

Journées cantonales de formation en éducation physique et sportive
Mercredi 3 et 4 septembre 2014

Atelier 8

Apprendre avec des élèves différents

Formatrice : S. Cotroneo

Journées Cantonales des MEP

3-4.09.14

« Apprendre avec des enfants différents »

Marina Lebec

Sara Cotroneo

Programme

- 1. Présentations (5')**
- 2. L'adaptation au comportement moteur : par quoi commencer ?**
 - 2.1. Boîte à outils : présentation (40')**
 - 2.2. Applications pratiques dans différents contextes en EPS (40')**
- 3. Se confronter**
 - 3.1. Egaliser les chances (20')**
 - 3.2. Compétition sans rivalité (20')**
- 4. L'EPS différenciée en classes hétérogènes : le travail par postes (35')**
 - 4.1 Thématique de l'équilibre**
 - 4.2 Partage d'expériences**
- 5. Bilan / conclusion / questions (5')**

2. L'adaptation au comportement moteur : par quoi commencer ?

2.1. Boîte à outils : présentation

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE	MATERIEL
<p><u>Par 2, passes d'échauffement</u> *avec une main derrière la tête *avec une main sur le genou *sur le genou opposé *idem, mais un genou au sol *idem, mais le bras opposé vient prendre la cheville de devant *idem, mais le 2^{ème} bras est à l'intérieur de la manche = situation évolutive avec toujours le même exercice. Dans cette situation, il a fallu trouver des ressources/des capacités pour réaliser la tâche. Important d'observer ces ressources chez les personnes en situation de handicap et de les exploiter. Mais attention ! Ce qu'on propose doit pouvoir être atteint !</p>	<p>Tableau blanc ou avec des feuilles de grand format Balles de différentes tailles et format tirées du sac</p>
<p><u>Balle au chasseur</u> = balle assise collective : par équipe, je dois toucher l'équipe adverse quand j'ai la balle. Une fois touché, je m'assieds. Mon équipe peut me racheter (toucher dans les mains)</p> <p>Quels comportements pourrait-on observer chez des enfants en situation de handicap ?</p> <p>Mise en commun *frustration *n'ont jamais la balle *trop d'infos à traiter simultanément (se déplacer ; faire la passe,...) *peur du ballon *geste trop fort/pas précis *règles et compréhension de ces dernières *position dans l'espace *ne se sentent pas concernés (pouvoir d'attraction de l'activité) ... Lorsque l'on construit une leçon, important de répondre à la règle des 3P : PLAISIR-PARTICIPATION-PROGRES Les 3 interagissent entre eux. L'un ne va pas sans l'autre.</p> <p>Comment jouer à la balle au chasseur en gardant le but de l'activité lorsqu'un enfant est en situation de handicap ? (But de l'activité= lancer le ballon pour toucher l'adversaire)</p> <p>Pistes de réflexion pour arriver aux diverses adaptations possibles : *effectif réduit *1 règle à la fois *support visuel pour donner les explications *apprentissage plus long (repères en offrant qqe chose de connu ds chaque leçon)</p>	<p>Sautoirs de couleurs différentes chasubles cordes à sauter bancs inclinés aux espaliers plusieurs balles molles</p>

*matériel différent

* pas d'élimination dans les jeux, on donne une tâche à faire

Enfin, que peut-on adapter ?

