BELGIAN PARALYMPIC COMMITTEE

SENSIBILISATION

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 1: William Le Dragon

Objectifs

Permettre aux élèves de s'exprimer au sujet du handicap et de l'intégration.

Public cible

Une classe de 5ième ou 6ième primaire.

Matériel

Les dessins des dragons agrandis ou projetés, le tableau pour noter les idées.

Déroulement

Étape 1: Conte (1ère partie) - (Présentation des dragons).

Il était une fois, un dragon nommé William qui n'avait qu'une seule aile. Toujours en retard, il crachait son feu contre les rochers et le sol. Sydney, son frère, était le chef de l'équipe « Les Dents de Scie » qui participait au championnat du monde de foot des châteaux. Pendant ce temps, comme d'habitude, William restait dans la grotte avec les autres dragons qui souffraient d'un handicap: Ursula, un dragon aveugle, Horace, qui ne pouvait pas cracher de feu, Géraldine, avec une seule jambe et Uncle Dieter qui n'avait pas de dents.

Étape 2: Discussion

Trouvez-vous correct que les dragons handicapés soient restés dans la grotte?

.....

.....

.....

Étape 3: Conte (2ème partie)

William était né avec une seule aile et ne pouvait pas voler. Il fronçait les sourcils avec frustration quand il agitait son unique aile. Il pensait: « Ah ! Si seulement je pouvais avoir une chance, une toute petite chance ! » Il savait qu'il pouvait aider l'équipe des Dents de Scie à obtenir la victoire. Et en fait, à cause de son incapacité de voler, il était devenu un sprinter redoutable et parvenait à penser plus vite que les autres !

Étape 4: Discussion

Pensez-vous qu'un handicap peut être aussi un atout? Si oui, de quelle manière?

.....

.....

Copyright des illustrations : International Paralympic Committee

Fiche d'activité n° 1: William Le Dragon

.....
.....

Étape 5: Conte (3ème partie)

Sydney et son équipe étaient arrivés au championnat du monde des châteaux. Tous les clans de dragons venus du monde entier y étaient représentés. Depuis le début du championnat, l'équipe des Dents de Scie s'inquiétait. Chaque rebond du ballon, chaque vol et chaque attaque étaient contrés par l'équipe des « Souffl e de Feu ». Entre deux matches, Sydney pensa à son frère William et à ses amis. Il voulait les faire participer au championnat. Mais le règlement interdisait aux dragons handicapés de participer. Sydney pensait que la présence de William et de ses amis leur donnerait une chance réelle de remporter la victoire. Des règles un peu différentes et un équipement adapté, permettraient aux dragons handicapés de tenter leur chance avec succès.

Étape 6: Discussion

Pensez-vous que des règles établies avec de bonnes intentions peuvent parfois avoir de mauvais résultats? Si oui, faut-il changer les règles au profi t de tous les participants? Pourquoi?

Étape 7: Conte (4ème partie)

William dit à Géraldine: « J'en ai marre. Notre clan est plus fort si nous pouvons participer tous aux matches. Allons jeter un coup d'oeil. Au pire nous pourrons être leurs supporters. Géraldine répondit timidement: « Je ne sais pas. Moi, j'aurais peur de jouer! »

Étape 8: Discussion

Le changement est-il toujours facile? Pourquoi?

.....
.....
.....
.....

Étape 9: Conte (5ème partie)

Uncle Dieter répondit à son tour: « Voyons Géraldine, tu n'as jamais raté une balle quand nous avons joué contre les Dents de Scie et Horace tire les pénalties comme personne. William est l'as du dribble et Ursula est le meilleur gardien de but du pays quand elle utilise son odorat pour localiser et maîtriser la balle. Quant à moi, personne ne sait me rattraper quand je glisse dans l'air. Donc moi je dis: allons-y et nous verrons bien. Nous pouvons peut-être les aider. »

Copyright des illustrations : International Paralympic Committee

Fiche d'activité n° 1: William Le Dragon

Étape 10: Discussion

Pensez-vous que chaque personne a les possibilités de réaliser des projets si nous la considérons sans préjugés?

.....

.....

