

TOUS LES JOUEURS, TOUS LES AMIS - FICHE TECHNIQUE

« **Tous les joueurs, tous les amis** » est un **kit pédagogique de cinq séances de sport, pour des groupes d'enfants âgés de 8 à 12 ans**. Il vise à **fournir en même temps des expériences et des interactions sportives communes, tant aux enfants handicapés qu'aux enfants non handicapés**. Ici, les expériences communes sont comprises comme des conditions dans lesquelles les enfants sont au **même endroit, au même moment, essayant d'atteindre des objectifs similaires, avec un niveau similaire d'engagement et de plaisir**. Les contenus pédagogiques sont donc des opportunités **pour tous les enfants d'atteindre un niveau similaire d'engagement et de plaisir à jouer, à trouver des solutions et à réussir ensemble**.

LES ÉLÉMENTS UTILISÉS POUR LA CONCEPTION DU CONTENU

Les cinq séances de sport ont été conçues **pour proposer une variété d'expériences physiques**. Les principaux éléments qui ont été utilisés à cette fin sont les suivants :

Besoins : proposer **une variété de besoins spécifiques abordés par les sessions**.

Ex : déplacer, attraper, attraper, lancer, coordonner avec les partenaires, prendre du temps pour traiter des informations et/ou faire des choix.

Espace : proposer **une variété d'organisations spatiales parmi les sessions**.

Par exemple : un terrain principal sur lequel tous les joueurs jouent ou interagissent ; différentes zones/aires indépendantes avec différentes tâches à accomplir à l'intérieur de chacune ; différentes zones/aires qui sont reliées d'une certaine manière (par exemple, les enfants doivent se déplacer de l'une à l'autre).

Contacts : proposer **une variété de types de contacts entre les sessions**.

Ex : aucun contact ; contacts avec des matériaux uniquement ; contacts avec des partenaires uniquement ; contacts avec des opposants ; mélange.

Actions : proposer **une variété de types d'actions parmi les sessions**.

Ex. : actions individuelles uniquement ; actions collectives/coopératives uniquement (impliquant au moins deux acteurs) ; mélange.

Rotations/tours : proposer **une variété de cadres de travail parmi les sessions**.

Ex : pas de rotation (une action principale pour tous, en même temps) ; un essai/tour seulement ; plusieurs tours.

Groupes : proposer la **constitution de divers groupes/équipes parmi les sessions**.

Ex : agir comme une équipe (avec le même objectif) et un groupe ; agir comme une équipe (même objectif) et divers groupes (mêmes actions) ; agir comme une équipe (même objectif) et divers groupes (différentes actions) ; agir comme diverses équipes en compétition les unes contre les autres.

Matériel : proposer **une variété d'activités basées sur le matériel parmi les sessions**.

Ex : activités sans matériel ; activités avec du matériel uniquement pour la logistique ; jeux de balle.

Les cinq sessions sportives ont également été conçues **pour adapter les principaux besoins spécifiques de chaque séance dans différentes catégories**. Les principales catégories sont les suivantes, basées sur le **modèle TREE** expliqué ci-après :

Enseignant ou formateur (style coaching) : il comprend la façon dont les instructions sont/peuvent être partagées avec tous, la façon dont les enfants doivent être organisés pour faire face aux différentes tâches dans les jeux, et la mesure du temps d'apprentissage actif (ALT) pour qu'il soit optimal pour moi.

Règles et règlements : il s'agit d'anticiper les règles du jeu spécifiques pour les besoins spéciaux, les ajustements pendant l'ALT, et l'achèvement de la session (ou l'atteinte des objectifs) sur la base d'une coopération inclusive maximale.

Matériel : il comprend tout le matériel qui peut être adapté ou proposé pour permettre à tous les enfants de participer pleinement et de contribuer à la réussite du jeu.

Environnement : il comprend la création d'un climat de pratique sûre et d'un logement sûr pour tous les enfants.

Recommandations

Échauffements

L'**échauffement** est un élément essentiel de toute activité sportive. Il prépare à la fois l'esprit et le corps à la pratique physique, afin de réduire et de prévenir les risques de blessures. Nous encourageons vivement les professionnels qui dirigent les séances du kit à planifier et à mettre en place des exercices d'échauffement adaptés avant de commencer toute séance.

Il n'y a pas d'activités d'échauffement ou de jeux proposés dans les séances. **Les professionnels doivent choisir et adapter les exercices en fonction des besoins de leur public, des habitudes qu'ils ont avec leur groupe, du matériel auquel ils ont accès, du contenu des séances, etc.** Dans la mesure du possible, il est important que les échauffements s'inscrivent dans le thème de la leçon et soient spécifiques (par exemple, s'il s'agit d'une activité basée sur un ballon, l'échauffement doit également inclure un ballon).

Présenter et jouer les jeux

Il est recommandé d'introduire les différentes règles des jeux de manière progressive. Certaines règles peuvent être difficiles à comprendre pour les enfants. Il peut donc être utile de les diviser en petits morceaux. Il est possible que toutes les instructions ne puissent pas être introduites en une seule séance et donc d'étaler l'introduction des règles sur plusieurs séances.

Lorsque des équipes doivent être formées, l'enseignant doit constituer des équipes équilibrées en termes de capacités des enfants. Par exemple, lors d'un jeu de balle, veillez à ce que chaque équipe comprenne des enfants qui ont des capacités de lancer/attraper plus développées et des enfants qui sont encore en train de développer ces capacités. Cela permet de rendre le jeu plus équitable.

Refroidissement

Une **étape de refroidissement** est également essentielle dans toute séance de sport. Elle conclut la séance en permettant aux participants de retrouver un état physiologique et mental calme. C'est aussi un outil pédagogique utilisé comme une porte d'entrée entre la pratique et les prochaines activités des participants.

