

Un outil ludique et collaboratif  
sur l'inclusion et la diversité  
à destination des enfants

**de 10-12 ans**

et des professionnels  
de l'éducation et de l'accueil

## INTÉRESSÉ ?

sensi@passe-muraille.be

**+32 (0)65 77 03 70**



## NOS PARTENAIRES



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

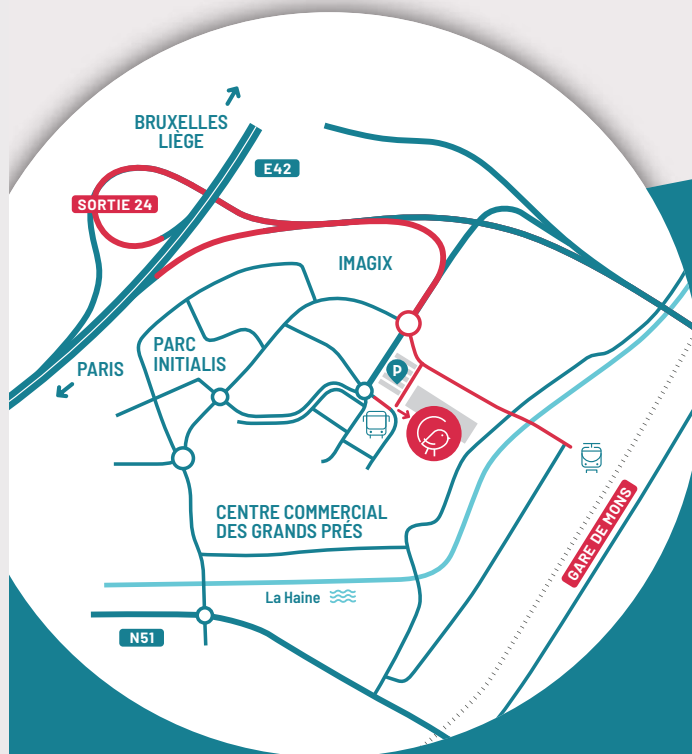


Wallonie



Loterie  
Nationale  
Loterij

## ACCÈS



Sortie 24 de la E42  
Parking du Hall A



Gare de Mons  
5 minutes à pied



Ligne 60  
Arrêt Mons Dubois

### Passé Muraille asbl

Avenue Thomas Edison, 2 - 7000 Mons

+32 (0)65 77 03 70

direction@passe-muraille.be

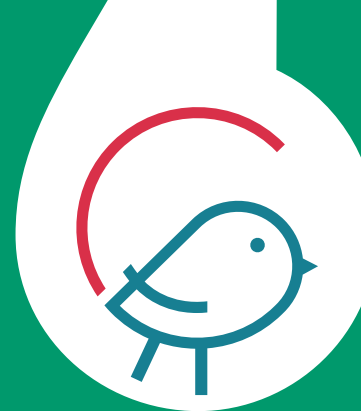
www.passe-muraille.be



passemuraille98



Sensibilisation



# PASSE MURAILLE

Partageons nos différences

## Malsameco

Le jeu facilitateur d'inclusion  
pour les 10-12 ans.



www.passe-muraille.be

Malsameco est un **outil pédagogique** qui sensibilise à l'inclusion de tous dans la société. Créé par Passe Muraille, il s'agit d'un jeu coopératif de plateau dynamique et innovant.



**malsameco**

## POURQUOI UNE ANIMATION « MALSAMECO »

Les enfants découvrent la thématique du handicap et de l'inclusion au travers d'événements inattendus, de manière non **pas théorique** mais réaliste. Ce jeu leur permet de se mettre en réelle situation tout en continuant à communiquer pour collaborer et gagner la partie.

Notre jeu a été intégralement traduit en **Facile à Lire et à Comprendre (FALC)**, ce qui le rend plus **accessible** pour les publics ayant des difficultés d'apprentissage et de compréhension ou une déficience intellectuelle.

## POUR QUI ?



**Public :**  
Enfants de 10 à 12 ans.



Etudiants et professionnels de l'accompagnement de la jeunesse : enseignants, animateurs, accueillants, travailleurs ATL, bibliothécaires, etc.

Dans des cadres **scolaires** ou **extra-scolaires** : en classe, en bibliothèque, en école de devoirs, auprès de **mouvements de jeunesse**, lors de camps ou de journées pédagogiques...



## PROGRAMME

### • Une première phase autour du jeu « Malsameco ».

Les participants jouent au jeu Malsameco et adoptent des réactions spontanées face aux différentes situations de handicap qu'ils rencontrent.

### • Une deuxième phase de dialogue encadrée par l'animateur autour des représentations mentales.

Sans jugement ni tabou, chacun exprime ses ressentis et nous revenons sur les expériences vécues afin de poser de nouveaux réflexes sociaux plus inclusifs. Dans cette démarche, nous favorisons une démythification du handicap et un changement de regard sur l'inclusion.

### • La troisième phase de mises en situation et de sensibilisation.

Les joueurs découvrent les différents types de handicap par des mises en situation afin de prendre conscience des besoins spécifiques de chacun et les adaptations à mettre en place pour une société plus inclusive.

Au terme de l'activité, un dossier pédagogique qui aborde la thématique du handicap sera remis à l'enseignant.

## LA PSYCHOLOGIE DES ENFANTS



Malsameco s'inscrit parfaitement dans le **développement psychologique** des enfants. En effet, à cet âge, ils commencent à s'intéresser aux relations sociales et développent un esprit de collaboration, de solidarité et une intelligence collective, ce qui leur permet d'agir ensemble pour un bien commun.



Passe Muraille est un organisme de **formation** et de **sensibilisation** engagé depuis 1998. Nos actions sont à destination du grand **public** et de tous les **professionnels** susceptibles d'accueillir ou de travailler, de près ou de loin, avec des personnes en situation de handicap. Elles ont pour vocation de permettre une citoyenneté **participative et inclusive** de tout individu.

Nous vous proposons de **changer votre regard** sur la différence afin d'adapter vos comportements et vos attitudes dans le but de faciliter Votre **relation** à la personne en situation de handicap et de favoriser l'**inclusion**.