BOÎTE A OUTILS

cf : **THEORIE**

- 1) **MATERIEL** : changer la balle, en mettre une moins rapide.
- 2) **AIDE** : aide physique ou matérielle (attraper le ballon pour l'autre enfant ; rajouter un élément pour simplifier la tâche)
- 3) **REGLES** : 1 à la fois. Partir de la règle de base et rajouter les consignes petit à petit. Ex : les verts touchent les jaunes et vice et versa. Quand je suis touché je m'assieds.
Puis : mon équipe peut me racheter
Puis : j'ai le droit de faire des passes
Puis : je n'ai pas le droit de courir avec la balle
Etc...
- 4) **CONSIGNES** : façon dont on explique :
geste/parole/démonstration d'un tiers/dessin
- 5) **HABILETES DE L'ENFANT** : partir de ce que l'enfant sait faire.
Mais attention ! Ca ne veut pas dire que l'on va rendre l'activité plus simple ! Il faut supprimer ce sentiment de charité, sinon très vite on en voudra à l'enfant handicapé de ralentir le jeu. On va tâcher de modifier le jeu afin que tout le monde y trouve son compte.
- 6) **ESPACE** : délimiter l'endroit. Réduire la salle, séparer les jaunes des verts (diminue le stress)

ILLUSTRATIONS

1 enfant hémiparétique et un autre en fauteuil (un dans chaque équipe)

- Adaptation de la règle : on ne peut toucher que les roues du fauteuil ; je peux profiter de l'élan de la chaise roulante
- Adaptation de la consigne : les verts ne peuvent que toucher, les jaunes que éviter
- Diminution du stress (aide) : on rajoute des nids de cordes ou je peux me reposer sans être touché.
- Espace : espaces de jeu distincts (verts dans un cercle, jaunes à l'extérieur)/orienter le jeu (imposer les directions de déplacement)

Arriver à la forme simplifiée du jeu

Augmentation du stress : plusieurs lancers p.p ; gens des 2 côtés,...

Diminution du stress : 1 seul ballon ; un seul côté ; fauteuil=rempart ; rouler la balle au lieu de la lancer

<p>Si temps : Enfant polyhandicapé en fauteuil, sans l'usage des mains.</p> <p>Comment peut-il jouer aussi ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il peut avoir un moteur pour la chaise ➤ Rajouter un handicap à l'autre équipe (Attention, ne pas stigmatiser l'E handicapé ms présenter le handicap sous forme de défi) <p>Et quand il doit lancer le ballon ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Partir de ses habiletés. Qu'est-il capable de faire ? ➤ Déposer le ballon sur un banc incliné accroché aux espaliers <p>Attention ! A la longue, on ne peut pas rester sous cette forme ; il faut arriver à la forme finale.</p> <p>Comment l'intégrer jusqu'au bout ?</p> <p>Il peut faire partie des 2 équipes, en étant dans celle qui se fait toucher. Ou encore lui donner un rôle important, une tâche à faire en rapport avec le jeu (maître du temps)</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3. Se confronter

