

# EPH adaptée



On **aménage** l'activité pour 1 élève

Des adaptations vont apparaître pour lui permettre de jouer avec les autres.

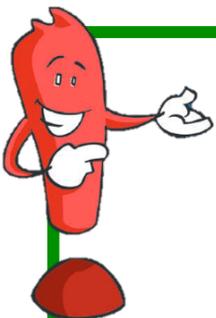
On **essaie une nouvelle activité**

L'ensemble des élèves se retrouve avec la même contrainte qui prive d'un sens ( la vue)

## **Bénéfices :**

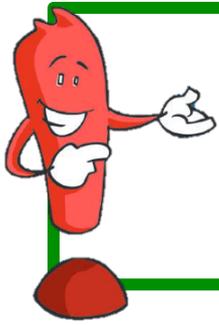
Pour l'élève handicapé : Développe une plus grande autonomie, et s'intègre au groupe classe.

Pour l'élève sans handicap : Apprend la différence, développe la tolérance, la solidarité. Développement des qualités d'attention, d'ouïe. Apprend à se repérer dans l'espace à l'aide des sensations de toucher et d'ouïe.



## Nos Sources

Les fiches d'Häusermann, S. (2008): Jouer avec les différences  
Mobilesport.ch: Handicap et sport



## On **aménage** l'activité pour 1 élève



### Handicap moteur.

Jeux de poursuite : On peut fixer une « frite » en mousse sur le fauteuil pour que l'élève puisse poursuivre et toucher ses adversaires à l'aide de sa frite. Les autres élèves se déplacent en sautillant à pied joint.



### Handicap visuel.

Jeux de ballon : On peut mettre le ballon dans un sac plastique pour faire du bruit à la réception et lors de rebond.

Il existe aussi des ballons spéciaux avec grelot inclus à l'intérieur.

Course : Délimiter couloir pour une prise d'information tactile : chemin fait avec la moquette, ou tapis

### LE Sparring-partner : Apprendre à être le binôme d'un élève

Jouer avec un sparring partner :

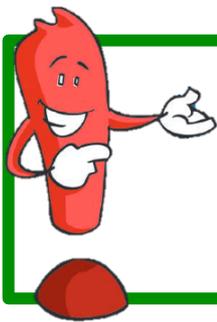
Le joueur reçoit la balle et la donne à élève en fauteuil qui roule avec balle sur genou.



Courir avec un sparring partner =

courir à 2 avec un guide qui voit ( les 2 élèves reliés par une corde à sauter)





On essaie **une nouvelle** activité : le TORBALL

## Découverte : le guide et l'aveugle

- Le non voyant doit franchir les obstacles avec l'aide du guide qui le dirige et lui parle.
- Le guide ne parle pas
- La position du guide change (devant, derrière, de côté)
- Le contact entre le guide et le non voyant (main-main, main épaule, main dos ...)
- Le guide et le non voyant choisissent un point de départ dans une salle puis le guide déplace l'aveugle dans toutes la salle puis s'arrête et pose la question « Ou es-tu dans la salle ? »

## Apprendre à lancer le ballon + Apprendre le « silence »

Le geste de du lancer en torball est similaire au lancer du bowling. Le principe est de faire rouler le ballon pour que les clochettes résonnent le plus possible.

Jeu de quilles : le but est de renverser toutes les quilles en lançant correctement le ballon.



## Le TORBALL simplifié :

### **But:**

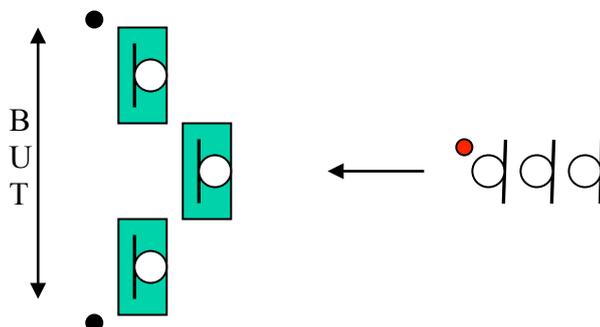
Le but des lanceurs est de marquer avec un tir précis en faisant franchir le ballon derrière la ligne.

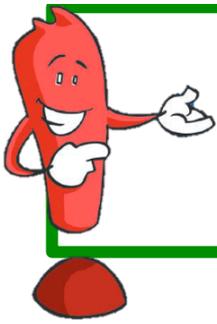
Le but des non voyants d'arrêter le ballon avec leur corps.

### **Consignes :**

- La position d'attente des joueurs qui défendent est accroupie ou à genoux sur un tapis. ( yeux bandés) Le tapis délimite leur espace d'intervention

- Les lanceurs ( yeux non bandés) sont derrière un cône à tour de rôle ils doivent faire franchir le ballon par la ligne de fond en la faisant rouler.

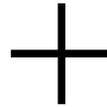




# On **aménage** l'activité pour tous les élèves



Les fiches



MARCHE

## = jeu pour tous

*A partir d'un même jeu, l'enseignant peut agir sur différents paramètres.*

Le **M**atériel : changer le type de balle : une plus petite, plus facile à attraper.

Donner à un élève une **A**ide : jouer en binôme avec un bodyguard qui protège.

Les **R**ègles peuvent être simplifiées ou complexifiées.

