



PÉDAGOGIE INCLUSIVE

DES JEUX SPORTIFS INCLUSIFS
ET ADAPTÉS POUR TOUTES ET TOUS



PORTREVELELERENERGIEREDVO
ESURPRENDREINCLUSIFC
MENTL'ENGAGEMENTPART
RECTHERITAGERASSE
ERDEPASSEMENTPARTICIPE
AGEUNIVERSALITECCOLLECTI
ANCESPECTACULAIRESPIR
UCATIONHUMANITAIRES
TEGENERATIONNELLE
OLIDARITEBENEFICIAIRES
ELLENCEDESTRATEGIE
URSPORTEMENT
RONNEMENTENTREPRENE
OSERVIRMEILLEUR
EURTERRITOIRES
OTENTIELVOCATIONNEL
PORTREVELELERENERG
AIRESURPRENDREINCLUS
TEINVENTEREXIGENCES
TERESPECTHERITAGE
ERDEPASSEMENTPARTICI
AGEUNIVERSALITECCOLLE





SOMMAIRE

4 **UNE MÉTHODE PÉDAGOGIQUE INCLUSIVE
À LA PORTÉE DE TOUTES ET TOUS**

5 **LA SÉANCE DE JEU
ET SES ADAPTATIONS POSSIBLES**

6 La mise en activité ludique

7 **MISE EN ŒUVRE DU KIT**

8 Organiser un jeu inclusif

9 Tableau explicatif

10 Retour au calme

11 **RESSOURCES**

13 Valeur paralympique : ÉCALITÉ

19 Valeur paralympique : COURAGE

23 Valeur paralympique : DÉTERMINATION

27 Valeur paralympique : INSPIRATION

SPORT REVELEUR ENERGIE REEVOLUTIONNAIRE PRENDRE INCLUSIF CREATIVITE INVENTER EX PARTAGE ATHLETE RESPECT HERITAGE RASS **LUNE METHODE PEDAGOGIQUE INCLUSIVE ER A LA PORTEE DE TOUTES ET TOUS COUR NIVERSALITE COLLECTIF TOLERANCE SPECT**

Les objectifs

Cette méthode de pédagogie inclusive se caractérise par la volonté de fournir aux professionnels des jeux sportifs avec des règles variables permettant de favoriser l'accès à tous les enfants et pouvant être mis en place facilement dans différents contextes.

1. Permettre à tous les enfants de jouer et de prendre du plaisir ensemble.
2. Permettre une ouverture d'esprit par la mise en mouvement du corps, inciter l'enfant à accepter ses différences et celles des autres.
3. Si nécessaire, avoir un temps d'échange sur ces pratiques inclusives avec les enfants pour les amener à réfléchir et changer leur représentation du handicap.

Création des contenus pédagogiques

Les contenus pédagogiques sont co-crésés en synergie avec des acteur-ric-e-s de terrain qui connaissent le public visé, des spécialistes des Activités Physiques et Sportives Adaptées, et l'expertise d'un-e partenaire dans le domaine d'intervention (selon la thématique).

Pourquoi utiliser le jeu ?

La méthode s'appuie sur le jeu sportif comme outil puissant et sous-exploité. L'activité physique au sens large, encadrée dans un projet, permet à l'enfant de s'éprouver et de se développer. La mobilisation des ressources est variée, laissant à l'enfant la possibilité de répondre par un de ses canaux préférentiels d'expression : cognitif, intellectuel, imaginaire, verbal, émotif...

L'ambition de cette méthode : sensibiliser et prévenir

L'évolution des représentations et du comportement nécessite que les personnes concernées aient identifié un enjeu / une problématique par lesquels elles se sentent concernées. Il s'agit de donner aux enfants les possibilités de s'approprier de façon active, autonome et personnelle les règles du jeu. Cela permet de placer les enfants au centre de la démarche inclusive et de les rendre acteur-ric-e-s.

L'adulte se positionne comme un-e accompagnateur-ric-e, afin de soutenir et d'appuyer la réflexion relative au problème et à ses conséquences sur les participant-e-s.

Éduquer par le jeu sportif inclusif

La pédagogie inclusive a pour ambition l'inclusion de toutes et tous et la sensibilisation par le jeu sportif des enfants à la problématique du handicap.

Un espace de pratique et d'échanges permet à l'enfant de participer activement à la séance. Plusieurs opportunités sont activées pour la-le stimuler et la-le rendre acteur-ric-e du processus.





**LA
SÉANCE
DE JEU
ET SES
ADAPTATIONS
POSSIBLES**

#PARIS2024

But :

Mettre rapidement et simplement les enfants en activité

Durée : Entre 30 et 60 mn selon les adaptations et les variables

Chaque jeu est simple dans son déroulement ; la durée dépend des profils des joueurs qui y participent, de leur capacité de compréhension et d'exécution des consignes ainsi que des adaptations pédagogiques à mettre en place.

Les éléments dont l'enfant a besoin :

- Commencer progressivement (expliquer l'objectif inclusif, l'aire de jeu, les règles les unes après les autres)
- Avoir une pratique effective de 5 à 15 mn minimum.
- Un espace matérialisé et sécurisé pour se repérer.
- Savoir quoi faire et comment être en réussite.

Les éléments dont l'adulte a besoin :

- Les formes de regroupement pour un effectif type (10 à 20 enfants).
- Les dimensions du terrain ou de l'espace de jeu.
- Le matériel nécessaire
- La fiche de séance et les adaptations possibles pour les différents profils.