.....

.....

Étape 11: Conte (6ème partie)

Le voyage pour aller au championnat du monde prit un jour entier. Et quand William et ses amis arrivèrent, l'équipe des Dents de Scie était sur le point de se faire éliminer. Sydney était assis près du feu avec une triste mine. Il leva les yeux vers William et ses amis et s'efforça de sourire. « Pourquoi une si triste mine?» demanda William. « Parce que notre équipe est sur le point de se faire battre. » Toute l'équipe opina du chef. « Nous n'y arriverons pas sans ton aide et celle de tes amis. » William dit: « Nous venons vous supporter mais nous souhaitons surtout jouer dans l'équipe. Nous voulons y être intégrés. » Sydney était d'accord et prépara un plan d'action. Il voulait aller trouver l'arbitre pour plaider l'intégration du reste des joueurs dans l'équipe. Il demanda à William: « Que dirais-tu à l'arbitre pour le convaincre de vous accepter dans l'équipe? »

Étape12: Discussion

Que signifie pour vous intégrer une personne?

.....

.....

.....

.....

Étape 13: Conte (7ème partie)

William réfl échit longtemps ; il se frottait le ventre et se grattait derrière ses grandes oreilles. Après un bon moment, il dit: « Les qualités différentes des dragons handicapés se révèlent être des atouts plutôt que des faiblesses. Nos différences apportent tout un tas de talents uniques à l'équipe. Ce qui rend la compétition plus intense et intéressante. » William continua: « Prenons Ursula qui ne voit pas. Personne à première vue ne croirait qu'elle pourrait être gardien de but. Mais vous l'avez vue jouer. Son odorat est si développé qu'elle peut localiser la balle et trouver immédiatement un bon placement. Son ouïe très développée lui permet d'entendre le siffl ement de la balle dans l'air. Le fait de cracher du feu n'est pas indispensable au jeu et ne peut empêcher Horace d'y participer. Géraldine qui n'a qu'une jambe, utilise ses ailes pour glisser dans l'air plus rapidement qu'elle ne court. Grâce à sa mobilité, elle est un véritable atout pour l'équipe. Quant à Uncle Dieter, le fait de ne pas avoir de dents, l'a obligé à changer son régime alimentaire pour des fruits et légumes, ce qui en fait le joueur le plus fort de l'équipe. Moi, parce qu'il me manque une aile et que je ne sais pas voler, j'ai appris à courir plus vite que le vent et à me déplacer sur le sol plus vite que les autres dragons.

Étape 14: Discussion

Et vous, soutiendrez-vous l'idée intégration? Pourquoi?

.....

Copyright des illustrations : International Paralympic Committee

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 1: William Le Dragon

.....

.....

.....

Étape 15: Conte (8ème partie)

L'équipe était entièrement d'accord et Sydney s'en alla trouver l'arbitre. Après une longue discussion, l'arbitre était convaincu que William et ses amis devaient avoir la permission de jouer. Pour Ursula, l'herbe du grand rectangle fut remplacée par de la terre, pour qu'elle puisse repérer sa place sur le terrain avec ses pattes. On permit à Horace de participer même s'il ne pouvait pas cracher le feu. Géraldine put voler au lieu de courir sur le terrain; Uncle Dieter était autorisé à porter de fausses dents. William put faire usage de son jeu de jambes rapide et fut exempté de voler. L'arbitre avait pris la décision que les adaptations ne nuiraient pas au jeu mais qu'au contraire elles ajouteraient un élément excitant à la partie. Mais l'arbitre leur dit: « Vous avez peu de chances de battre l'équipe des Souffl e de Feu, championne en titre, demain ! » Il leur souhaita cependant bonne chance. Sydney le remercia et s'en retourna avec un large sourire sachant que son équipe avait d'excellentes chances de remporter la victoire demain.