Il n'y a pas d'outils ou d'activités de refroidissement spécifiques proposés dans les sessions. **Néanmoins, nous recommandons aux professionnels de prendre cinq minutes à la fin de chaque session pour se concentrer sur le sujet :**

- Évaluer le degré d'amusement et de plaisir que les enfants ont ressenti ;
- Partager les réactions avec le groupe afin d'identifier les attitudes inclusives et la valeur ajoutée de l'expérience des activités inclusives.

Voici un modèle générique de "**refroidissement et d'évaluation**" qui peut être utilisé :

REFROIDISSEMENT et ÉVALUATION (5 minutes)

- **Vous vous êtes amusés ? Avez-vous apprécié cette activité dans son ensemble ?**
- Retour d'information sur la façon dont le groupe ou certains individus ont réussi à **jouer, à trouver des solutions et à réussir ensemble.**
- Retour d'information sur le degré d'**intégration des acteurs.**

Exemples d'outils d'évaluation rapides et efficaces qui pourraient être utilisés :

- "**Du poing à 5**" : demandez à tous les enfants de fermer les yeux et de lever une main avec le nombre de doigts correspondant à leur réponse (où 0 = pas du tout amusant, et 5 = étonnant) ;
- "**Sur une échelle de 1 à 10**" : placer dix cônes plats en ligne droite sur le sol, puis demander aux enfants de se tenir sur le cône correspondant à leur réponse (où cône 1 = pas du tout amusant, et cône 10 = étonnant) ;
- "**Sauter et danser comme des fous**" : demandez aux enfants de se disperser dans la zone, puis au signal de sauter et de danser comme des fous en fonction de leur réponse à la question (où rester debout = pas du tout amusant, et sauter et danser partout = incroyable).

Pictogrammes et annexes visuelles

À la fin du document des annexes, une diapositive avec des pictogrammes faisant référence aux émotions a été ajoutée. **Il peut être très utile, si nécessaire, d'introduire la partie évaluation de chaque session.**

Plus précisément, le choix a été fait de ne pas ajouter de visuels spécifiques pour les instructions de toutes les sessions, car tous les publics n'en auraient pas besoin. Néanmoins, il est fortement encouragé que les professionnels prennent le temps de proposer tout type de support similaire, quand ou si nécessaire.

Adaptations

L'approche fondée sur les besoins

Il existe un consensus parmi les partenaires du projet pour travailler **sur une approche basée sur les besoins, par opposition par exemple à une approche basée sur les déficiences.**

Une approche basée sur les besoins repose sur la **construction de sessions génériques, qui ne sont pas destinées à un public spécifique ou à des personnes handicapées, mais qui sont présentées avec des propositions d'adaptation répondant aux principaux besoins de la session ou de l'activité.**

Chaque séance, en fonction du jeu ou de l'activité sportive proposée, a des besoins spécifiques pour que l'on soit actif et engagé dans l'activité. **Ces besoins sont identifiés avec des adaptations spécifiques, afin de garantir que la majorité des enfants qui jouent à ces jeux soient inclus et jouent réellement.**

PLAY International et ses partenaires croient fermement que cette approche est la meilleure pour relever le défi de jouer avec et sans handicap de la manière la plus positive et la plus inclusive qui soit.

Le modèle d'adaptation

Divers modèles ont été créés à la suite de changements conceptuels dans le positionnement et la signification du sport pour personnes handicapées, **offrant aux praticiens des moyens utiles pour structurer les changements apportés aux activités sportives.** L'idée principale est de doter les professionnels d'outils **leur permettant de différencier l'expérience de pratique sportive qu'ils proposent à leurs publics cibles.** Ils devraient être en mesure de modifier les activités afin de fournir des points d'entrée appropriés dans toute la gamme des capacités. Tous les participants ayant des capacités différentes devraient donc être assurés d'être inclus dans l'activité.

Deux modèles ont inspiré notre conception pédagogique pour les propositions d'adaptation. **Le modèle STEP**, qui signifie *Espace - Tâche - Équipement - Personnes*, qui change dans le **modèle TREE**, qui signifie *Style d'enseignement - Règles et règlements - Équipement - Environnement*. Il a abouti au choix de proposer **pour chaque session une série de propositions d'adaptations à travers quatre catégories d'adaptations : Style d'enseignement (instructions), règles et réglementations, équipement, environnement.**

Voici le tableau conçu pour que des adaptations puissent être envisagées pour chaque session afin de répondre aux principaux besoins des participants :

Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Équipement	Environnement
Par exemple, la mobilité				
Par exemple, la capture				
Par exemple, la communication				

Le système de compagnonnage ou de tutorat par les pairs peut être utilisé en tant que méthode complémentaire à l'approche des modifications pédagogiques. Ce système permet de sensibiliser les joueurs aux modifications possible des instructions. Dans ce système, un joueur handicapé devient moins dépendant des entraîneurs et bénéficie d'opportunités supplémentaires de socialisation. En fonction du groupe, vous pouvez choisir d'avoir un calendrier de rotation des compagnons ou sélectionner un ou deux compagnons qui assistent le même joueur en permanence.

Note : Il est entendu que chaque professionnel peut proposer plus d'adaptations, et des adaptations plus spécifiques que celles proposées dans les annexes des sessions.

Inclusion et travail dans les activités sportives/physiques : enseignez ce que vous prêchez !