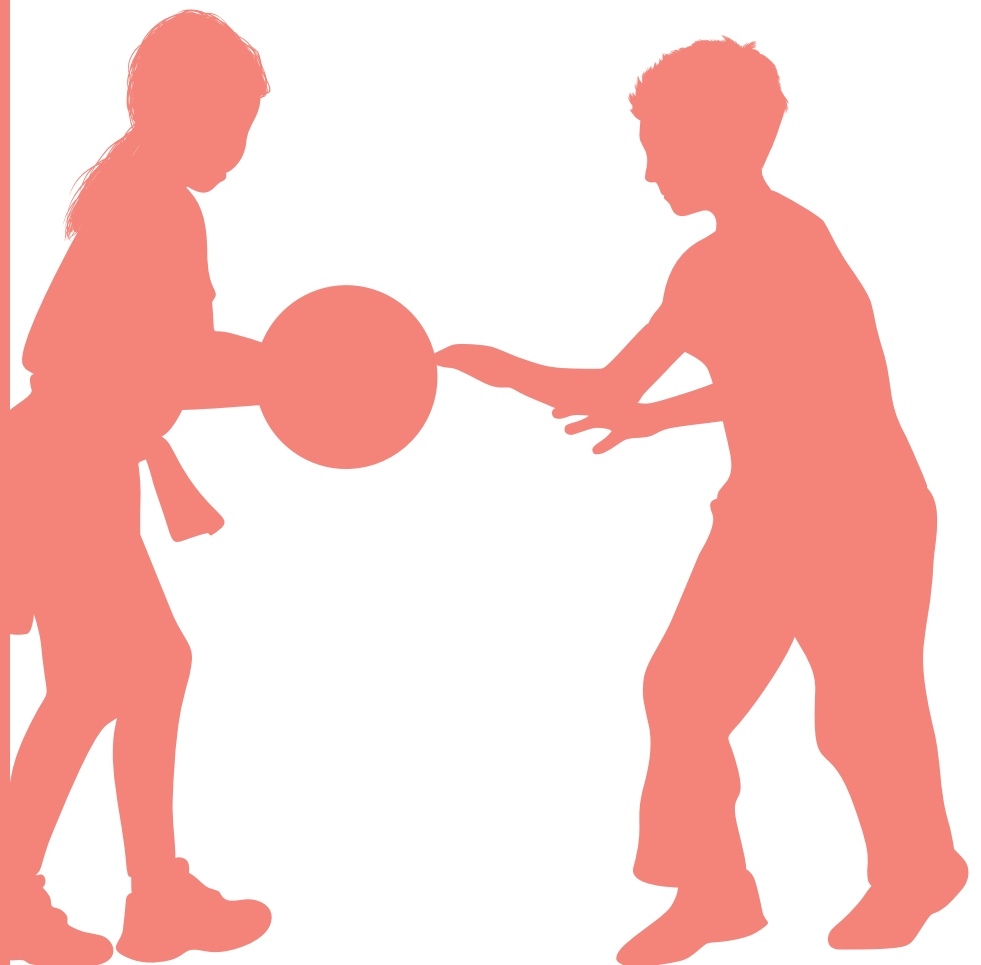
Ce qu'il faut savoir :


Le jeu est fait pour que les enfants soient rapidement en activité et prennent du plaisir. Pour cela les variables et adaptations proposées sur la fiche permettent de donner de la variété au jeu en le rendant accessible à toutes et tous. Expliquées progressivement, les règles et consignes adaptées montrent que tous les profils physiques et cognitifs ont accès aux jeux et permettent de faire jouer tous les enfants ensemble.

Trucs et astuces :

Réduire au maximum le temps d'attente des enfants :

- Diminuer le nombre de joueur-euse-s de chaque équipe/groupe/ colonne.
- Dynamiser le jeu : assurer des rotations régulières aux différents postes
- Veiller à ce que chaque profil soit inclus et prenne du plaisir.





**MISE
EN ŒUVRE
DU KIT**

#PARIS2024

SPORT REVELE REENERGIE REEVOLUTIONNAIRE
PRENDRE INCLUSIF CREATIVITE INVENTER EX
PARTAGE ATHLETE RESPECT HERITAGE RASS
LER ORGANISER DEPASSEMENT PARTICIPE
COURAGE UN JEU INCLUSIF UNIVERSALITE
LECTIF TOLERANCE SPECTACULAIRE INSPIR

Vous trouverez sur les fiches de jeu toutes les informations pour organiser une séance. S'assurer de bien les avoir lues au préalable afin que la séance soit la plus fluide possible.

Y sont clairement indiqués :

- **L'espace et le matériel requis.**
- **L'organisation de l'espace de jeu.**
- **Les éléments de discussion autour des valeurs paralympiques.**

Sur chaque fiche de jeu, des pictogrammes vous aident à comprendre rapidement :



Le nombre d'enfants



La taille du terrain de jeu



Une estimation de la durée de jeu

Faire varier le jeu

Les fiches de jeu vous servent de guide.

Des variables de jeu, que vous pouvez adapter en fonction des connaissances, de l'âge et de la capacité des enfants, vous sont proposées dans les séances. Il peut s'avérer cependant nécessaire d'y apporter vos propres adaptations selon la disponibilité de l'espace et du matériel, ou encore en fonction du nombre d'enfants. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions ; libre à vous d'apporter d'autres changements.

S'il s'agit d'un nouveau jeu pour les enfants

Chaque séance a été conçue pour un temps variable de 30 à 60 mn. Si le jeu sportif est nouveau pour votre groupe, n'hésitez pas à le faire plusieurs fois en commençant avec les règles les plus simples.

Vous avez un groupe d'enfants avec différents profils intellectuels et moteurs ?

Ces jeux sont conçus pour être joués par tous les profils mais surtout pour que tous les profils puissent jouer ensemble. Il ne s'agit pas d'adapter le but du jeu mais d'adapter les consignes selon les profils pour que les objectifs du jeu soient les mêmes pour toutes et tous et surtout pour que tout le monde gagne ensemble.

Un tableau présentant différentes adaptations pédagogiques en fonction des besoins et capacités des enfants vous est proposé à la fin de chaque séance ; l'organisation de ce tableau est présentée page suivante.

SPORT REVELE RE NERÇIERE VOLUTIONNAIR
 PRENDRE INCLUSIF CREATIVITE INVENTER EX
 PARTAGEATHLETERESPECTHERITAGERASS
 LUSIFCRE **TABLEAU EXPLICATIF** LUSIFCREAT
 VENTEREXICOURAGEUNIVERSALITECOLLE
 LERANCESPECTACULAIREINSPIREREDUCA





Chaque séance est suivie de ce tableau qui présente des adaptations pédagogiques pour les différents profils d'enfants, en fonction des différents besoins/ attendus du jeu

Quels sont les différents besoins/ attendus dans la situation de jeu ?