Le lendemain matin, le ciel était couvert de nuages sombres et la pluie menaçait le championnat. Les amis de William étaient nerveux mais confi ants. La stratégie était de faire rentrer William et ses amis à la mi-temps si nécessaire. La rencontre débuta sur une fausse note pour l'équipe des Dents de Scie. Les adversaires marquèrent un but d'emblée. A la mi-temps, le score était de un-zéro. C'était épouvantable pour les Dents de Scie. Sydney était seul dans son coin et préparait la seconde mi-temps. Il avait une surprise pour ses adversaires. Il se leva et leur dit: « Cela peut paraître étrange, mais nous avons une arme secrète: William et ses amis. De nouveaux joueurs participeront au championnat et nous le gagnerons grâce à eux ». La balle siffl a dans l'air quand débuta la seconde mi-temps. William reçut une passe de Uncle Dieter et il dribbla rapidement tous les joueurs des Souffl e de Feu. Il marqua un but grâce à une bicyclette. Les Souffl e de Feu réagirent pour reprendre l'avantage. Mais Ursula parvint à défendre son but grâce à plusieurs arrêts fantastiques.
C'est à deux secondes de la fi n qu'Horace, sur un bel assist de Uncle Dieter, marqua de la tête le but victorieux. Les spectateurs n'en revenaient pas. C'étaient les Souffl e de Feu les grands favoris !
Grâce à l'intégration de tous les membres du clan, les dragons avec et sans handicap furent capables de prouver à tous que les différences constituent une force qui peut mener à la victoire.

Copyright des illustrations : International Paralympic Committee

Fiche d'activité n° 1: William Le Dragon

Étape 16: Discussion

Quel dragon préférez-vous? Racontez pourquoi.

.....

.....

.....

.....

Copyright des illustrations : International Paralympic Committee

BELGIAN PARALYMPIC COMMITTEE

SENSIBILISATION

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 2: Vivre les similitudes et les différences

Objectifs

Prendre conscience des attitudes individuelles à l'égard des personnes différentes ou avec un handicap.

Public cible

Une classe de 5ième ou 6ième primaire.

Matériel

3 jeux de photos (voir l'annexe).

Déroulement

Les élèves sont en équipes de quatre. Deux équipes (A et B) jouent l'une contre l'autre. Chaque groupe a la même quantité d'images identiques (faces non cachées).
L'équipe A commence le jeu en tirant une carte sur une troisième pile de cartes (identiques à celle des deux groupes mais faces cachées), sans la montrer à l'équipe B
Le but du jeu: l'équipe B doit deviner le plus rapidement possible la carte que l'équipe A a tirée.
Pour s'aider, le groupe B pose des questions sur les caractéristiques de la photo. Le groupe A ne peut répondre que par oui ou par non.
Par exemple, si le groupe B pose la question: "La personne sur la carte a-t-elle un handicap?" Le groupe A regarde cette carte, voit si elle contient une personne avec un handicap ou non et donne une réponse honnête. Si la réponse est oui, l'équipe B retourne toutes ses cartes représentant une personne "valide". Il s'agit de répéter cette opération pour arriver à ne garder plus qu'une carte: celle que l'équipe (A) a tirée!

Après le jeu, le professeur peut poser les questions suivantes:

- Qu'est-ce qui vous a surpris dans ces photographies et pourquoi?
- Que ressentez-vous en voyant ces photos?
- Est-ce que ces personnes qui ont un handicap peuvent faire du sport?
- Avez-vous des amis qui ont un handicap?
- Pourriez-vous être ami avec une personne qui a une déficience?

Annexe

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

Copyright des illustrations: Photo 1: Ligue Braille, Photo 2: Lombière 2005-2010, Photo 3: Avec Mes Enfants, Photo 4: C.D.H, Photo 5, 6, 7, 8, 9, 10: Paul Xhrouet, Photo 11: Claude Dupras, Photo 12: Thierry Pollet