Attitudes et conseils aux professionnels pour encourager l'inclusion, pour adapter le contenu pédagogique inclusif

LES ATTITUDES ET L'APPROCHE :

- Ayez **une attitude positive** envers l'inclusion dans votre discours et vos actions.
- **Assurez-vous qu'il y a suffisamment de matériel adapté pour tous les enfants.**
- Concevoir ou mettre en œuvre des pratiques mixtes qui **visent un engagement maximum et similaire** de tous les enfants.
- Réfléchissez à la composition des groupes, des équipes ou des paires et **faites-les vous-même.**
- **Pensez aux ajustements par rapport aux objectifs** de votre mission plutôt que par rapport à **un** groupe cible quelconque.
- Fournir autant que possible des **instructions, des règles et du matériel similaires pour tous.**
- Ensuite, **donnez des informations complémentaires et n'apportez des adaptations que si nécessaire.**
- **Utilisez la démonstration** autant que possible pour illustrer les instructions.
- **Utilisez des conseils tactiles** si nécessaire.
- **Le cas échéant, enregistrez les performances de tous les enfants, handicapés ou non, et en même temps.**
- Fournir aux enfants un **retour d'information commun, en mettant l'accent sur les comportements et les actions inclusifs**, et sur **la valeur ajoutée pour chaque participant**

DES CONSEILS POUR L'ADAPTATION :

- Offrir des **variations pour apprendre des compétences** (*par exemple, travail en gare, en tête-à-tête...*).
- Créer des opportunités et des expériences qui **encouragent l'accord, l'interaction, le travail, le partage et la recherche de solutions entre pairs.**
- Proposez des stratégies d'apprentissage coopératif en **faisant travailler les enfants en petits groupes.**
- Choisissez des activités qui **ne mettent pas les enfants "en vitrine".**
- Choisissez des activités qui **ne placent pas les enfants dans des files d'attente.**
- Offrir et encourager les possibilités de **tutorat par les pairs et/ou de systèmes de jumelage à l'échelle de la classe.**
- Concevoir des activités dans lesquelles le fait de **marquer des points et de réussir est basé sur l'équipe plutôt que sur l'individu uniquement.**

the tree model

A tool to adapt and modify your activities to make them more inclusive and accessible for all ability levels.

t **Teaching/ Coaching Style:**
you can adapt the way you communicate with the participants

r **Rules/Regulations:**
you can simplify or change the rules and regulations to make your activities more inclusive

e **Equipment:**
you can modify the equipment you use so that participants can access your activities

e **Environment:**
you can adjust where the activities happen and how they are structured to accommodate all ability levels

L'échelle d'évaluation de l'inclusion Lieberman-Brian adaptée pour l'éducation physique (LIRSPE)

Un outil/échelle de notation pour évaluer dans quelle mesure une leçon ou une session est inclusive. *Extrait :*





<p>Début de la classe de formation</p> <p>Lorsque le professeur/formateur d'éducation physique générale accueille les enfants dans le gymnase, tous les enfants de la classe sont ensemble, y compris les enfants handicapés</p>	<p>1 – 2 – 3 – 4- 5</p>
<p>Échauffement</p> <p>La classe fait l'échauffement avec les enfants qui se produisent à leur propre rythme (par exemple, les enfants courent autant de tours qu'ils le peuvent en X minutes contre X tours nécessaires en X minutes).</p>	<p>1 – 2 – 3 – 4- 5</p>
<p>La vitesse de jeu dans la leçon</p> <p>La vitesse de jeu varie en fonction du niveau de performance actuel de tous les enfants, y compris les enfants handicapés, afin de ne laisser personne derrière (exemples : volley-ball - les joueurs utilisent un ballon de plage pour ralentir la vitesse du jeu ; hockey en salle - les joueurs utilisent un frisbee au lieu d'une balle ou d'un palet ; softball - frapper la balle sur un tee ; ou basket-ball - élimination de la règle des cinq secondes).</p>	<p>1 – 2 – 3 – 4- 5</p>
<p>Instruction différenciée</p> <p>L'enseignement dispensé permet à tous les élèves de réussir et de bénéficier du programme général en s'adaptant à différents styles d'apprentissage (audio, visuel, kinesthésique et approches spécifiques aux besoins de l'enfant telles que le modelage tactile).</p>	<p>1 – 2 – 3 – 4- 5</p>

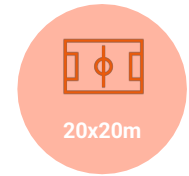
Plus d'informations en suivant ce lien : https://www.researchgate.net/publication/320493542_The_Lieberman-Brian_Inclusion_Rating_Scale_for_Physical_Education (The Lieberman-Brian Inclusion Rating Scale for Physical Education, October 2017, *European Physical Education Review* 25(1):1356336X1773359).

Présentation des sessions

Nom de la session	Type de jeu de sport	Principaux besoins dont l'adresse est la suivante	Types de groupes/équipes
24 heures sur 24	Activité physique adaptée JEU COOPÉRATIF	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilité • Saisir et tenir • Identification et traitement des informations • Comprendre 	Différents groupes jouant en équipe.
La bourse du trésor	Activité physique adaptée JEU COOPÉRATIF COMPLET	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilité • Communiquer • Comprendre 	Différents groupes jouant en équipe.
Objectif : 66 points	Activité physique adaptée JEU COOPÉRATIF COMPLET	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilité • Saisir et tenir • Communiquer • Comprendre 	Différents groupes jouant en équipe.
Numéros	Activité physique adaptée JEU COLLECTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilité • Communiquer • Passer, tenir et attraper • Comprendre 	Des équipes en compétition les unes contre les autres.
Rendre les capacités à nouveau grandes	Activité physique adaptée JEU COLLECTIF	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilité • Attraper, lancer, passer • Traitement de l'information 	Des équipes en compétition les unes contre les autres.

**24 heures sur 24****MATERIEL**

-  24 maillots (4 couleurs)
-  4 balles souples et/ou balles de tennis
-  4 cônes plats
-  1 chronomètre

**JEU SPORTIF****ORGANISATION**

Préparez l'aire de jeu en plaçant quatre cônes au centre d'un petit carré. Placez une balle au sommet de chaque cône. (selon les besoins des participants, vous pouvez utiliser des balles de tennis ou tout autre matériel adapté). Créez quatre équipes mixtes et équilibrées (deux équipes si vous avez moins de seize joueurs). Les équipes se placent en ligne devant un cône, face au centre. En fonction des capacités des joueurs, vous pouvez les faire se tenir plus ou moins près les uns des autres, ce qui élargit la zone de course.