Exemple : besoin de se déplacer d'une zone à une autre

Pour quelle(s) déficience(s) les enfants peuvent-ils se trouver en situation de handicap (liste non exhaustive) ?

Exemple : un enfant atteint d'une déficience motrice et en fauteuil roulant pourra être en situation de handicap pour se déplacer dans le jeu

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
Pour se situer dans l'espace, se déplacer	Déficience motrice (membres inférieurs) 	Utilisation de la zone « protectrice » ou zone latérale du terrain, dans laquelle les autres joueurs ne peuvent pas entrer.
Pour communiquer avec les autres	Déficience auditive, visuelle 	
Pour l'utilisation du ballon	Déficience motrice (membres supérieurs) 	
Pour comprendre les consignes, les règles du jeu	Déficience intellectuelle 	

Proposition d'adaptation pédagogique pour favoriser l'inclusion du joueur et compenser la situation de handicap.

Exemple : créer une zone « protectrice » dans laquelle le joueur en fauteuil roulant pourra se déplacer librement

Pictogramme associé à la déficience en exemple

En fin de séance, un temps d'échange et de retour au calme peut être initié avec les enfants pour les faire réfléchir sur le mode de jeu proposé, les adaptations pédagogiques mises en places, et sur les effets que cela a pu produire sur les joueurs.

Voici ci-dessous quelques pistes d'échanges pour initier la réflexion.

Concernant le mode de jeu :

- Est-ce que vous vous êtes amusés ? Pourquoi ?
- (Jeu coopératif) Quelle était la différence entre la partie 1 et 2 ? Laquelle avez-vous préféré ? Pourquoi ?
- En quoi ce jeu vous a-t-il amené à coopérer, à gagner collectivement ?
- Dans le jeu, que fallait-il faire pour gagner ?
- Quelle(s) stratégie(s) avez-vous mis en place pour gagner ?

Concernant les adaptations pédagogiques :

- Comment les règles ont-elles été adaptées ?
- Est-ce un problème si tout le monde n'a pas exactement les mêmes règles ?
- Que pensez-vous du fait que les règles aient été adaptées aux capacités de chacun ?
- Quels sont les différents types d'adaptations qu'il y avait dans le jeu ?
- Est-ce que certains élèves qui touchent moins le ballon d'habitude ont pu participer plus activement ?
- Pourquoi est-il nécessaire d'adapter le jeu aux capacités des joueurs ?

Concernant des éléments de la vie quotidienne :

- Connaissez-vous certaines adaptations dans la vie de tous les jours ?
- Est-ce que dans la vie de tous les jours vous essayez d'inclure des camarades qui sont parfois en retrait ? Avez-vous des exemples ?
- Est-ce que certains élèves qui sont parfois en retrait ont pu contribuer activement à la réussite de l'équipe ? Pourquoi ou grâce à quoi selon vous ?
- Comment pourriez-vous adapter les jeux auxquels vous jouez pour que chacun ait une chance de participer et de contribuer au résultat, quelles que soient ses capacités et son niveau de jeu ?
- Quels exemples de coopération avez-vous dans la vie de tous les jours ?



RESSOURCES



VALEUR PARALYMPIQUE : ÉGALITÉ

LE CERCLE DE L'ÉGALITÉ

Activité physique adaptée

Objectif général :

Faire l'expérience d'une situation de jeu égalitaire dans laquelle chacun peut prendre part au défi sportif et donner le meilleur de soi-même.

Organisation :

Installer un terrain carré et placer quatre coupelles au centre. Placer une balle sur chaque coupelle (selon les besoins des joueurs, utiliser un autre objet adapté). Constituer quatre équipes qui se mettent en ligne devant une coupelle, en se faisant face (voir schéma).



10-20 enfants



20x20 mètres



30-60 min

15-20 coupelles



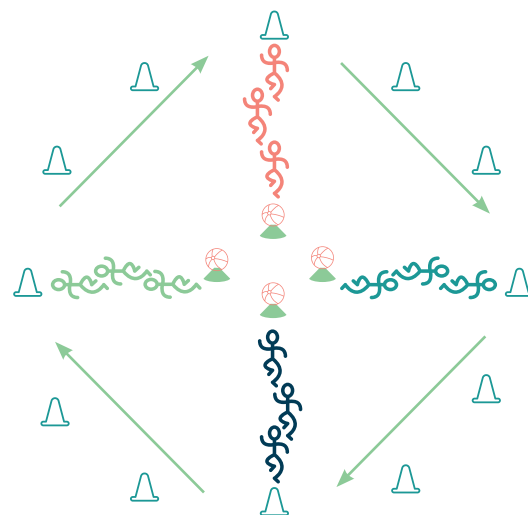
4 jeux de chasubles



4 ballons en mousse ou objets adaptés



1 chronomètre



JEU SPORTIF

30

BUT DU JEU :

Partie 1 : battre le record de sa propre équipe.

Partie 2 : ensemble en tant qu'équipe, terminer la course le plus vite possible.

CONSIGNES :

Partie 1 (10 minutes) : battre le record de sa **propre équipe**.

Au signal, le premier joueur de chaque équipe donne le ballon à celui derrière lui en le passant à la main jusqu'à ce que le ballon atteigne **le dernier joueur de la file**. Celui-ci court ensuite autour du cercle, en tenant le ballon, et revient en tête de la colonne de son équipe. Il passe ensuite le ballon au joueur qui se trouve derrière lui et le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait un tour chacun.

La première équipe à terminer le relais remporte la partie.

Les joueurs courent tous dans la même direction (dans le sens des aiguilles d'une montre, comme indiqué par les flèches). Entre deux essais, vous pouvez donner un peu de temps aux équipes pour qu'elles adaptent leur stratégie.

Proposer une à plusieurs parties en modifiant les défis attribués à chaque équipe.