3.1. Egaliser les chances

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE	MATERIEL
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Questionnement : Enfant intégré, classes hétérogènes, comment permettre aux élèves de jouer en équipes sans qu'un groupe se sente avantagé ou défavorisé ? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Attribuer un avantage à l'élève en difficulté, ou rajouter un défi, challenge aux autres élèves ➔ Composer les équipes de façon aléatoire (bannir cette façon archaïque de « tirer les équipes » !), puis introduire une notion de hasard dans la compétition. ➤ Vivre quelques exemples rapides de formation d'équipes suivies d'un petit jeu à égalité des chances : <ul style="list-style-type: none"> - Cartes de UNO, former 3 équipes, puis ➔ parcours estafette pour ramener une famille de cartes (idem boîtes d'allumettes avec pastille de couleur à l'intérieur) <ul style="list-style-type: none"> ○ Variante : parcours estafette et tirer le dé pour déterminer le nombre de tours de corde à sauter par exemple 	<p><i>Jeu UNO</i> <i>12 boîtes d'allumettes</i> <i>3 piquets</i> <i>6 cerceaux</i> <i>12 cônes</i> <i>3 cordes à sauter</i> <i>3 dés</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du loup, former 4 équipes, puis → Balle quille (2 terrains) : tirer le dé pour comptabiliser des points après chaque quille renversée <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Variante</u> : 2^{ème} mi-temps : les points sont déduits du score de la 1^{ère} mi-temps, l'équipe qui atteint zéro la première a gagné - Demander aux élèves de se mettre par deux pour effectuer des passes et séparer les binômes pour former 2 équipes, puis → Match de basket, hand, foot... : l'élève qui marque 1 point passe dans l'autre équipe <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Variante</u> : numéroter les élèves de chaque équipe ; après chaque point marqué tirer le dé et les élèves qui ont ce numéro changent d'équipe <p>➤ Mise en commun pour proposer d'autres idées pour composer les équipes de façon aléatoire ou introduire une notion de hasard dans la compétition :</p> <p>Echange d'idées</p> <p>1) <u>Composer les équipes de façon aléatoire</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartes à jouer (aller toucher qqch, puis ramasser une carte dans la salle et la rapporter vers son « totem ») - Jeu du chasseur (commencer avec 1 chasseur, lorsqu'un élève est touché il vient chercher un sautoir, le maître les distribue en alternant les couleurs dans l'ordre d'arrivée) - Demander aux élèves de se mettre par deux pour effectuer une tâche (passes, course de chevaux...etc), puis séparer les binômes pour former deux équipes. - A la recherche d'un nid avec cerceaux de différentes couleurs (jeu des chaises musicales en variant les déplacements, puis laisser le même nb de cerceaux bleus, rouges et jaunes) - Exécuter une tâche (marquer 3 paniers de basket, toucher les 4 murs, traverser la salle en driblant avec 2 ballons, ou en faisant rebondir un ballon de baudruche sur une main, etc) et le maître indique la colonne (couleur de cône/cerceau/piquet) dans l'ordre d'arrivée - Autres idées..... ??? <p>2) <u>Confronter les équipes en introduisant une notion de hasard</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Estafette pour ramener une famille de cartes (ou boîtes d'allumettes avec pastille à l'intérieur de la même couleur) - Estafette avec un dé (tourner au 1^{er}, 2^e, 3^e cône...etc) - Dé « magique » pour l'enfant intégré (+ ou – selon l'intérêt du jeu) 	<p><i>3 jeux sautoirs</i> <i>8 quilles</i> <i>8 cerceaux</i> <i>2 ballons</i> <i>4 dés</i></p> <p><i>8 ballons</i> <i>1 dé</i></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Estafette avec un dé + 4 pièces de puzzle placées sous les cônes (aller soulever le cône correspondant au numéro ou à la couleur indiquée par le dé, ramener la pièce s'il y en a une ! → Recomposer le puzzle) - Parcours d'obstacle en parallèle : tirer un dé pour savoir le nombre de sauts à la corde qu'il faut faire (ou autre tâche) - Match de basket, hand, foot... : tirer le dé après chaque panier marqué - L'élève qui marque un but/panier passe dans l'équipe adverse - 2^{ème} mi-temps : les buts sont déduits du score de la 1^{ère} mi-temps, l'équipe qui atteint zéro la première a gagné - Autres idées..... ??? 	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3.2. *Compétition sans rivalité*

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE	MATERIEL
<p>Avoir une notion de compétition mais sans rivalité avec les autres, est-ce possible ?</p> <p><u>Adaptation de la forme de jeu de la thèque</u> Présentation évolutive</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>2 équipes – même niveau- même tâche motrice</u> 2 équipes se mettent face à face et font un « passe et va ». 20 passes. On s'assied quand c'est fini. • <u>2 équipes – niveau différent (1 personne en fauteuil)- même tâche motrice</u> → La comparaison est possible mais pas « juste », car le niveau est différent. <p>Comment faire ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>2 équipes- niveau différent- tâche motrice différente</u> Une équipe continue le « passe et va », l'autre reste dans la même colonne → La comparaison des résultats n'est plus possible car la tâche n'est plus la même. On ne peut plus que comparer son propre résultat. <p>MAIS la tâche est encore trop similaire !</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>2 équipes – niveau différent- tâche motrice n'a plus rien à voir</u> Une équipe entre par la porte, couche les cônes, ressort par la porte. Le suivant entre, relève les cônes, sort. (= équipe gardienne du temps.) Pendant ce temps, l'autre équipe continue de se faire des passes. 	<p><i>2 balles</i></p> <p><i>Un fauteuil roulant</i></p> <p><i>4 piquets</i> <i>6 petits cônes</i></p>

Comment susciter la motivation et l'enjeu ?