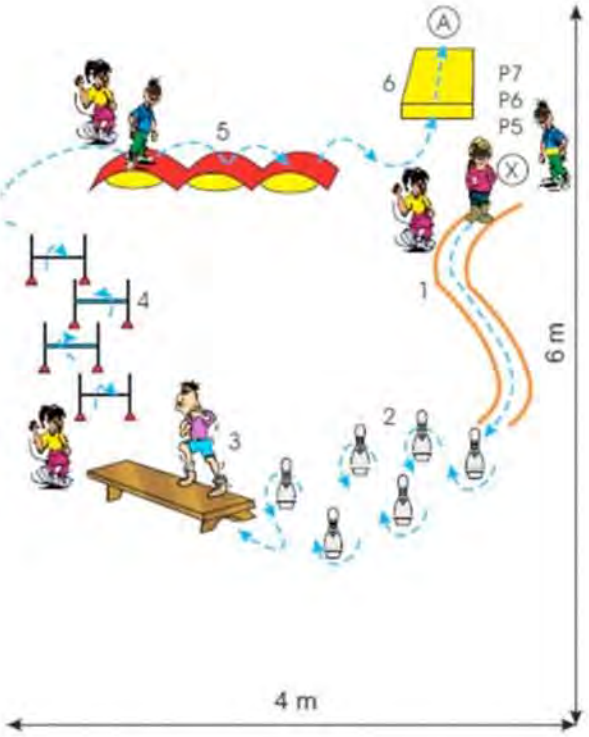
Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 3: Un chemin dans le noir

Cette partie de l'animation a pour but de:
1. mettre les élèves en situation de handicap dans le cadre de leur propre école
2. leur faire prendre conscience des aptitudes différentes que doit développer une personne qui présente une déficience visuelle.
3. leur faire découvrir de manière positive quelques exigences concrètes de l'accessibilité

Trois propositions d'activité

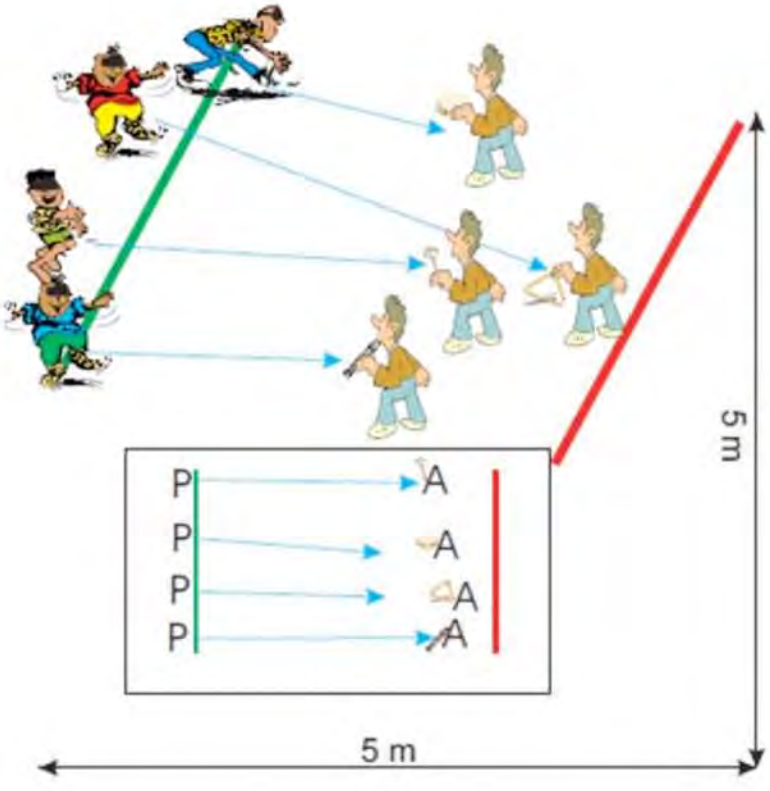
1. Le parcours aveugle



1.Du point de départ, le participant, les yeux bandés est guidé par un coéquipier.
(ou suit une corde pour travailler le toucher).
2.Il se déplace entre les cordes.
3.Il slalome entre les quilles.
4.Il passe au*dessus des 4 haies.
5.Il marche sur le chemin accidenté.
6.Il marche sur un tapis de mousse.