En fonction du profil des enfants et de leurs capacités, différentes adaptations pédagogiques sont proposées dans le tableau **en annexe**, de sorte que chaque enfant puisse jouer en fonction de ses capacités.

Partie 2 (15 minutes) : battre votre record **en tant que grande équipe**.

Les règles du premier tour sont maintenues, mais tous les groupes vont maintenant essayer d'atteindre un **objectif commun**, en terminant la course le plus vite possible en tant qu'une seule équipe.





Après avoir couru, chaque joueur s'arrête dans le groupe **avant le sien** (ex. : *les bleus rejoignent le groupe rouge, les rouges rejoignent le groupe jaune, etc.*). Demander aux joueurs de faire le tour aussi vite que possible. Annoncer le temps qu'ils ont effectué la première fois pour les mettre ensuite au défi de battre leur record.

Pour aller plus loin (variables) :

- Changer la position de départ : assis, à genoux, etc.
- Changer la façon dont les joueurs se passent le ballon : au-dessus de la tête, entre les jambes, les yeux fermés, etc.
- En fonction du nombre de joueurs, modifier le nombre d'équipes
- Dans chaque équipe donner un défi différent à chaque joueur à réaliser pendant la course.

ANNEXE

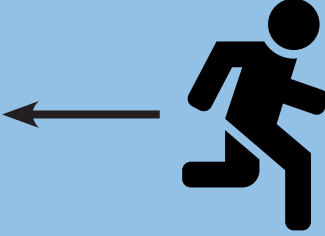

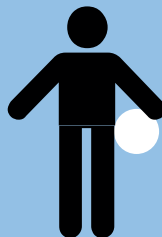


PROPOSITIONS D'ADAPTATIONS

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
<p>Pour se situer dans l'espace, se déplacer (déplacements, prise d'informations)</p>	<p>Déficience motrice (membres inférieurs)</p> <p>Déficience intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagnement par un pair pour réaliser le tour (ex. : <i>enfant en fauteuil roulant</i>) • Cercle extérieur « protégé » dans lequel le joueur peut se déplacer sans encombre • Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (ex. : <i>plots de couleur, chasubles identifiables, lattes sur le sol</i>) pour délimiter l'espace de jeu, le sens de rotation.
<p>Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale)</p>	<p>Déficience auditive, visuelle</p> <p>Déficience intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (ex. : <i>lever les bras quand l'équipe a terminé le jeu</i>) • Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres
<p>Pour l'utilisation du ballon (préhension, passes)</p>	<p>Déficience motrice (membres supérieurs)</p> <p>Déficience intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'un objet adapté (taille, texture, ballon sonore, balle sensorielle, bâton relais, etc.) • Possibilité de passer le ballon au pied dans la colonne • Faire appel à un autre joueur pour tenir le ballon à sa place ou pour le tenir en binôme
<p>Pour comprendre les règles, les défis proposés</p>	<p>Déficience auditive, visuelle</p> <p>Déficience intellectuelle</p> <p>Déficience psychique</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire les règles dans plusieurs manches progressives (1 : <i>tour du cercle sans objet de transmission</i> / 2 : <i>passé du ballon du début à la fin de colonne</i> / 3 : <i>cumul des règles</i>) • Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>supports visuels, tableau, démonstration, gestualité significative, visage expressif</i>) • Répéter les consignes si nécessaire, utiliser un vocabulaire simple • Uniformiser les défis proposés (le même pour toute l'équipe) • Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement • Faire appel à un responsable par équipe, en charge de rappeler les règles à son équipe si besoin pendant le jeu

ANNEXE DÉFIS

(optionnel)

Imprimer pour chaque équipe et découper (à distribuer à des joueurs au choix dans les équipes)

JOUEUR Déplacement en marche-arrière	
JOUEUR Déplacement en sautant (à cloche- pied ou en bonds)	
JOUEUR Déplacement en tenant la balle à une main	
JOUEUR Déplacement en tenant la balle au- dessus de sa tête	
JOUEUR Déplacement en dribblant avec la balle	



En fin de séance, un temps d'échange et de retour au calme peut être initié avec les enfants pour les faire réfléchir sur le mode de jeu proposé, les adaptations pédagogiques mises en places, et sur la valeur paralympique traitée.

Voici ci-dessous quelques pistes d'échanges pour initier la réflexion. Vous pouvez vous appuyer sur les comportements relevés dans le jeu et vous aider des éléments de discussion afin de guider l'échange auprès du groupe.

Concernant le mode de jeu :

- Est-ce que vous vous êtes amusés ? Pourquoi ?
- (Jeu coopératif) Quelle était la différence entre la partie 1 et 2 ? Laquelle avez-vous préféré ? Pourquoi ?
- En quoi ce jeu vous a-t-il amené à coopérer, à gagner collectivement ?
- Dans le jeu, que fallait-il faire pour gagner ?
- Quelle(s) stratégie(s) avez-vous mis en place pour gagner ?

Concernant les adaptations pédagogiques :

- Comment les règles ont-elles été adaptées ?
- Est-ce un problème si tout le monde n'a pas exactement les mêmes règles ?
- Que pensez-vous du fait que les règles aient été adaptées aux capacités de chacun ?
- Quels sont les différents types d'adaptations qu'il y avait dans le jeu ?
- Pourquoi est-il nécessaire d'adapter le jeu aux capacités des joueurs ?

Concernant la valeur paralympique (ÉGALITÉ) :

- Qu'est-ce que l'égalité pour vous ?
- Pourquoi peut-on dire que le jeu était « égalitaire » ?
- Dans la vie de tous les jours, est-ce qu'il y a des situations où nous sommes tous égaux ?
- Au quotidien, est-ce que tout le monde a l'opportunité de pratiquer du sport ?

Éléments de discussion :

- L'égalité, c'est avant tout faire « tomber les barrières » et comprendre que la pratique d'une activité ou d'un sport ne s'arrête pas à la présence ou non d'une déficience.
- Les personnes « valides » et en situation de handicap sont tout à fait à même de pratiquer une activité ensemble. Dans certains handisport comme le rugby-fauteuil par exemple, des joueurs « valides » sont invités à jouer dans l'équipe au même titre que les autres joueurs avec des déficiences.





