

L'archipel des Rares

Outil de sensibilisation
pour découvrir le monde
des "Handicaps Rares"



Livret de l'animateur

Cet outil pédagogique a été élaboré par les professionnels
de l'Équipe Relais Handicaps Rares (ERHR) Nord-Est -
Antenne Bourgogne Franche Comté



Co-auteurs :

Céline Chauvin, Coordinatrice de parcours

Claire-Elise Martin, Conseillère technique

Léa Louison, Conseillère technique

Greg Laurent, Conseiller technique

Bertrand Foviaux, Conseiller technique

Céline Pailloud, Conseillère technique

Bénédicte Roy, Pilote

Avec le soutien de :



Ce livret a été réalisé par le Groupement National de Coopération Handicaps Rares (GNCHR)

www.gnchr.fr



Pas de modification autorisée



Pas d'utilisation commerciale



Attribution obligatoire pour toute utilisation
(Les auteurs de ce livret devront être cités
si le document est utilisé)

Les Équipe Relais Handicaps Rares

en quelques mots

Les Équipes Relais Handicaps Rares (ERHR) sont des dispositifs d'information, de conseil, d'orientation et de coordination. Elles agissent au bénéfice des personnes en situation de handicap rare, de leur famille et des professionnels de tout secteur.

Créées à partir de 2015, les 13 équipes relais couvrent le territoire métropolitain ainsi que Réunion - Mayotte et Antilles - Guyane.

Les ERHR font partie d'un réseau au service des handicaps rares, aux côtés de 4 Centres Nationaux de Ressources Handicaps Rares (CNRHR) et coordonné par le Groupement National de Coopération Handicaps Rares (GNCHR).

Pourquoi cet outil de sensibilisation ?

Les ERHR ont notamment pour mission de sensibiliser et de former les professionnels accompagnant des personnes en situation de handicap rare.

Cet outil est une proposition pédagogique, ludique et vulgarisée pour sensibiliser aux Handicaps Rares par la transmission de connaissances et l'apprentissage par expérience.

Le kit vise aussi à ouvrir la discussion et à échanger sur les pratiques des professionnels.

Objectifs pédagogiques

- Aborder la notion complexe de handicap rare
- Expliquer la diversité et la complexité des situations
- Appréhender des thématiques annexes (CAA, maladie rare, etc.)
- Soutenir les professionnels dans une démarche d'accompagnement
- Lutter contre les idées reçues sur les handicaps rares

Matériel et règles du jeu



Professionnels et familles en lien avec des personnes en situation de handicap rare



1h environ



Sensibiliser aux handicaps rares à travers un jeu de plateau ludique et pédagogique



2 à 4 équipes ; nombre de joueurs par équipe variable
1 animateur



- **1** Plateau de jeu représentant un archipel composé de 5 îles symbolisant les 5 catégories de handicaps rares
- **1** Dé à six faces
- **167** cartes et **12** support d'épreuves pour chaque catégorie de handicap rare
- **20** fiches d'animateur récapitulant les réponses à chaque question par catégories de handicap rare
- **5** pions par équipe représentant les "Rares" = personnages symbolisant les 5 catégories de handicaps rares
- **32** pièces amovibles symbolisant les yeux, la bouche, les oreilles ou le cerveau selon la catégorie
- **2** bandeaux pour les yeux

Mise en place

- Répartir les joueurs en 2 à 4 équipes
- Attribuer à chaque équipe 5 pions "Rares" (1 de chaque couleur)
- Placer les cartes et les supports d'épreuves face cachée devant l'animateur. Les petites cartes sur fond blanc ne sont pas utilisées pour cette version (cf. chapitre *Variantes*)
- Placer les petites pièces amovibles sur les îles correspondantes du plateau (cf image ci-dessous)
- Disposer d'un téléphone avec internet (pour chronomètre et lecteur QR Code)