Fiche d'activité n° 3: Un chemin dans le noir

2. Le chef d'orchestre

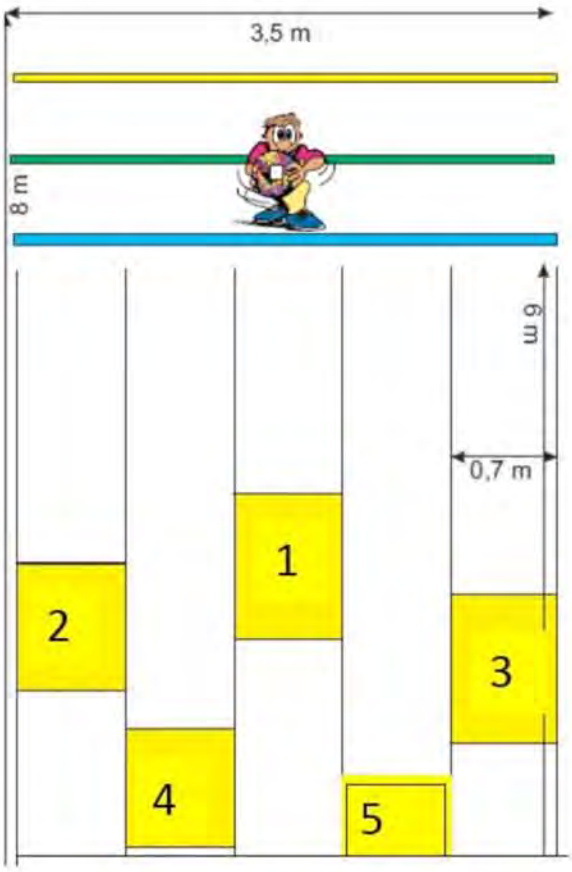


1.Les yeux bandés, les participants sont placés derrière la ligne verte.
2.Les animateurs se placent dans l'espace de jeu.
3.Au signal, ils attirent, par leur musique, leur partenaire vers la ligne rouge.
4.But du jeu : franchir la ligne le plus rapidement possible.

.

Fiche d'activité n° 3: Un chemin dans le noir

3. Symboles et précision



1.Le participant (A) a les yeux bandés.
2.On le place derrière la ligne bleue.
3.Avec son stick de hockey (ou à la main), il doit lancer un palet dans les 5 zones coloriées.
Chaque zone coloriée porte un chiffre. En fin de partie, on additionne les points.
4.Le participant (B) aide l'élève qui a les yeux bandés à mesurer son lancer.
5.Changer de rôle.

.

BELGIAN PARALYMPIC COMMITTEE

SENSIBILISATION

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 4: Notre définition

Objectifs

Permettre aux élèves de s'exprimer au sujet du handisport et organiser cette expression dans une défi nition commune.

Public cible

Une classe de 5ième ou 6ième primaire.

Matériel

Un tableau.
4 petits papiers par élève.

Déroulement

Étape 1:
Le professeur distribue les papiers et écrit au tableau la phrase inductrice: « Quand j'entends le mot handisport, cela me fait penser à …. »

Étape 2:
Les élèves complètent la phrase en écrivant une seule idée sur chacun des papiers reçus.

Étape 3:
Le professeur reprend les papiers et demande à deux élèves de noter les mots au tableau. Les mots en double, en triple sont signalés par un trait à côté du mot.
Ex: fauteuil roulant III.