BUT

Partie 1 : Battre le record de votre propre équipe.

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

CONSIGNES

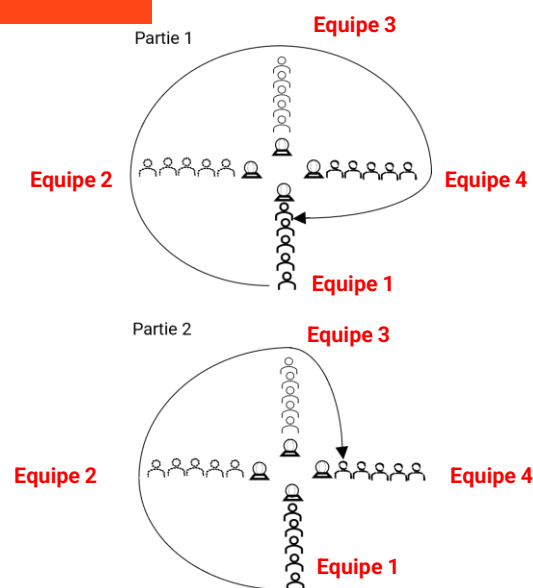
Partie 1 (dix/quinze minutes) : Battre le record de votre **propre équipe**.

Chacune des équipes a des défis différents **pour chacun de ses membres** (ex. pour l'équipe rouge : un élève n'utilise qu'une seule jambe, un autre a les yeux couverts, un troisième ne peut pas utiliser ses bras ou doit les garder derrière son dos, etc.). **Distribuer la même liste de défis pour chaque équipe.**

Au signal, le premier élève de chaque équipe donne le ballon à l'élève derrière lui en le passant sous ses jambes à la main ou au pied jusqu'à ce que le ballon atteigne le dernier élève de la file. Cet élève court ensuite autour des autres équipes, en tenant le ballon, et revient en tête de la colonne de son équipe. Il passe ensuite le ballon à l'élève qui se trouve derrière lui et le jeu continue jusqu'à ce que tous les élèves aient fait une course chacun. Lorsque chaque joueur d'une équipe a effectué un tour, il doit vérifier combien de temps il lui a fallu pour le compléter. Les élèves courent tous dans la même direction (dans le sens des flèches du diagramme ci-dessus). Vous pouvez donner un peu de temps aux équipes pour qu'elles s'habituent aux différents défis et qu'elles adaptent leur stratégie si elles le souhaitent, afin d'essayer de battre leur record.

Partie 2 (quinze/vingt minutes) : Battre votre record en **tant que grande équipe**.











Les règles du tour 1 sont maintenues, mais les joueurs doivent maintenant arrêter un groupe avant le leur, en essayant de terminer la course le plus rapidement possible en tant qu'équipe unique (par exemple, l'équipe 1 rejoint l'équipe 4, l'équipe 2 rejoint l'équipe 1, l'équipe 3 rejoint l'équipe 2 et l'équipe 4 rejoint l'équipe 3). Comme pour le premier tour, les équipes décideront quels membres auront quel défi en utilisant exactement la même liste de défis que pour le premier tour. Demandez aux joueurs de faire le tour aussi vite que possible. Annoncez le temps qu'ils ont mis la première fois et mettez-les au défi de battre leur record de groupe pour la deuxième fois.

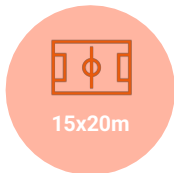
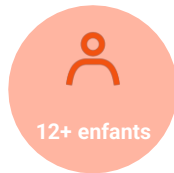
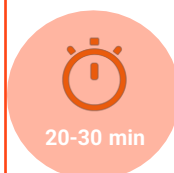
**VARIABLES**

- Modifiez la distance entre les cônes pour ajuster la distance dont les joueurs ont besoin pour contourner les autres équipes.
- Changer la position de départ : assis, à genoux, etc. (elle peut être adaptée).
- Changez la façon dont les élèves se passent le ballon : au-dessus de la tête, d'un côté, les yeux fermés, etc.

L'amitié du trésor

MATERIEL

-  24 maillots (2 couleurs)
-  18 coupelles (8 de couleurs différentes)
-  1 chronomètre
-  5 cerceaux (de 1 mètre de diamètre)
-  2 bancs
-  1 fausse carte,  1 baguette magique &  1 trésor
-  18 cones
-  Bandeaux



JEU SPORTIF

ORGANISATION

Tracer les chemins comme indiqué sur le croquis. Les élèves de chaque groupe se donnent la main pour former une chaîne humaine. Donner un cerceau au groupe rouge, la fausse carte et la baguette magique au groupe bleu. Demander à chaque élève, sauf au premier et au dernier de chaque groupe, de porter un bandeau.

BUT

Ramener le trésor (*que vous pouvez matérialiser avec des objets concrets*) en une seule grande équipe, en empruntant le plus rapidement possible des chemins différents pour chaque groupe.

CONSIGNES

Les deux groupes doivent parcourir le chemin qui mène au trésor. Ils doivent traverser trois environnements : la zone volcanique, la forêt, et la montagne.

Zone volcanique : Les cerceaux représentent les rochers. Il est possible de marcher à l'intérieur des cerceaux seulement. Votre groupe doit avoir le cerceau supplémentaire pour passer.