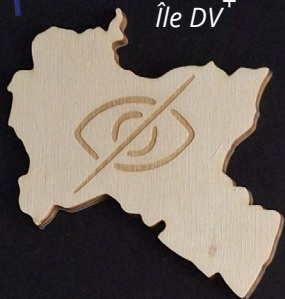
1 "lunette" par équipe



2 "oreilles" par équipe

L'archipel des rares

Île DV⁺



Île DA⁺



Île Trouble
développemental
du langage



Île Épilepsie & autres



Île Surdicécité



1 "cerveau" par équipe



1 "bouche" par équipe



1 "lunette" et
2 "oreilles" par équipe

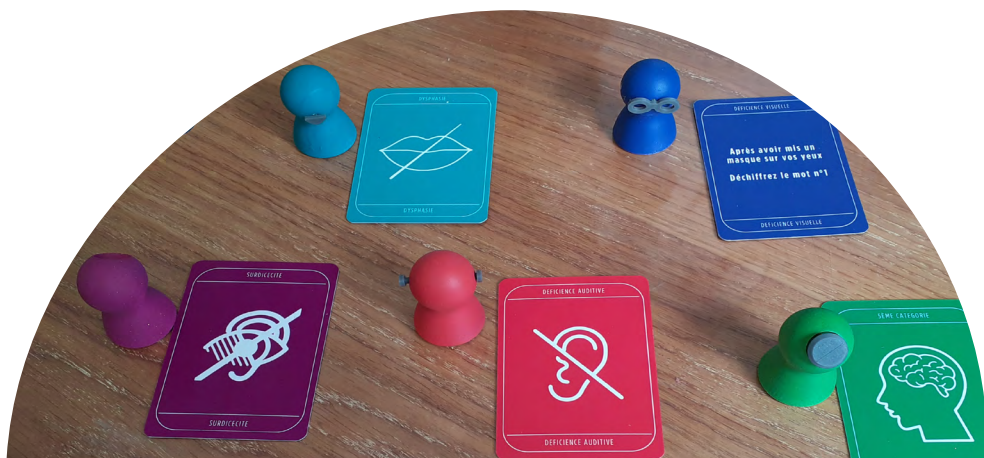


Avant d'animer

Il est important que l'animateur du jeu **prenne connaissance de toutes les cartes**, en amont du démarrage du jeu et qu'il **ai lu le livret explicatif des réponses**.

Posture d'animation

- Rappeler le cadre de base aux participants : non-jugement, écoute active, confidentialité, bienveillance
- Favoriser une pédagogie participative en donnant la parole aux participants et en valorisant leurs savoirs théoriques et expérimentiels
- Laisser de la place à la pluralité des points de vue
- Être attentif à la diversité des profils des participants : sanitaire, médico-social, éducation nationale, MDPH, familles, etc.



Déroulement du jeu

L'objectif du jeu est de découvrir les différents types de handicaps rares à travers des questions et des épreuves.

L'animateur présente :

- Le plateau de jeu
- Les différentes îles de l'archipel :
Trouble développemental du langage
Déficience auditive + déficiences associées
Déficience visuelle + déficiences associées
Surdicécité
Épilepsie & autres



- Les pions "Rares" qui représentent chaque catégorie de handicaps rares



- Les pièces amovibles qui servent à compléter les "Rares"



- Le dé : 5 face d'îles + 1 face "île de son choix"



Commençons à jouer !

Une première équipe **lance le dé**.

La face du dé détermine **l'île à découvrir** et donc le "**Rare**" à **compléter**.

Si l'équipe tombe sur une île d'un "Rare" déjà complet, elle peut relancer le dé.

Le "?" permet de choisir son île.

L'animateur **pioche une carte** de la catégorie indiquée par le dé et lit la question ou fait réaliser l'épreuve correspondante.

Si l'équipe **répond correctement** à la question ou réussit l'épreuve, elle **peut compléter son "Rare"** correspondant avec UNE pièce manquante

(ex : Rare déficient auditif = 1 pièce pour 1 oreille) ; **quand le pion est complet, l'équipe le pose sur l'île**.