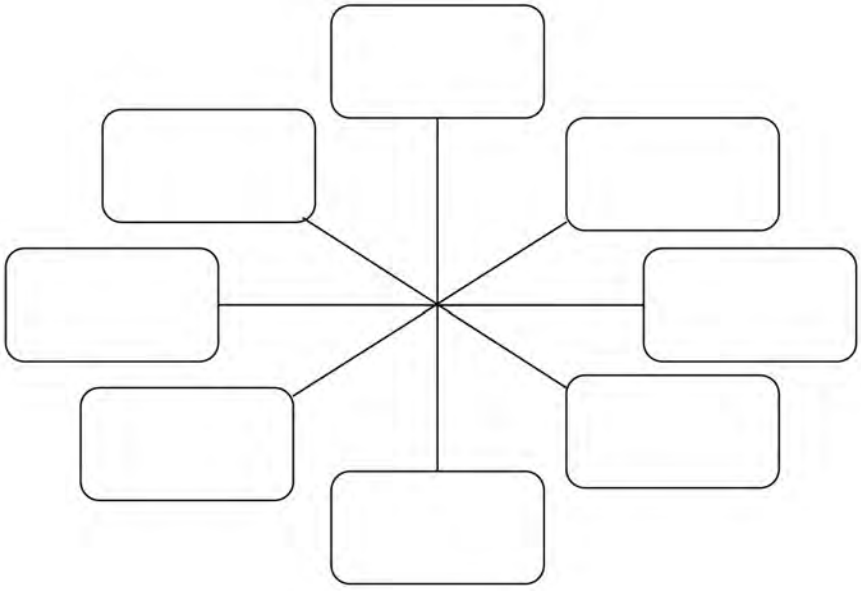
Étape 4:
Le professeur demande à chaque élève de choisir les deux mots qu'il préfère dans l'ensemble des mots. Ces deux mots ne sont pas nécessairement des mots proposés par lui-même. Le professeur marque les mots choisis par une couleur par exemple. Lorsqu'un mot est choisi plusieurs fois, le professeur l'indique par un trait à côté du mot.

Étape 5:
Une fois les deux mots choisis par tout le monde, le professeur peut effacer les autres. Il garde éventuellement les papiers pour garder une trace de tous les mots.

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 4: Notre définition

Étape 6:
Le professeur dessine alors le schéma suivant au tableau et y inscrit les 8 mots les plus choisis.



Étape 7:
La classe peut alors essayer de faire une phrase ensemble ou en groupe, phrase qui reprend tous les mots du schéma. Par exemple en commençant par: « Pour nous, le handisport c'est… ». D'autres activités peuvent alors compléter éventuellement ce lancement du thème.

BELGIAN PARALYMPIC COMMITTEE

SENSIBILISATION

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 5: Nos Préférences

Objectifs

Montrer aux élèves que les préférences des personnes peuvent influencer nos sentiments et notre jugement sur eux.

Public cible

Une classe de 5ième ou 6ième primaire.

Matériel

Une demi-feuille A4 avec les photos et les préférences de deux handisportifs par 2 élèves.
Une demi-feuille A4 avec les réponses d'un élève inconnu de la classe.

Déroulement

Étape 1: Les préférences des handisportifs

Après avoir distribué les feuilles, le professeur donne les consignes suivantes:
1. Faites correspondre les préférences avec la bonne personne.
2. Expliquez pourquoi vous avez attribué ces préférences à cette personne-là.

Étape 2: Correction

Le professeur donne la bonne réponse et note les raisons invoquées au tableau.

Étape 3: Questionnaire

Le professeur distribue les réponses au questionnaire d'un élève inconnu de la classe. Il leur demande de décrire selon leur sentiment la personne par groupe de deux. Le professeur peut donner des points de repères pour permettre la comparaison après. Exemple: l'âge, le sexe, le caractère, etc..

Étape 4: Comparaison des descriptions par point de repère. Elle peut être notée au tableau.

Étape 5: Conclusion

La classe recherche ensemble une réponse à la question suivante:
"A quoi doit-on faire attention pour ne pas se tromper sur une personne?"

Paralympic School Project

Fiche d'activité n° 5: Nos Préférences

Marie-Morgane Dessart
Athlète malvoyante
Ski alpin

Marc Ledoux
Athlète hémiplégique
Tennis de table

Catégorie	Réponse A	Réponse B
Groupe musical favori	Snow Patrol	Kings of Leon
Nourriture favorite	Chocolat noir pur	Lasagne
Couleur préférée		Noir et blanc
Vêtement détesté	Polo	Vêtements amples
Programme télé détesté	Téléréalité	Les jeux style Tétris

A qui appartient la réponse A et B?
Correction:
A = Marie-Morgane Dessart
B = Marc Ledoux

Copyright des illustrations:
Photo 1: Photo 2: Marc Ledoux

Fiche d'activité n° 5: Nos Préférences

Réponses d'un élève inconnu (à compléter)

Catégorie	Réponse A	Réponse B
Groupe musical favori		
Nourriture favorite		
Couleur préférée		
Vêtement détesté		
Programme télé détesté		