VALEUR PARALYMPIQUE : COURAGE

LE RECORD DU COURAGE

Activité physique adaptée

Objectif général :

Faire l'expérience d'une situation de jeu dans laquelle chacun doit faire preuve de courage pour se dépasser et aider l'équipe à faire le meilleur score possible.

Organisation :

Définir une zone centrale et deux zones latérales de deux couleurs différentes (ex. : une zone bleue et une zone rouge). Diviser les enfants en deux groupes mixtes et équilibrés, chaque groupe rejoignant l'une des zones latérales.



10-20
enfants



20x20 mètres



20-30 min



10-15 chasubles
(2 couleurs)



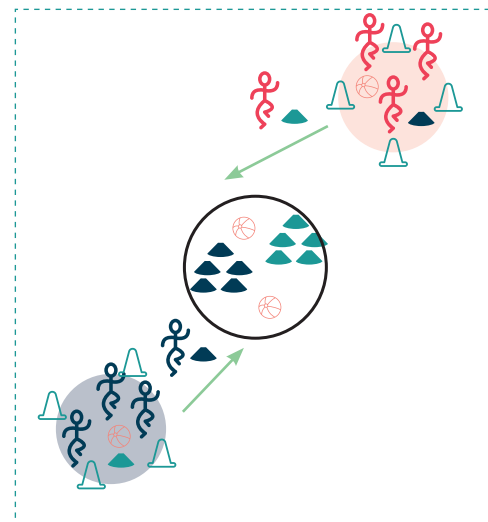
10-20 objets
(ballons,
coupelles,
etc.)



1 chronomètre



16 cônes



JEU SPORTIF

30

BUT DU JEU :

Marquer le plus de points dans le temps imparti.

CONSIGNES :

Partie 1 : marquer le plus de points possibles **avec sa propre équipe.**

Les enfants doivent courir **de leur zone vers la zone centrale**, en transportant **un objet par joueur** à chaque passage. Un relai se met ensuite en place : dès que le premier joueur a déposé son objet, il revient taper dans la main du joueur suivant qui peut partir à son tour. Pour départager les équipes, compter celle ayant déposé **le plus d'objets dans le temps imparti de 2 minutes**. Faire une à plusieurs parties.

Partie 2 : marquer le plus de points possibles **collectivement.**

Dans cette partie, déposer tous les objets dans la zone bleue. **Les enfants de la zone bleue** doivent courir **vers la zone rouge**, en transportant un objet à la fois. Les joueurs de la zone rouge doivent ensuite prendre le relai et transporter les objets **vers la zone centrale**. Comme dans la partie précédente, un relai se met en place : dès que le premier joueur revient dans sa zone, un autre peut s'élancer à son tour avec une coupelle. Pour chaque partie, compter **combien d'objets ont été déposés dans la zone centrale dans le temps imparti de 3 minutes**.

Faire une à plusieurs parties en inversant les rôles et en essayant de battre le score collectif.





En fonction du profil des enfants et de leurs capacités, différentes adaptations pédagogiques sont proposées dans le tableau **en annexe**, de sorte que chaque enfant puisse jouer en fonction de ses capacités.

Pour aller plus loin (variables) :

- Modifier la façon de tenir l'objet : sur la tête, à une seule main, à deux joueurs, etc.
- Modifier la façon dont les joueurs se déplacent : en sautant, à cloche pied, etc.
- Selon la réussite ou non du groupe, modifier le temps imparti qui est donné à titre indicatif.

ANNEXE

PROPOSITIONS D'ADAPTATIONS

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
<p>Pour se situer dans l'espace, se déplacer (déplacements, prise d'informations)</p>	<p>Déficiência motrice (membres inférieures)</p> <p>Déficiência intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Raccourcir la distance à parcourir entre les différentes zones • Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (ex. : plots de couleur, chasubles identifiables) pour délimiter l'espace de jeu, le chemin à effectuer d'une zone à l'autre (ex. : lattes de couleur sur le sol)
<p>Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale)</p>	<p>Déficiência auditive, visuelle</p> <p>Déficiência intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (ex. : lever les bras quand l'équipe a terminé le jeu) • Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres
<p>Pour la manipulation des coupelles</p>	<p>Déficiência motrice (membres supérieurs)</p> <p>Déficiência intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'un objet adapté (taille, texture, ballon sonore, etc.) • Faire appel à un autre joueur pour tenir et/ou positionner la coupelle
<p>Pour comprendre les règles, les gestes à réaliser</p>	<p>Déficiência auditive, visuelle</p> <p>Déficiência intellectuelle</p> <p>Déficiência psychique</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire les règles dans plusieurs manches progressives (1 : poser une coupelle dans la zone suivante/ 2 : poser une coupelle dans la zone du milieu/ 3 : cumul des règles) • Utiliser différents canaux de communication (ex. : supports visuels, tableau, démonstration, gestualité significative, visage expressif) • Répéter les consignes si nécessaire, utiliser un vocabulaire simple • Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement • Faire appel à un responsable par équipe, en charge de rappeler les règles à son équipe si besoin pendant le jeu • Uniformiser et/ou simplifier les contraintes de déplacement des équipes (ex. : tous les joueurs transportent la coupelle sur la tête, binômes de déplacement)

En fin de séance, un temps d'échange et de retour au calme peut être initié avec les enfants pour les faire réfléchir sur le mode de jeu proposé, les adaptations pédagogiques mises en places, et sur la valeur paralympique traitée.

Voici ci-dessous quelques pistes d'échanges pour initier la réflexion. Vous pouvez vous appuyer sur les comportements relevés dans le jeu et vous aider des éléments de discussion afin de guider l'échange auprès du groupe.

