chaque volée.

Une flèche pointée entre 2 zones ou effleurant une ligne de séparation de zones prend en compte les points de la zone la plus forte, en cas d'égalité de points on compte le nombre de 10, puis à défaut le nombre de 9, et ainsi de suite, lorsqu'une flèche retombe au sol après avoir touché la cible, le tireur a droit à une flèche de remplacement, pendant le tir, le tireur ne pourra recevoir aucune aide dans le maintien de la sarbacane.

Les déplacements quels qu'ils soient devront se faire avec l'autorisation du meneur de jeu.

Conseils :

Une volée d'échauffement de 5 flèches est recommandée.

Attention aux consignes de sécurité, respecter une zone de tir sans risque.

Si vous deviez remplacer du matériel de la malle ou en acheter pour votre structure, voici où vous pourrez trouver : *(il existe d'autres fournisseurs pour certains produits)*

<http://www.idemasport.com>

(Boccia, sarbacane, parachute, ballon, masques tissu, sac)

<http://www.bec-et-croc.com/fr/>

(Mémoire, support carte)

<http://www.hoptoys.fr/>

(Poupées, Timer, synopte, bilibo, plaques tactile...)

Centre national de formation aux métiers du jeu et du sport : <http://www.fm2j.com/>

(Handidéfis...)

<http://www.keski.fr/fr/>

(jeu de plateau, fichier jeu)

Les livres

Dans toutes les bonnes librairies, attention cependant aux ruptures de stock ou aux délais d'édition

CONTACT

A l'ouest :

Hélène LE JUGE

CEMEA BRETAGNE

06 78 10 59 73

à l'est :

Maëva LEBRETON

FAMILLES RURALES

07 83 72 89 18

acm@prh56.fr