Si l'équipe ne répond pas correctement à la question ou ne réussit pas l'épreuve, elle ne gagne aucune pièce pour son pion "Rare".

Le tour de jeu passe à l'autre équipe, et les étapes précédentes se répètent.

Fin de la partie

Lorsqu'une équipe a complété tous ses "Rares", les autres équipes finissent le tour de jeu jusqu'à ce que chaque équipe ait joué le même nombre de fois.

L'équipe qui a complété tous ses pions "Rares" est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, les équipes se partagent la victoire.

Dans le fond tout le monde gagne !

Variantes

Variante courte



15 minutes environ

Mise en place : Sortez le paquet de cartes “variante courte” (sur fond blanc) qui comporte 5 cartes par catégorie de handicap rare.

Le plateau et les pions ne sont pas utilisés pour cette version. Les joueurs sont répartis en 2 équipes

Déroulement du jeu : L'animateur pose 2 questions par thème. L'équipe qui répond le plus rapidement remporte la carte.

Fin du jeu : Quand les 10 questions ont été posées, l'équipe qui a remporté le plus de cartes gagne la partie.

Variante par thème



15 minutes environ

Mise en place : Sortez les cartes du thème concerné.

Le plateau et les pions ne sont pas utilisés pour cette version. Les joueurs sont répartis en 2 équipes

Déroulement du jeu : L'animateur pose les questions du thème l'une après l'autre. L'équipe qui répond le plus rapidement remporte la carte.

Fin du jeu : Quand toutes les questions ont été posées, l'équipe qui a remporté le plus de cartes gagne la partie.

Autres variantes

Libre à vous de les inventer :-)

Paroles de joueurs

"Ce que j'ai aimé, c'est que ce n'est pas une sensibilisation descendante mais un vrai moment d'échange. On apprend en jouant, et ça nous pousse à réfléchir différemment sur des situations qu'on vit tous les jours." **Infirmière en Foyer de Vie**

"J'ai trouvé que l'outil vulgarisait bien des notions parfois complexes. Ça m'a donné des pistes pour mieux expliquer certaines situations aux collègues." **Éducateur spécialisé intervenant à domicile**

"Ce que je retiens surtout, c'est l'aspect ludique et participatif. Mes équipes sont reparties avec de nouvelles connaissances et de nouvelles ressources, mais aussi avec l'envie de continuer à en discuter." **Directrice d'établissement**

"Quel que soit le niveau de connaissances, chaque question ou mise en situation permet de se questionner, de partager, et aussi d'ouvrir de débat. J'ai particulièrement apprécié l'ergonomie du jeu, son aspect ludique, qui nous sort des formats traditionnels d'apprentissage." **Pilote d'ERHR**

"L'Archipel des Rares ouvre la discussion entre professionnels de métiers différents. On se rend compte qu'on n'aborde pas les problématiques de la même manière... et c'est justement cette diversité qui enrichit nos pratiques." **Ergothérapeute en centre de rééducation**

Remerciements

Nous remercions chaleureusement toutes les personnes ayant participé à la création à la relecture ou au test de cet outil :

- L'ensemble des collègues de l'ERHR Nord-Est
 - Les CNRHR
 - Le GNCHR
- Des professionnel.les d'établissements médico-sociaux
- Des élèves en formation d'infirmier.ère et aide soignant.e
 - Les familles des co-auteurs

Nous remercions également notre pilote Bénédicte ROY pour son soutien dans ce projet ambitieux.

Petit clin d'oeil à Antre Gobelins et notamment Aline FRANZ, pour cette collaboration et les nombreux ajustements au fil de l'évolution du projet.



Si vous souhaitez en savoir plus sur le handicap rare et ses acteurs :

www.gnchr.fr



Antenne Bourgogne Franche-Comté
9 rue du fort de la Motte Giron
21000 DIJON



secretariat-bourgogne@erhr.fr



www.nordest.erhr.fr



2 rue Mozart
92 110 CLICHY



contact@gnchr.fr



www.gnchr.fr

Avec le soutien de la