Concernant le mode de jeu :

- Est-ce que vous vous êtes amusés ? Pourquoi ?
- (Jeu coopératif) Quelle était la différence entre la partie 1 et 2 ? Laquelle avez-vous préféré ? Pourquoi ?
- En quoi ce jeu vous a-t-il amené à coopérer, à gagner collectivement ?
- Dans le jeu, que fallait-il faire pour gagner ?
- Quelle(s) stratégie(s) avez-vous mis en place pour gagner ?

Concernant les adaptations pédagogiques :

- Comment les règles ont-elles été adaptées ?
- Est-ce un problème si tout le monde n'a pas exactement les mêmes règles ?
- Que pensez-vous du fait que les règles aient été adaptées aux capacités de chacun ?
- Quels sont les différents types d'adaptations qu'il y avait dans le jeu ?
- Pourquoi est-il nécessaire d'adapter le jeu aux capacités des joueurs ?

Concernant la valeur paralympique (COURAGE) :

- Qu'est-ce que le courage pour vous ?
- À quel(s) moment(s) avez-vous été courageux dans le jeu ?
- Est-ce que être courageux veut forcément dire que l'on est le plus fort ?
- Avez-vous des exemples de personnes courageuses dans votre entourage ?
- En quoi les athlètes paralympiques sont-ils courageux d'après vous ?

Éléments de discussion :

- Être courageux, c'est avant tout se sentir capable de faire des choses, peu importe ses capacités physiques, intellectuelles ou nos compétences.
- Les athlètes paralympiques font par exemple preuve de courage à chaque compétition lorsqu'ils accomplissent ce que d'autres jugeraient impossible (exemple : saut en hauteur avec une seule jambe).





VALEUR PARALYMPIQUE : DÉTERMINATION

LA DÉTERMIN-ACTION

Activité physique adaptée

Objectif général :

Faire l'expérience d'une situation de jeu dans laquelle chacun doit faire preuve de détermination pour rapporter des points à son équipe.

Organisation :

Installer un terrain avec deux bérets au centre du terrain (un béret pour chaque équipe). Une zone de marque symbolisée par un cerceau est également ajoutée par rapport au béret traditionnel (voir schéma).



10-20
enfants



15X10 mètres



30-60 min



2 jeux de
chasubles



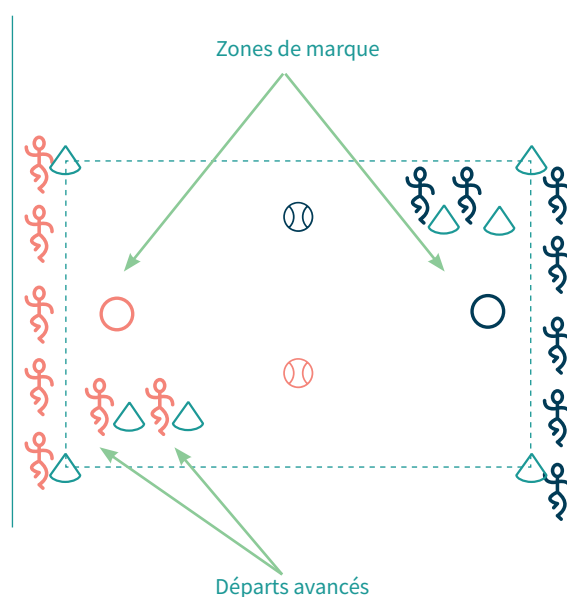
4 à 8 plots
selon le
groupe



2 cerceaux



2 bérets
(balles
adaptées)



JEU SPORTIF

30

BUT DU JEU :

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

CONSIGNES :

Au début de chaque point, les deux équipes se placent de part et d'autre du terrain. Attribuer un numéro aux élèves de 1 à [Nombre d'élève dans l'équipe]. Au signal de l'animateur, le numéro appelé devra ramener **le béret de son équipe** le plus rapidement possible dans son cerceau. Le premier joueur à déposer le béret dans sa zone score 1 point pour son équipe. Faire plusieurs parties en variant les numéros appelés.





En fonction du profil des enfants et de leurs capacités, différentes adaptations pédagogiques sont proposées dans le tableau **en annexe**.

Pour aller plus loin (variables) :

- Changer la position de départ : assis, à genoux, etc.
- Modifier les numéros attribués à chaque joueurs.
- Pour complexifier le jeu, appeler plusieurs numéros en même temps. Dans cette configuration, les joueurs devront réaliser au moins une passe avant de déposer le béret dans leur cerceau.

ANNEXE

PROPOSITIONS D'ADAPTATIONS

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
<p>Pour se situer dans l'espace, se déplacer (déplacements, prise d'informations)</p>	<p>Déficience motrice (membres inférieures)</p> <p>Déficience intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Départ d'une distance plus proche, plutôt que depuis la zone extérieure. • Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (ex. : <i>plots de couleur, chasubles identifiables</i>) pour délimiter l'espace de jeu ou le chemin à effectuer de la zone extérieure au ballon (ex. : <i>lattes de couleur sur le sol</i>)
<p>Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale)</p>	<p>Déficience auditive, visuelle</p> <p>Déficience intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de signaux visuels pour le départ et l'annonce des numéros (ex. : <i>fiches numérotées à montrer aux joueurs</i>) • Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres et à réagir rapidement aux consignes • Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (ex. : <i>lever le bras pour demander le ballon</i>)
<p>Pour l'utilisation du béret (préhension, passes)</p>	<p>Déficience motrice (membres supérieurs)</p> <p>Déficience intellectuelle</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'un objet adapté pour faire le béret (taille, texture, ballon sonore, etc.) • Possibilité de se déplacer avec le béret • Possibilité de transmettre le béret de « main en main » ou en le faisant rouler
<p>Pour comprendre les règles, les gestes à réaliser</p>	<p>Déficience auditive, visuelle</p> <p>Déficience intellectuelle</p> <p>Déficience psychique</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduire les règles dans plusieurs manches progressives (1 : <i>ramener le béret sans passe à tour de rôle</i>/ 2 : <i>passes avec le béret</i>/ 3 : <i>cumul des règles</i>) • Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>supports visuels, tableau, démonstration, gestualité significative, visage expressif</i>) • Répéter les consignes si nécessaire, utiliser un vocabulaire simple • Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement • Faire appel à un responsable par équipe, en charge de rappeler les règles à son équipe si besoin pendant le jeu

En fin de séance, un temps d'échange et de retour au calme peut être initié avec les enfants pour les faire réfléchir sur le mode de jeu proposé, les adaptations pédagogiques mises en places, et sur la valeur paralympique traitée.

