

Groupe Romand sur le Polyhandicap (GRP)

Oser le je-u avec des personnes polyhandicapées

Résumé

Dans le cadre des rencontres du Groupe Romand sur le Polyhandicap (GRP), nous avons mené une réflexion sur le thème du jeu dans notre pratique éducative et notre quotidien auprès d'enfants, adolescents et adultes polyhandicapés. Nous présentons ici quelques règles de base et adaptations pour favoriser les opportunités de jouer.

Zusammenfassung

Im Rahmen der Zusammenkünfte der Groupe Romand sur le Polyhandicap (GRP, Westschweizer Gruppe für Fragen der Schwer-/Mehrfachbehinderung) haben wir Überlegungen zum Thema Spiel in unserer pädagogischen Praxis und in unserem Alltag mit schwer-/mehrfachbehinderten Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen angestellt. Nachfolgend stellen wir einige Grundregeln und Anpassungen vor, um Gelegenheiten zum Spielen zu fördern.

Introduction

Pourquoi jouer ? Comment définir le jeu lorsque nous travaillons ou vivons dans le domaine du polyhandicap ? Comment adapter les activités ludiques pour qu'elles soient source de plaisir ? Comment rendre le jeu possible malgré les difficultés des personnes que nous accompagnons et malgré nos doutes ? Ces questions ont nourri notre réflexion et nous proposons ci-dessous quelques notions qui nous paraissent importantes pour développer des projets.

Règles et convictions de base

- Le jeu possède un côté social, il est une activité collective, interactive, un moment d'échange et de partage mais aussi un moment de plaisir. Il s'agit non seulement d'être ensemble mais d'agir et de participer ensemble. Les professionnels, proches et autres joueurs doivent être convaincus du sens et de la valeur de cet acte collectif.
- Loin de cette conception du jeu qui peut, voire qui doit, être un outil de découverte et d'apprentissage, nous voudrions insister sur le principe d'un espace-temps mis

à part, d'un espace gratuit, pendant lequel on joue pour jouer, tout simplement.

- Concernant l'esprit compétitif qui stimule le jeu et ses joueurs, pourquoi n'aurait-il pas sa place avec des personnes polyhandicapées ? Pourquoi n'y auraient-elles pas droit ? Au-delà de la réalité et de la valeur de la compétition, nous pensons qu'il est important de créer une ambiance, une dynamique où chacun a le droit de gagner ou de perdre. Nous veillons à motiver les joueurs, à féliciter les gagnants et à distribuer des prix adaptés aux préférences et à la personnalité de chacun.
- L'activité doit être définie et réfléchie à l'avance. Elle se déroule dans un lieu adapté et est limitée dans le temps grâce à un rituel de début et de fin. La préparation du moment de jeu doit tenir compte de certaines conditions fondamentales telles que l'aménagement de l'environnement ou le bon positionnement de chacun afin de diminuer le nombre de stimuli externes et d'éviter les douleurs, spasmes qui pourraient limiter l'attention et la participation.

- Les principes de la stimulation basale sont aussi importants. Il faut tenir compte de l'expérience corpo-sensorielle par le toucher, le mouvement, les vibrations. Les jeux doivent être adaptés aux canaux sensoriels préférentiels des joueurs et ne pas mener à une *surstimulation*.

Adaptations de jeux existant sur le marché

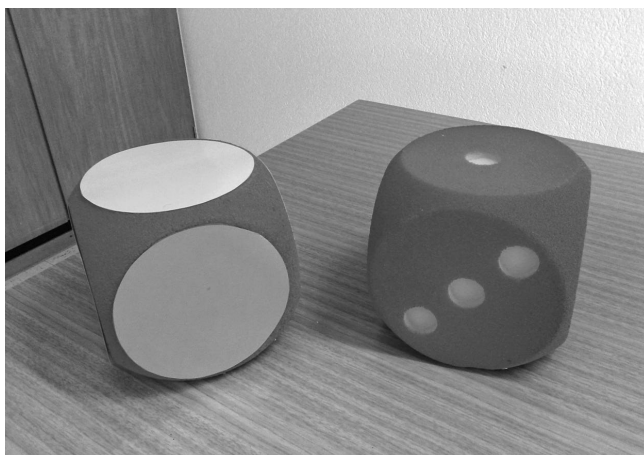
Nous présentons ci-dessous une liste des jeux que nous utilisons couramment, accompagnés de propositions de supports sensoriels.

- **Animal Party**: lancer les dés et tenter de gagner les cartes aux combinaisons d'animaux. Les adaptations peuvent consister à remplacer les cartes par des photographies ou des pictogrammes, à secouer les dés dans la boîte (information auditive et vestibulaire), à utiliser l'application SoundTouch sur l'iPad qui associe l'image au cri de l'animal (illustration 1).



Illustration 1: Animal Party

- **Devine ce que ça sent (spécial senteurs suisses)**: deviner dans quelle fiole se cache l'odeur de chocolat, de gruyère, etc. Lors de l'adaptation, les senteurs sont également liées à une image et/ou à un bruit.