C'est ici qu'entre en jeu la notion de **gardien du temps**.

L'équipe dans la forêt de cônes est gardienne du temps.

Pendant ce temps, l'autre équipe doit faire le max de passes possibles.

La manche se joue 2 fois, afin d'améliorer son propre résultat et ainsi rivaliser avec soi-même.

Puis on peut échanger les équipes, mais par exemple donner une autre tâche à celle qui n'est pas gardienne du temps.

On ne tient volontairement pas compte du résultat de l'autre équipe.

Attention !

- C'est l'équipe gardienne du temps qui donne le départ !
- La séquence doit se jouer 4 fois : 2 x pour chaque équipe
- Etre attentif à ce que la tâche soit accessible à tous les joueurs de l'équipe !
- Etre attentif à ce que les joueurs puissent voir les gardiens du temps

Pour aller plus loin...

- **Confrontation d'un joueur avec un autre (opposition individuelle indirecte, collaboration avec sa propre équipe)**

(1 joueur en fauteuil ou hémi dans chaque équipe, l'un joue contre l'autre)

D'un côté, les cônes à lever/baisser. De l'autre, pendant ce temps, on court le max de tours autour du cercle. Mais attention à la porte de sortie, le joueur doit être à sa place de départ pour que les tours comptent !

Avantages :

- on joue pour son équipe ; on totalise le nombre de points total pour son équipe (1 tour = 1 point)
- travail d'estimation du temps, d'où l'importance des autres joueurs qui ne sont pas inactifs : encouragent, aident,...

Désavantages

- être seul face aux autres joueurs pendant la réalisation de la tâche

Et si un joueur ne peut pas réaliser les 2 tâches ?

- Il peut rester dans la même équipe
- On peut aussi ne pas intervertir les tâches, ou lorsqu'on les intervertit on change la tâche
- Un enfant polyhandicapé ne pouvant pas participer à la tâche peut devenir le gardien du temps : construire une tour, enfiler des anneaux sur un piquet,...

Remarque : un jeu de thème peut se jouer à 1 contre 5, 2 contre 4, 3 contre 3...

Que fait-on de la notion de résultat ?

On met de la valeur dans le résultat où on améliore sa propre performance

*Autant de cerceaux
que de personnes*

4. L'EPS différenciée en classes hétérogènes : le travail par postes

4.1 Thématique de l'équilibre

DESCRIPTION DE L'ACTIVITE	MATERIEL
<p><u>L'île aux pirates</u></p> <p>4 postes basés sur la thématique de l'équilibre A partir d'un exercice de base, trouver une adaptation + et une adaptation – afin que tout le monde y trouve son compte et puisse travailler à la hauteur de ses compétences, le tout sans apporter de grandes modifications dans le poste</p> <p>1. <u>A l'abordage</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Situation de base Traverser un banc à l'envers, en bascule sur un couvercle de caisson• Adaptation +<ul style="list-style-type: none">✓ Rajouter des obstacles sur le banc (plot, cerceau)✓ Croiser avec un copain✓ Transporter un lingot sur la tête• Adaptation –<ul style="list-style-type: none">✓ Marcher sur le plat du banc, en se tenant avec les mains sur la tranche fine du banc✓ Avancer par 2, le mouvement de bascule sera atténué✓ Poser les pieds sur le caisson au milieu du trajet✓ Tenir un bâton (adulte) ou donner la main (élève) <p>2. <u>La bataille des pirates</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Situation de base Marcher sur un banc retourné avec un bâton suédois. A l'arrivée, dégommer les pirates avec son épée• Adaptation +<ul style="list-style-type: none">✓ Mettre un cache-œil de pirate ou cacher les 2 yeux✓ Dégommer les pirates lors du trajet sur le pont✓ Mettre des pirates nains sur le chemin✓ Rajouter des obstacles• Adaptation –<ul style="list-style-type: none">✓ Retourner le banc à l'endroit✓ Marcher sur une ligne✓ Marcher entre 2 cordes✓ S'aider du bâton pour avancer sur le banc	<p><i>Couvercle de caisson Banc à l'envers</i></p> <p><i>Plot en bois Cerceau Sac de sable</i></p> <p><i>5 piquets Un bâton suédois Un banc</i></p> <p><i>Cache-œil Cache-yeux Cônes</i></p> <p><i>2 cordes</i></p> <p><i>8 petits tapis</i></p>