Voici ci-dessous quelques pistes d'échanges pour initier la réflexion. Vous pouvez vous appuyer sur les comportements relevés dans le jeu et vous aider des éléments de discussion afin de guider l'échange auprès du groupe.

Concernant les adaptations pédagogiques :

- Comment les règles ont-elles été adaptées ?
- Est-ce un problème si tout le monde n'a pas exactement les mêmes règles ?
- Que pensez-vous du fait que les règles aient été adaptées aux capacités de chacun ?
- Quels sont les différents types d'adaptations qu'il y avait dans le jeu ?
- Est-ce que certains élèves qui touchent moins le ballon d'habitude ont pu participer plus activement ?
- Pourquoi est-il nécessaire d'adapter le jeu aux capacités des joueurs ?

Concernant des éléments de la vie quotidienne :

- Connaissez-vous certaines adaptations dans la vie de tous les jours ?
- Est-ce que certains élèves qui sont parfois en retrait ont pu contribuer activement à la réussite de l'équipe ? Pourquoi ou grâce à quoi selon vous ?
- Comment pourriez-vous adapter les jeux auxquels vous jouez pour que chacun ait une chance de participer et de contribuer au résultat, quelles que soient ses capacités et son niveau de jeu ?

Concernant la valeur paralympique (DÉTERMINATION) :

- Qu'est-ce que la détermination pour vous ?
- À quel(s) moment(s) dans le jeu avez-vous dû être déterminé et motivé ?
- Quand faut-il être déterminé selon vous dans la vie de tous les jours ?
- Avez-vous des exemples de moments à partager lors desquels vous avez dû être déterminé ?
- Pourquoi est-il important d'être déterminé lorsque on se lance dans un projet ?

Éléments de discussion :

- Dans le jeu, il fallait être déterminé et motivé pour rapporter le béret avant le joueur de l'équipe adverse.
- Être déterminé, c'est avant tout être obstiné, résolu et ne pas abandonner ses projets au premier échec.
- Il faut faire preuve de détermination pour atteindre ses objectifs au quotidien car les efforts finissent toujours par payer.
- Les athlètes paralympiques font preuve de détermination pour continuer à croire en leurs rêves et ne pas abandonner, même quand la situation est difficile.





VALEUR PARALYMPIQUE : INSPIRATION

LA BALLE INSPIRANTE

Activité physique adaptée

Objectif général :

Faire l'expérience d'une pratique partagée et inclusive dans laquelle chacun pourra être inspiré par les autres membres du collectif à donner le meilleur de soi-même.

Organisation :

Délimiter un terrain rectangulaire avec une zone d'en-but à chaque extrémité (voir schéma).



10-20 enfants



20X10 mètres



30-60 min



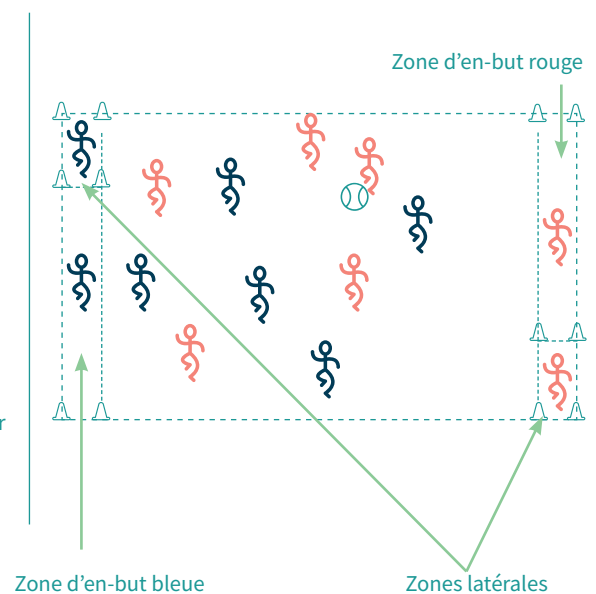
2 jeux de chasubles



1 ballon adapté (taille, texture, forme)



8-10 cônes (pour délimiter les zones)



JEU SPORTIF

30

BUT DU JEU :

Marquer plus de points que l'équipe adverse

CONSIGNES : Il s'agit d'une partie de « balle au capitaine » adaptée.

Diviser le groupe en 2 équipes de même nombre. Dans chaque équipe, **un capitaine se placera dans la zone d'en-but** (il n'aura pas le droit de pénétrer sur le terrain). Il y a donc un capitaine à chaque extrémité du terrain. Les autres joueurs se répartissent dans la zone centrale. Pour marquer un point, il faut faire une passe **au capitaine de son équipe**, qui doit s'en saisir avant que le ballon ne touche le sol.

Les joueurs de champ peuvent se faire des passes entre eux pour progresser jusqu'au capitaine. Il est **interdit de toucher un joueur adverse** (défense sans contact) et **de se déplacer avec le ballon**. Si le ballon tombe au sol, la première équipe à s'en saisir récupère la possession. Le ballon change également de possession dans les situations suivantes :





- Le ballon sort des limites du terrain
- Un point vient d'être inscrit

Faire plusieurs parties de 5 minutes en variant le joueur dans le rôle de « capitaine ».

En fonction du profil des enfants et de leurs capacités, différentes adaptations pédagogiques sont proposées dans le tableau **en annexe**, de sorte que chaque enfant puisse jouer en fonction de ses capacités.

Pour aller plus loin (variables) :

- Pour simplifier le jeu, laisser jouer en tout temps lorsqu'un ballon tombe au sol.
- Pour simplifier le jeu, ajouter un deuxième « capitaine » dans chaque équipe.
- Pour complexifier le jeu, agrandir la taille du terrain.
- Pour complexifier le jeu, ajouter un nombre de passes obligatoire à réaliser avant de passer au capitaine.