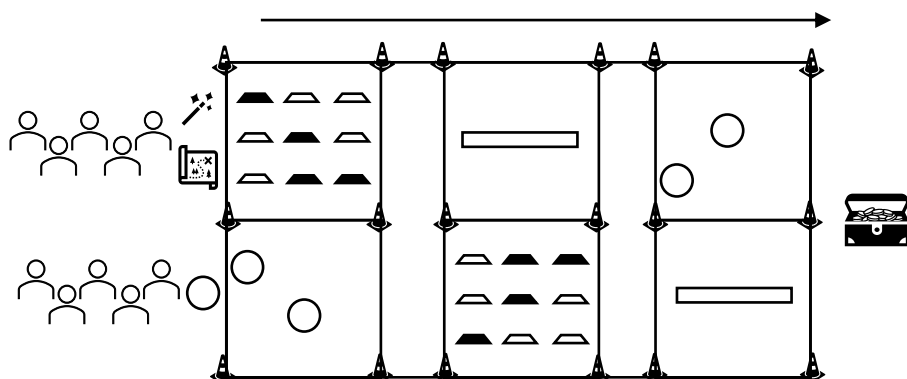
Forêt : Les cones plats représentent des arbres. Le groupe doit effectuer un cercle complet autour de chacun des quatre arbres (voir les cônes plats noirs sur le schéma). Votre groupe doit disposer de la carte pour parcourir cette zone.

Montagne : Les bancs représentent la montagne. Le groupe doit grimper et marcher sur le banc sans toucher le sol. Votre groupe doit avoir la baguette magique pour passer dans cette zone.

Entre les environnements à traverser, il y a des zones qui représentent les villes visitées pendant le voyage. Dans ces villes, les groupes peuvent échanger des objets entre eux. Ce **sont les seuls endroits où ils peuvent le faire, et seulement lorsqu'ils se trouvent dans la même ville**. Les groupes doivent donc progresser au même rythme et communiquer entre eux. Si un groupe ne suit pas les règles, tous les membres doivent revenir au début de l'environnement.

Une fois que les deux équipes ont atteint le trésor, elles doivent rentrer chez elles par le même chemin (dans la direction opposée).

Arrêter le jeu au moment où ils arrivent chez eux. Vous pouvez organiser une deuxième partie au cours de laquelle les élèves pourront se mélanger entre les deux groupes et tenteront de battre le record établi.








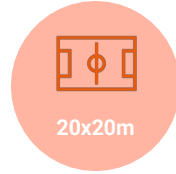
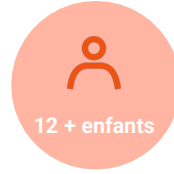
VARIATIONS

- Modifier les environnements et les actions nécessaires pour les traverser (par ex., plus individuel ou collectif).
- Modifier la façon dont les élèves sont liés les uns aux autres (par ex., avec plus ou moins de contacts).
- Au lieu de se tenir la main, chaque membre du groupe est attaché par une corde.

OBJECTIF : 66 POINTS

MATÉRIEL

-  24 chasubles (2 différentes couleurs)
-  2 ballons en mousse
-  36 coupelles (6 couleurs différentes)
-  15 cônes
-  1 chronomètre



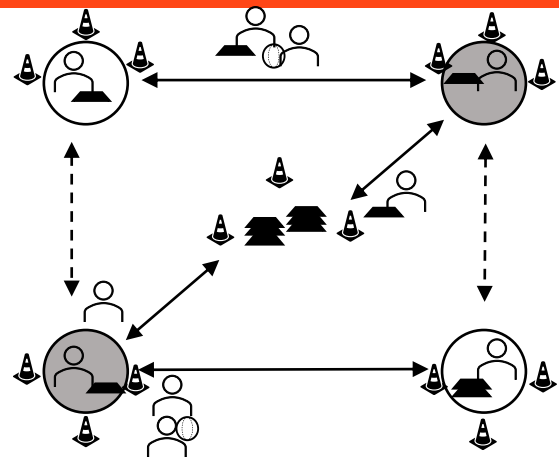
JEU SPORTIF

ORGANISATION

Définir une zone centrale et quatre zones latérales de deux couleurs différentes (par exemple, *deux bleues et deux rouges*). Diviser les élèves en quatre groupes mixtes et équilibrés, chaque groupe rejoignant l'une des zones latérales. Placer neuf coupelles de différentes couleurs dans chaque zone latérale.

BUT

Dans le temps imparti de cinq minutes (ou aussi vite que possible), marquer le plus grand nombre de points en équipe.



CONSIGNES

Les élèves des zones blanches doivent courir par paires de leur zone vers l'une des deux zones grises, en transportant une coupelle à chaque course. Seules deux paires au maximum peuvent sortir de la zone blanche en même temps. D'une course à l'autre, tous les élèves doivent changer de partenaire. Pour passer d'une zone à l'autre, les partenaires d'une même paire doivent choisir une façon de se déplacer ensemble parmi la liste suivante (qui peut être adaptée) : 1- *l'un se déplace sur ses mains et l'autre sur ses jambes* ; 2- *l'un passe sous les jambes ouvertes de l'autre en rotation, avec un mètre maximum entre eux en permanence* ; 3- *tenir ensemble un ballon en mousse, sans utiliser ses mains et sans le faire tomber*.

Les élèves des zones grises doivent courir de leur zone vers la zone centrale, en transportant une coupelle à chaque course. Dans la zone centrale, ils doivent construire six colonnes avec les six différentes couleurs de coupelles. Seuls trois élèves au maximum peuvent sortir de leur zone en même temps. Pour passer de leur zone à la zone centrale, les élèves doivent choisir une façon de se déplacer parmi la liste suivante (qui peut être adaptée) : 1- *sauter à cloche-pied* ; 2- *courir à reculons* ; 3- *dribbler avec un ballon (à la main, au pied...)*.

Décompte des points : **1 point** pour chaque coupelle rapportée dans la zone centrale + **5 points de bonus** pour chaque couleur complétée en entier (ex. : *toutes les coupelles jaunes sont rapportées au centre dans le temps imparti*).