Illustrations 2 et 3:
jeu de l'oie

- **UNO**: se débarrasser de ses sept cartes initiales le plus rapidement possible. Ici encore, on remplace les cartes originales par des cartes tactiles.
- **Jeu de l'oie**: arriver le premier à la dernière case en déplaçant ses pions en fonction des résultats du dé. Les cases sont ici colorées, en référence aux faces du dé, et sur certaines d'entre elles sont insérés des pictogrammes proposant une activité de reconnaissance sensorielle (écouter une musique, goûter/sentir un aliment, etc.) (illustrations 2 et 3).

En étant créatifs, tous les jeux peuvent se prêter à des adaptations. Les classiques souvent utilisés sont des jeux de reconnaissance des textures, des sons, des lotos, des jeux de plein air, des jeux de ballons, etc. Il en va de même pour les jeux pour adultes tels la pétanque (illustration 4), le bowling ou les matches de lotos.



*Illustration 4 :
pétanque adaptée
avec une gouttière
permettant le lan-
cer de la balle*

Les adaptations ne sont pas seulement de l'ordre du domaine technique. Nous pouvons aussi rendre le jeu plus attractif et significatif en amplifiant les actions, le suspense, en créant une atmosphère propice. D'autres jeux encore demandent aux joueurs valides de participer en fauteuil roulant, par exemple. C'est le cas notamment du *Rafroball*¹, sport d'équipe.

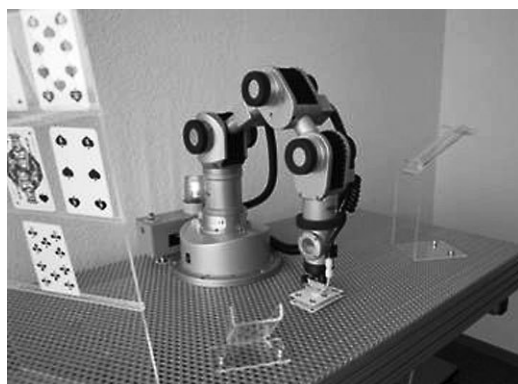
¹ www.rafroball.ch

Le jeu et les nouvelles technologies

Grâce à l'apport des nouvelles technologies, il devient également possible d'enrichir et d'augmenter les possibilités de jeu pour des personnes polyhandicapées. Parmi les nouvelles technologies s'imposant dans notre quotidien, la tablette tactile mérite une attention toute particulière. En effet, ce support relativement accessible et intuitif propose notamment de nombreuses applications dédiées au jeu. Certains jeux, comme les puzzles, dominos et autres jeux de l'oie gagnent désormais en attractivité par leurs possibilités interactives et leurs animations ludiques. D'autres applications permettant de jouer de la musique à partir d'instruments virtuels élargissent les possibilités de faire sonner une note, d'accéder à des sons ou de partager en groupe des séquences musicales. Dans un autre registre, la robotique peut également, grâce aux progrès considérables accomplis dans ce domaine, se mettre au service des personnes polyhandicapées. Les bras robotisés peuvent par exemple agir comme un prolongement du corps en permettant un contrôle accru sur l'environnement. L'accès à certains jeux ou activités ludiques devient ainsi possible, moyennant des supports, des contacteurs et un paramétrage adapté aux besoins identifiés (illustrations 5, 6, 7, 8).

Conclusion

Le jeu favorise les interactions sociales entre enfants, adolescents et adultes avec ou sans handicap. Les adaptations selon les possibilités de chacun permettent une meilleure participation vers un but commun. Lorsque la personne joue, elle peut s'affirmer et se positionner, découvrir d'autres possibles. Accompagnons-la sur le chemin du jeu par le jeu en jouant le jeu !



*Illustrations 5, 6, 7, 8 :
bras articulé Katana. Dans l'exemple
ci-dessus, le bras Katana est commandé
à l'aide de contacteurs adaptés.
Le bras peut-être positionné sur diffé-
rents supports et paramétré selon
l'activité choisie (images : Centre médico-
éducatif de La Castalie, Monthey)*

Groupe Romand sur le Polyhandicap (GRP)

Groupe ouvert à tout-te praticien-ne des institutions de Suisse romande, ainsi qu'aux familles de personnes polyhandicapées.

Création : 1987

Buts : partager nos expériences et mener une réflexion commune sur le plan romand, visant à améliorer l'accompagnement des personnes ayant un polyhandicap, enfants, adolescent-e-s, adultes, par le biais de rencontres mensuelles. Thèmes abordés convenus à l'avance, échanges et partage d'informations, développement de synergies.

Réalisations : mise sur pied, à l'intention des éducateurs, éducatrices et enseignant-e-s spécialisé-e-s, d'un cours d'introduction au concept Bobath, participation à des congrès (notamment Journée d'étude sur le polyhandicap dans le cadre du Congrès suisse de pédagogie spécialisée), rédaction d'articles pour des revues spécialisées, etc.

Site : www.csps.ch/GRP

Contact : Caroline Pages ; caroline.pages@rpn.ch



Membres du GRP (de gauche à droite) :

Cendrine Zwahlen, Manuela Gomberti, Alexandra Coronado, Anne-Sophie Lecointre, Hans Hunink, Martine Gagnebin, Steeve Quarroz, Caroline Pages, Dzevahira Omevic, Mirella Périsset