La **C**ommunication enseignant – élèves peut se faire de différentes façon. Laisser les enfants percevoir les informations à travers différents canaux de perception. Alternier «voir», «entendre» et «sentir/toucher ».

L'**H**abilité peut être vécu de manière variée. Changer d'environnement en demandant aux enfants d'exécuter les mêmes mouvements sur différents sols, terrains. Accorder suffisamment de temps et de place aux enfants pour qu'ils puissent laisser libre cours à leur créativité. Changer les mains (droitier ou gaucher), l'appel de jambes (droit, gauche).

L'adaptation peut enfin venir de l'**E**space : rapprocher les cibles , créer zone de repos, zone de refuge.

# Jeu de balles

JOUER (p. 16, 17)



L'équipe se passe la balle pour la donner au roi.  
D'un cerceau à un autre cerceau.

<b>M</b>	<b>Matériel</b> : Changer le type de balle Balle rose, balle jaune, balle de jonglage, balle baudruche
<b>A</b>	
<b>R</b>	<b>Règles</b> : Vivre le jeu une première fois sans compétition : « vider la corbeille » Transporter seulement 1 balle à la fois.  Ajouter le défi « temps » : Qui va le plus vite ?  Ajouter le défi « une équipe fait des passes /une équipe chasse » 2 équipes se font face le terrain. L'équipe A doit se faire des passes pour transporter le ballon au cerceau, en évitant les chasseurs qui ont des zones précises. Si un ballon est intercepté par équipe B il est mis dans le cerceau des chasseurs. L'équipe A redémarre au premier cerceau
<b>C</b>	<b>Communication</b> : démonstration par une équipe / les autres sont assis. Puis introduction des règles du jeu les unes après les autres.
<b>H</b>	<b>Habiletés</b> Transporter 2 balles à la fois.
<b>E</b>	<b>Espace</b> : Rapprocher les cibles , créer zone de repos, zone de refuge

# Jouer avec son équilibre

SE MAINTENIR EN ÉQUILIBRE - GRIMPER - TOURNER (p. 12)

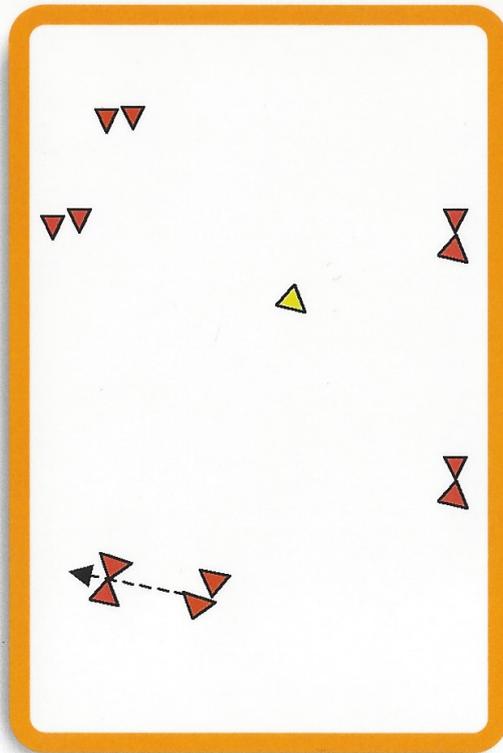


Marcher en équilibre sur une corde sans poser le pied au sol.

<b>M</b>	<b>Matériel</b> : Corde, banc suédois, banc suédois retournée, banc suédois mis en bascule sur haut de caisson.
<b>A</b>	<b>Aide</b> Un sparring partner me tient la main pour m'aider à traverser, Puis on se tient par l'intermédiaire d'un sautoir.
<b>R</b>	
<b>C</b>	
<b>H</b>	<b>Habiletés</b> Faire le parcours les yeux fermés et guidés par un autre élève Rajouter des obstacles sur le trajet (assiette) Croiser avec un autre élève Transporter un sac de graine sur la tête
<b>E</b>	<b>Espace</b> : longueur du parcours plus ou moins long.

# Jeu de poursuite I

COURIR - SAUTER - LANCER (p. 5)



Le poursuivant (jaune) court et tente de toucher les autres (orange qui courent en duo).

Si un duo est touché ils doivent rester figés et former un tunnel : 4 mains jointes.

Pour libérer le duo tunnel un autre duo doit passer sous le tunnel sans se lâcher la main.

<b>M</b>	<b>Matériel</b> : Se tenir par la main, se tenir par l'intermédiaire d'un sautoir, se déplacer avec un ballon coincé entre les deux.
<b>A</b>	<b>Aide</b> : Les duos très habiles peuvent avoir comme mission supplémentaire de libérer tous les duos prisonniers
<b>R</b>	<b>Règles de base</b> : Ne pas sortir de l'aire de jeu. Ne pas se lâcher la main.
<b>C</b>	<b>Communication</b> : L'enseignant ajoute les règles une après l'autre. Quand duo touché : on doit s'asseoir Puis : on peut être libéré on formant un tunnel...
<b>H</b>	<b>Habiletés</b> 1 poursuivant, puis deux poursuivants qui se tiennent la main.
<b>E</b>	<b>Espace</b> Un tapis refuge permet d'être protégé du chasseur. (Attention on ne peut rester sur ce tapis que 4 secondes) + Orienter le jeu : les coureurs vont de la ligne A à B puis attendent le signal du maître pour retourner de la ligne B à A.