Partie 1 (cinq minutes) : Les groupes sont placés au hasard dans chaque zone avant de commencer.

Partie 2 (cinq minutes) : Les groupes qui étaient en zone grise échangent avec les groupes qui étaient en zone blanche.






Partie 3 (cinq minutes) : Donner quelques minutes aux joueurs pour se répartir librement et en groupes égaux dans les quatre zones.

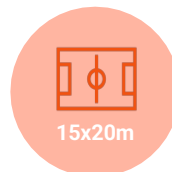
VARIATIONS

- Les paires composées d'un garçon et d'une fille peuvent porter deux coupelles à la fois.
- Demander aux élèves des zones grises de construire une "mosaïque" avec les coupelles au centre, au lieu de colonnes.

Numéros

MATERIEL

-  24 maillots (2 couleurs différentes)
-  2 balles molles (2 couleurs différentes)
-  8-cônes
-  2 cerceaux (2 couleurs différentes)
-  1 Tableau d'affichage



JEU SPORTIF

ORGANISATION

Préparer un terrain et placer deux cerceaux sur les côtés opposés. Créer deux équipes mixtes et équilibrées, qui seront alignées à l'extérieur de la zone de jeu. Deux ballons (un pour chaque équipe) seront placés au milieu du terrain.

Donner un nombre allant de un à x à chaque élève des deux équipes (x étant le nombre maximum d'élèves dans chaque équipe). Si une équipe compte un élève de plus, donner 2 numéros à l'un d'entre eux.

BUT

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

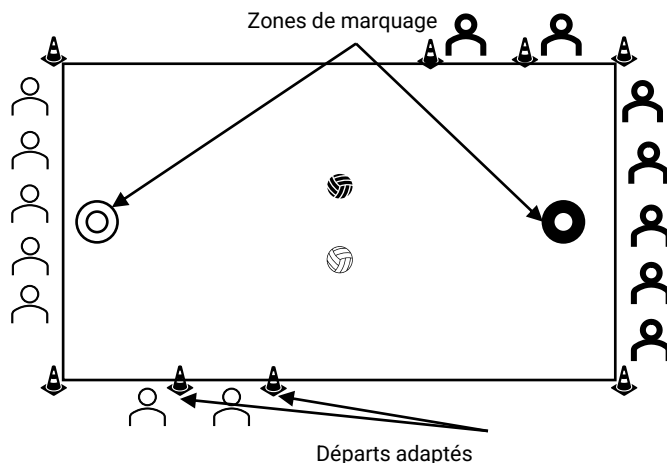
CONSIGNES

Il y a deux balles au centre du terrain, comme indiqué sur le schéma. Au début de chaque point, les deux équipes se tiennent de part et d'autre du terrain. Chaque équipe se voit attribuer un ballon qu'elle doit rapporter le plus vite possible dans sa zone de but. La première équipe à ramener son ballon dans sa zone marque un point.

Pour commencer une partie, l'animateur annonce au moins deux chiffres. Tous les joueurs dont le numéro est appelé font des passes à leurs coéquipiers pour atteindre la zone de marquage. Cependant, chaque membre de l'équipe doit toucher le ballon ET ne doit le toucher qu'une seule fois. La première équipe qui réussit marque un point. En fonction de leurs besoins spécifiques, les joueurs peuvent jouer avec des règles adaptées ([voir propositions d'adaptations](#)), par exemple en partant d'une zone de départ adaptée plutôt qu'au bout du terrain. En tant qu'enseignant/formateur, essayez de vous souvenir des numéros que vous avez déjà appelés afin que chaque enfant ait un nombre similaire d'occasions de participer.

RÈGLES COMMUNES

- Il est interdit de se passer la balle de main à main (*pour les exceptions, voir les propositions d'adaptation*).
- Il est interdit d'entrer dans l'aire de jeu si votre numéro n'a pas été appelé.
- Il est interdit de laisser tomber la balle au sol ou de la laisser sortir des limites du terrain (si tel est le cas, aucun point n'est marqué).
- Il est interdit de se déplacer/marcher/courir en possession du ballon.








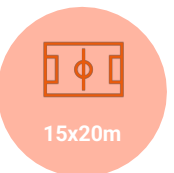
VARIATIONS

- A la place de balles molles, vous pouvez utiliser des articles adaptés pour faciliter le jeu aux joueurs ayant des besoins spécifiques.
- Permettre à certains joueurs de se déplacer lorsqu'ils tiennent le ballon/article (*par ex.: 3 pas maximum*).
- Des départs adaptés peuvent être utilisés pour certains joueurs, en fonction de leurs besoins spécifiques.

Réhabiliter l'aptitude !

MATERIEL

-  24 maillots (2 couleurs différentes)
-  1 balle molle
-  16 cônes
-  4 cerceaux (2 couleurs différentes)
-  1 tableau



JEU SPORTIF

ORGANISATION

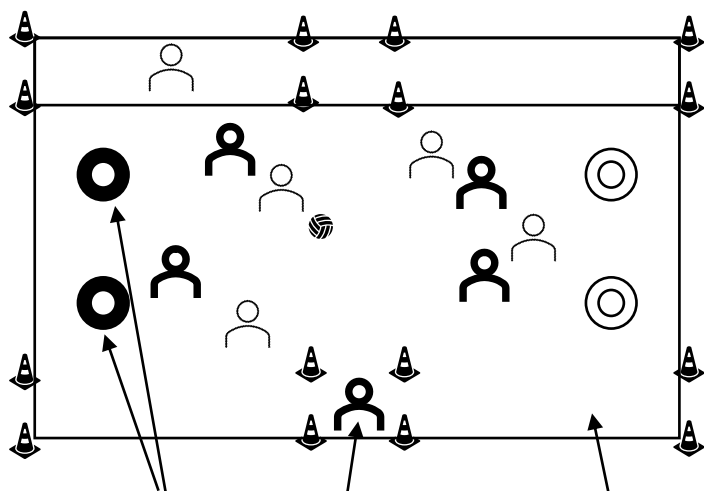
Préparez un terrain rectangulaire et placez deux cerceaux de chaque côté du champ. Créez deux équipes mixtes et équilibrées (six joueurs au maximum). Les équipes sont sur le terrain et se répartissent comme elles le souhaitent. Les zones latérales ne sont nécessaires que dans certains cas (*voir annexe pour plus de détails*).

