



Découvrir le handicap

Pour expérimenter la surdit 

Jeu pour les 3-4 ans : la marche en silence

Pr parer quatre panneaux correspondant   quatre actions diff rentes et mimer aux enfants les actions   effectuer sur chaque panneau.

- Kangourou = sauter.
- Cheval = courir.
- Crabe = aller en arri re.
- Canard = marcher accroupi.

Les enfants se mettent en cercle et marchent les uns derri re les autres. Quand l'animateur montre le panneau, ils effectuent l'action correspondante.

On peut ensuite travailler d'autres signaux.

Jeu pour les 5-6 ans : le monde du silence

S parer les participants en deux groupes : les guides et ceux qui vont jouer les « d ficients auditifs ». Le groupe des guides imagine et met en place un parcours   travers des obstacles : bancs, cerceaux, poutres, cubes, c nes, cordes (mat riel classique de motricit ).

Chaque guide doit ensuite faire comprendre   son partenaire « d ficient auditif » le parcours   r aliser parmi les obstacles, en lui expliquant seulement par des gestes. Le participant « d ficient auditif » doit ensuite faire le parcours seul, de m moire, en essayant de ne pas se tromper.

Pour exp rimenter le handicap moteur

- Jeux de lancer assis sur une chaise.
- Effectuer des parcours les bras attach s (sans bras).