BESOINS DANS LA SITUATION	EXEMPLES DE SITUATIONS DE HANDICAP	OUTILS/ADAPTATIONS PÉDAGOGIQUES
Pour se situer dans l'espace, se déplacer (déplacements, prise d'informations, appréhension des contacts, démarquage)	Déficience motrice (membres inférieures) Déficience intellectuelle 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation de la zone « protectrice » ou zone latérale du terrain, dans laquelle les autres joueurs ne peuvent pas entrer. Mise en place de zones latérales supplémentaires, en fonction des besoins des joueurs. Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (ex. : <i>plots de couleur</i>) pour délimiter l'espace de jeu. Diminuer le nombre de joueurs pour faciliter la prise d'informations/ les démarquages individuels Pas d'opposition sur le joueur ou défense à au moins 2 m.
Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale)	Déficience auditive, visuelle Déficience intellectuelle 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (ex. : <i>lever le bras pour demander le ballon, capitaine avec chasuble identifié</i>)
Pour l'utilisation du ballon (manipulation, passes)	Déficience motrice (membres supérieurs) Déficience intellectuelle 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation d'un ballon adapté pour faire le (taille, texture, ballon sonore, etc.) Autoriser les passes avec rebonds, ou en la faisant rouler au sol Possibilité de faire quelques pas avec le ballon, de le faire tomber au sol Autoriser une passe en l'air ou au sol directement au capitaine, sans opposition
Pour comprendre les consignes, les règles du jeu	Déficience auditive, visuelle Déficience intellectuelle Déficience psychique 	<ul style="list-style-type: none"> Amener le jeu par vagues successives en supériorité numérique (ex. : 5v1, 5v2, 5v3, etc.) jusqu'à une situation d'opposition équilibrée Utiliser différents canaux de communication (ex. : <i>supports visuels, tableau, démonstration, gestualité significative, visage expressif</i>) Répéter les consignes si nécessaire, utiliser un vocabulaire simple Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement Faire appel à un responsable par équipe, en charge de rappeler les règles à son équipe si besoin pendant le jeu

En fin de séance, un temps d'échange et de retour au calme peut être initié avec les enfants pour les faire réfléchir sur le mode de jeu proposé, les adaptations pédagogiques mises en places, et sur la valeur paralympique traitée.

Voici ci-dessous quelques pistes d'échanges pour initier la réflexion. Vous pouvez vous appuyer sur les comportements relevés dans le jeu et vous aider des éléments de discussion afin de guider l'échange auprès du groupe.

Concernant les adaptations pédagogiques :

- Comment les règles ont-elles été adaptées ?
- Est-ce un problème si tout le monde n'a pas exactement les mêmes règles ?
- Que pensez-vous du fait que les règles aient été adaptées aux capacités de chacun ?
- Quels sont les différents types d'adaptations qu'il y avait dans le jeu ?
- Pourquoi est-il nécessaire d'adapter le jeu aux capacités des joueurs ?

Concernant des éléments de la vie quotidienne :

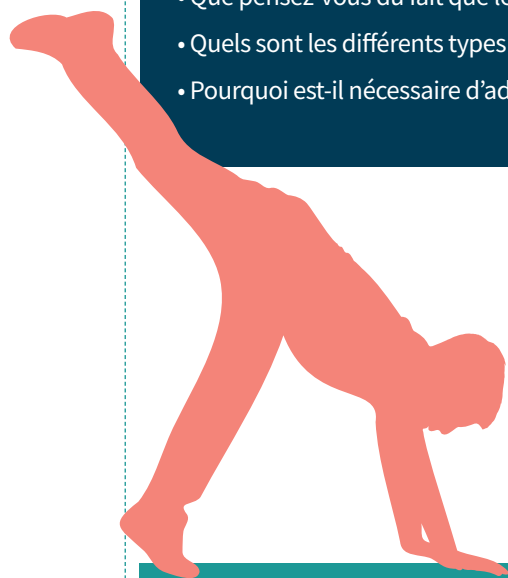
- Connaissez-vous certaines adaptations dans la vie de tous les jours ?
- Est-ce que certains élèves qui sont parfois en retrait ont pu contribuer activement à la réussite de l'équipe ? Pourquoi ou grâce à quoi selon vous ?
- Est-ce que dans la vie de tous les jours vous essayez d'inclure des camarades qui sont parfois en retrait ? Avez-vous des exemples ?
- Comment pourriez-vous adapter les jeux auxquels vous jouez pour que chacun ait une chance de participer et de contribuer au résultat, quelles que soient ses capacités et son niveau de jeu ?

Concernant la valeur paralympique (INSPIRATION) :

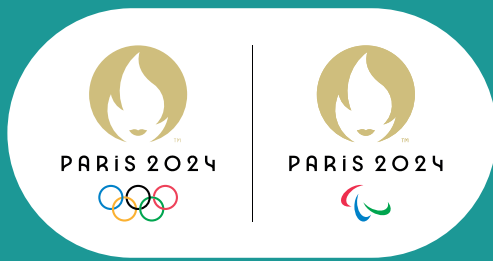
- Qu'est-ce que l'inspiration pour vous ?
- Par qui peut-on être inspiré dans la vie de tous les jours ?
- Avez-vous des exemples de personnes qui vous inspirent ?
- En quoi les athlètes paralympiques sont-ils par exemple des personnes « inspirantes » ?

Éléments de discussion :

- Dans le jeu, on pouvait être inspiré par nos coéquipiers. En tant que joueur, le capitaine nous motivait par les balles qu'il rattrapait correctement.
- En tant que capitaine, le reste de l'équipe nous motivait par ses actions collectives à rester concentré. Dans la vie, on peut être inspiré par un grand nombre de personnes : des célébrités, des membres de notre famille, des personnes dans notre entourage, etc.
- Les athlètes handisports sont aussi une grande source d'inspiration : ils nous prouvent au quotidien que malgré une situation de handicap, il est possible de pratiquer un sport à haut niveau et de battre des records.







#PARIS2024