

# LA PROBLÉMATIQUE DES JEUX/ACTIVITÉS

BESOIN DE PLUS D'AUTONOMIE ET DE DIUERSIFIER LES JEUX DURANT LE MOMENT DES LOISIRS

*Résumé de nos propositions d'amélioration*

CPHU 2025 : AWAD CHARLINE, COLLARD ANËLLE, DUCREY MAËLLE

## ACTIVITÉS DU COIN CALME

**Problématique principale :** certains enfants peuvent se sentir sur-stimulés, il manque donc des activités plus calmes, leur permettant de se reposer<sup>1</sup>



### Ce qu'on propose :

Dans ce coin directement, mettre en place :

- Une petite radio pour écouter des livres audio, de la musique avec la possibilité de mettre un casque
- Des livres texturés et livres audio
- Des casques anti-bruits

## DESSIN

**Problématique principale :** le dessin se faisait habituellement sur la table où d'autres enfants pouvaient être en train de finir leur repas



### Ce qu'on propose :

Mettre dans l'armoire blanche à côté de la table de dessin :

- Feutres, feuilles, gommettes en mousse
- Coloriages en relief
- Pochoirs

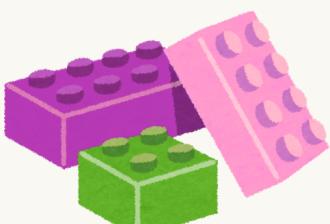
## JEUX SYMBOLIQUES, DE CONSTRUCTION, SENSORIELS

**Problématique principale :** Trop de choix, enfants utilisent souvent les mêmes jeux

### Ce qu'on propose :

Choisir<sup>2</sup>

- Trois jeux symboliques
- Trois jeux de construction
- Deux jeux sensoriels (possibilité de les créer durant l'art thérapie ou l'ACM)



Les disposer dans le meuble noir de manière organisée, changer les jeux à disposition quelques fois dans l'année

## JEU DU MOMENT :

**Problématique principale :** peu d'interactions entre les enfants, pas de jeux de société à moins que ce soit amené par un adulte



### Ce qu'on propose :

- Mettre en valeur dans le meuble blanc, un jeu en particulier durant un certain temps
- Introduire le jeu en classe et permettre aux enfants de l'expérimenter avant
- Possibilité de prendre des jeux de la ludothèque



# Ressources théoriques



## Les enfants malvoyants peuvent rencontrer certaines difficultés lors de jeux :

- Notamment avec les interactions avec d'autres enfants
- Accès réduit à certains stimuli visuels
- Ces enfants sont à risque d'avoir moins d'occasion de jeux libres

## Les possibilités de choix chez les enfants malvoyants :

- Il est important d'offrir des choix simples régulièrement
- Utiliser des supports sensoriels pour aider à discriminer les options
- Nombres d'options adaptées aux enfants → trop peut faire une surcharge cognitive
- Prévoir un soutien pour aider à développer la capacité à faire des choix
- Introduire graduellement

La qualité, la variété et l'accessibilité du milieu de jeu sont des facteurs clés, voici quelques recommandations selon Tzvetkova-Arsova, M. et Zappaterra, T. (2017) :

### Instruction spécifique pour le développement des compétences de jeu :

Fournir des instructions explicites, encourager certains types de jeu, modéliser le jeu symbolique.

*Par exemple : proposer des jouets tactiles ou musicaux, encourager l'enfant à manipuler, imiter, jouer avec un partenaire.*

### Utilisation de jouets adaptés :

Jouets tactiles, sonores, de contraste élevé, avec retour auditif ou sensoriel, etc.

Adaptation des matériaux de jeu pour que l'enfant puisse "voir" autrement (via le toucher, l'ouïe) ce qu'il ne peut voir visuellement.

### Adaptation de l'environnement :

Sécurité, orientation, accessibilité physique et sensorielle. Permettre à l'enfant de se déplacer librement et de jouer de façon autonome.

*Par exemple, veiller à ce que l'espace de jeu soit clair, qu'il y ait des repères tactiles ou auditifs, que le partenaire de jeu utilise des supports accessibles.*

## Rôle de l'adulte

Au début, l'adulte joue un rôle actif : il modélise, invite, structure, puis progressivement le rôle devient plus indirect.

- Mettre l'accent sur le **jeu libre, l'exploration, l'expérimentation** plutôt que uniquement sur des exercices dirigés.
- Veiller à ce que l'enfant ait des **occasions variées de jeu** : manipulation, symbolique, social, construction, jeu avec règles.
- Surveiller que l'enfant prend des initiatives, qu'il est **acteur du jeu**, pas seulement récepteur.
- Valoriser la **motivation intrinsèque** de l'enfant (plaisir, curiosité) plutôt que seulement la performance.
- Collaboration **interdisciplinaire** : enseignants, thérapeutes, parents, environnement de jeu (maison, école, aire de jeu) doivent être cohérents.



### Nos contacts en cas de besoin :

charline.awad@hetsl.ch  
anaelle.collard@hetsl.ch  
maelle.ducrey@hetsl.ch



## » Références bibliographiques

1. Houwen, S., Cox, R. F. A., Roza, M., Oude Lansink, F., van Wolferen, J., & Rietman, A. B. (2022). Sensory processing in young children with visual impairments: Use and extension of the Sensory Profile. *Research in Developmental Disabilities*, 127, 104251. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2022.104251>
2. Rajaraman, A., Austin, J. L., & Gover, H. C. (2023). A practitioner's guide to emphasizing choice-making opportunities in behavioral services provided to individuals with intellectual and developmental disabilities. *International Journal of Developmental Disabilities*, 69(1), 101110. <https://doi.org/10.1080/20473869.2022.2117911>
3. Tzvetkova-Arsova, M., & Zappaterra, T. (2017). Play in children with visual impairments. In M. K. Bundy, T. J. Lane, & E. A. Murray (Eds.), *Play development in children with disabilities* (pp. 151-168). Berlin, Germany: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110522143-009>

SCANNEZ CE QR CODE POUR AUVOIR ACCÈS AUX DIFFÉRENTS PROJETS RÉALISÉS (FICHES ET VIDÉOS):