BUT

Pour marquer plus de points que l'équipe adverse.

CONSIGNES

Pour marquer un point, il faut faire une passe à un partenaire qui se tient à l'intérieur d'un cerceau de son équipe avec les deux pieds. Comme le montre le diagramme, l'équipe en gras marque à l'intérieur des cerceaux en gras et l'autre équipe dans les autres cerceaux. Les joueurs peuvent se faire des passes entre eux pour atteindre les cerceaux.



Zones de marquage (équipe en gras) Zone latérale (passe/marque) (équipe en gras) Zone latérale (équipe en gras)

Le ballon va à l'autre équipe dans les situations suivantes :

- Le ballon sort des limites, ou un joueur sort des limites avec le ballon,
- Un point vient d'être marqué,
- Un passage de main à main est effectué (*voir l'annexe pour les exceptions*),
- Un joueur marche/coure avec le ballon (*seul le pivotement sur un pied est autorisé, voir l'annexe pour les exceptions*).

RÈGLES COMMUNES :

- Il est interdit de toucher un joueur adverse (défense sans contact).
- Il est interdit de pénétrer dans les zones latérales.

Chaque partie dure huit minutes. Si vous avez plus de douze joueurs, vous pouvez créer une autre équipe et jouer des parties dont la durée est réduite à cinq minutes. Sinon, utilisez un système de remplacement toutes les quelques minutes pour que chaque joueur puisse participer au jeu

VARIATIONS

- Changez le nombre de cerceaux pour chaque équipe.
- Changer la façon dont les cerceaux sont placés sur le terrain.
- Changer le mode de passage (*par exemple, interdiction de passer au-dessus des hanches*).



Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Matériel	Environnement
Mobilité		<p>Laisser passer la balle de main en main, sans la faire passer par les jambes.</p> <p>Système de copains.</p>	<p>Tout type de compensation matérielle.</p> <p>Balle ou objet adapté (taille ou matière différente...).</p>	<p>Réduire la distance de course, cercle plus petit.</p> <p>Organiser l'espace en quatre lignes plutôt qu'en cercle.</p>
Saisir et tenir		<p>Permettre d'utiliser les pieds pour dribbler le ballon autour du cercle et/ou pour recevoir et passer le ballon.</p> <p>Autoriser le fait de tenir un objet en le mettant dans sa poche pour certains élèves aux besoins spécifiques. Autoriser les partenaires à placer l'objet dans la poche.</p>	<p>Balle ou objet adapté (taille ou matière différente...).</p>	<p>Réduire la distance entre les participants dans la file de chaque groupe.</p>
Identification et traitement des informations	<p>Encourager l'équipe à communiquer chaque fois qu'une action est nécessaire.</p> <p>Démontrer comment deux enfants ayant des défis différents peuvent travailler ensemble.</p>	<p>Les enfants courent en duo et doivent faire deux courses ensemble au total, une pour chaque élève du duo.</p> <p>Adapter les défis aux membres des équipes, en fonction des besoins particuliers.</p>	<p>Matériel adapté et/ou supplémentaire nécessaire pour les défis.</p>	<p>Plus de cônes pour une orientation plus claire.</p> <p>Organiser l'espace en quatre lignes plutôt qu'en cercle.</p>
Comprendre	<p>Faire une première partie sans balle ni objet à porter.</p> <p>Répéter si nécessaire et/ou faites une démonstration.</p>	<p>Utiliser un guidage visuel et/ou sensoriel.</p>	<p>Attribuer des numéros (et les énoncer clairement) à chaque ligne/groupe afin que les élèves puissent facilement identifier où ils doivent s'arrêter.</p>	



Propositions d'adaptation

Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Matériel	Environnement
Mobilité	Insister sur le fait que les élèves sont liés et doivent prendre soin les uns des autres.	Proposer un système de jumelage. Traverser chaque environnement par paires uniquement (ou partie 1 par paires, partie 2 en groupe). Permettre aux groupes de se lâcher la main pour accélérer le jeu.	Distribuer un cerceau supplémentaire. Utiliser une corde pour que les groupes la tiennent en traversant les environnements.	Changer les façons de traverser les environnements, en les adaptant aux capacités/besoins de votre groupe (par exemple, plus ou moins collectif, plus ou moins de contacts, etc.)
Communiquer	Encourager les élèves à regarder le parcours de l'autre groupe, afin qu'ils anticipent l'élément qu'ils doivent partager. Encourager les premiers et les derniers élèves à guider le reste du groupe.	Organiser les groupes de manière à ce que les élèves qui ont des difficultés à communiquer se trouvent au milieu de la chaîne. Varier ou adapter la façon dont les groupes doivent rester ensemble (mains dans les mains, mains sur les épaules, etc.).		
Comprendre	Répéter si nécessaire et/ou faire une démonstration. Améliorer le récit pour rendre le jeu plus abordable. Utiliser des indications multiples (visuelles, sonores...) pour communiquer les instructions.		Placer des panneaux rappelant les noms ou les règles des zones.	Jouer avec seulement deux environnements au lieu de trois pour plus de simplicité. Dans ce cas, agrandir les environnements. Utiliser des objets verticaux plutôt que des cônes au sol

OBJECTIF : 66 POINTS

Propositions d'adaptation

Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Matériel	Environnement
Mobilité		<p>Adapter les tâches (individuelles et collectives) aux besoins particuliers (moins de contact, moins de vitesse...).</p> <p>Système de binôme.</p> <p>Restriction de la tâche : un élève reste dans la zone rouge pendant toute la partie.</p>	<p>Utiliser plus de cônes ou d'éléments pour définir des directions plus claires.</p>	<p>Adapter les distances.</p>
Saisir et tenir		<p>Adapter les tâches (individuelles et collectives) aux besoins particuliers (moins de contact, moins de rapidité...).</p> <p>Système de binôme.</p> <p>Permettre aux élèves de mettre des objets dans leur poche ou d'utiliser un sac dans lequel ils peuvent le transporter.</p>	<p>Utiliser des articles plus légers ou plus faciles à tenir.</p>	<p>Utiliser une table ou tout autre objet pour placer les cônes afin de faciliter la prise ailleurs qu'au sol.</p>
Communiquer		<p>Mettre ensemble des enfants ayant des aptitudes complémentaires.</p> <p>Jouer sans parler.</p>		
Comprendre	<p>Répéter si nécessaire et/ou faire une démonstration.</p> <p>Utiliser des rappels écrits/visuels des tâches (ou des dessins).</p>	<p>Limiter les tâches à un seul choix.</p>	<p>Utiliser différents types d'articles (différentes tailles, différents matériaux, différentes formes...) pour les rendre identifiables autrement que par leur couleur.</p>	

Propositions d'adaptation (1/2)

Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Matériel	Environnement
Mobilité	Attribuer des rôles spécifiques en fonction des capacités/aptitudes (par exemple, <i>seulement passeurs intermédiaires, seulement marqueurs de points, etc.</i>)	Permettre à certains élèves de se déplacer avec le ballon (par exemple <i>1, 2 ou 3 pas</i>). Jouer à deux ou utiliser un système de jumelage.		Ajouter des zones de départ plus proches.
Communiquer	Utiliser des signaux visuels (couleurs, images, etc.) pour/au lieu de l'annonce des numéros. Utiliser des pictogrammes et des images.	Permettre de communiquer en parlant uniquement entre les courses, mais pas une fois que les numéros sont appelés et jusqu'à ce qu'une équipe marque. Demander de créer une chaîne humaine ou de remplir différentes tâches plutôt que d'attraper et de ramener une balle.	Utiliser des balles adaptées (par exemple, <i>des balles sonores</i>).	

Propositions d'adaptation (2/2)

Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Matériel	Environnement
Passer, tenir et attraper		<p>Utiliser les coudes pour tenir la balle.</p> <p>Permettre des passes de main à main pour tous.</p> <p>Permettre d'utiliser les pieds pour passer, permettre de déclencher la passe sous le niveau des hanches.</p> <p>Appeler au moins trois numéros à chaque fois.</p> <p>Permettez à chaque joueur de tenir le ballon plus d'une fois.</p>	<p>Utiliser des bâtons de bois/hockey pour déplacer la balle (si la sécurité est assurée).</p> <p>Utiliser des balles ou des objets adaptés (taille différente, forme différente, etc.).</p>	<p>Réduire la taille du terrain, si les élèves ont des difficultés à lancer le ballon.</p>
Comprendre	<p>Répéter si nécessaire et/ou faire une démonstration.</p> <p>Utiliser des rappels écrits/visuels des tâches (ou des dessins).</p> <p>Introduire les règles dans des tours progressifs.</p>	<p>Appeler au maximum deux élèves (par exemple, lorsqu'il s'agit d'un élève souffrant de déficience mentale).</p> <p>Donnez des rôles fixes aux élèves.</p>		

REHABILITER L'APTITUDE

Propositions d'adaptation

Besoins	ADAPTATIONS			
	Enseignant (instructions)	Règles et règlements	Matériel	Environnement
Mobilité		<p>Utiliser une zone de notation spécifique / adaptée.</p> <p>Adapter les règles quant à la façon de tenir le ballon (<i>par ex., deux pas autorisés avec le ballon</i>).</p> <p>Permettre de marquer des points avec un seul pied à l'intérieur du cerceau.</p>		<p>Créer une zone latérale pour les élèves qui ne peuvent pas se déplacer sur le terrain.</p>
Attraper, lancer, passer		<p>Permettre les passes de main à main pour certains élèves.</p> <p>Interdire aux défenseurs de bouger (ou de bouger pendant quelques secondes) lorsque certains élèves ont le ballon.</p> <p>Les élèves qui restent dans la zone de marquage latérale doivent recevoir le ballon, <u>puis</u> tenter une action spécifique (<i>conçue en fonction de leurs capacités</i>) pour marquer 2 points (<i>par ex., lancer le ballon dans une boîte</i>).</p>	<p>Utiliser une balle adaptée (taille, forme, etc.) ou un frisbee.</p>	<p>Concevoir une zone de marquage latérale pour les élèves qui ont besoin de plus de temps pour agir/prendre des décisions.</p> <p>Ajustez le placement des zones latérales pour favoriser le plus d'engagement.</p>
Traitement de l'information	<p>Encourager l'équipe à communiquer chaque fois qu'une action est nécessaire.</p> <p>Introduire des signes ou des gestes spécifiques se référant à certaines actions et/ou interdire de parler pour l'équipe qui défend.</p>	<p>Interdire tout mouvement à tous les élèves pendant 3 secondes lorsque certains élèves aux besoins spécifiques ont la balle.</p> <p>Jouer avec un maximum de 3-4 élèves par équipe.</p>	<p>Jouer avec +/- de balles (ou des balles adaptées, ou des frisbees) en même temps.</p>	<p>Agrandir l'aire de jeu ou ajuster le nombre d'élèves et objets utilisés.</p>

Pictogrammes à utiliser si nécessaire
pendant les jeux et/ou l'évaluation