<p>3. <u>Le radeau</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Situation de base Se maintenir à genou (« debout ») sur un radeau en mouvement • Adaptation + <ul style="list-style-type: none"> ✓ Debout ✓ Eviter les boulets de canon ✓ Rattraper les munitions ✓ A deux, combat de pirates ✓ A genoux, les yeux fermés • Adaptation – <ul style="list-style-type: none"> ✓ A 4 pattes ✓ Assis <p>4. <u>Voler le trésor</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Situation de base Effectuer un parcours en transportant un lingot en équilibre sur la tête • Adaptation + <ul style="list-style-type: none"> ✓ Varier le lingot (plot en bois, balle jonglage) ✓ Varier le déplacement (en arrière,...) ✓ Transporter plusieurs lingots ✓ Transporter à l'aveugle, en guidance ✓ Utiliser une raquette ou un frisbee pour transporter l'objet • Adaptation – <ul style="list-style-type: none"> ✓ Simplifier le parcours ✓ Transporter le lingot différemment (sur le bras, l'épaule, en crabe) ✓ Guidance verbale de l'adulte 	<p><i>1 tapis de 16 15 ballons de basket ou medizin ball</i></p> <p><i>5 ballons en mousse</i></p> <p><i>Sac de sable 5 cônes 4 piquets 2 cordes à sauter</i></p> <p><i>Plots en bois Balles de jonglage Frisbee Raquette Chapeaux chinois</i></p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

JEU DE POURSUITE

→ Adapter le jeu du loup pour une classe de 3^e Harmos avec un élève atteint de trisomie 21 (handicap mental, difficultés à comprendre l'alternance des rôles, lenteur de réaction).

Matériel : donner une fritte pour allonger le bras, rajouter des nids de repos (quand il n'est pas loup), rendre le loup plus visible (chasuble)

Aides : jouer en binôme en se donnant la main, guidance orale ou physique de l'adulte

Règles : rajouter une règle aux élèves sans difficulté (toucher une ligne par terre, attraper un objet, etc...), lui donner un rôle particulier (sauve ceux qui sont touchés)

Communication : démontrer le jeu (élèves) ; introduire une règle à la fois, pas d'alternance de rôles dans un premier temps

Habiletés motrices : se déplacer différemment pour ralentir le jeu (en arrière, à 4 pattes, etc...)

Espace : réduire l'espace, orienter le jeu dans une seule direction, confiner le loup dans un espace restreint

AGRES (31A)

→ Créer un atelier « grimper » (espaliers, bancs, cordes...) adapté pour une classe de 5^e Harmos avec un enfant atteint de spina-bifida en chaise roulante (paralysie partielle des membres inférieurs, bonne mobilité et force des membres supérieurs, tient assis et peut se déplacer à 4 pattes).

Matériel : grimper à l'horizontale (chariot à roulettes ou banc incliné, se tracter à une corde. Banc incliné à plat ventre, se tracter avec les bras.)

Construire un escalier de caisson.

Aides : parade et aide de l'adulte si nécessaire, tapis de protection, aide d'un camarade

Règles : Proposer différents niveaux de pratique et laisser l'élève choisir sa difficulté

Communication : encourager et laisser libre cours à la créativité... dans la sécurité 😊

Habiletés motrices : proposer différentes manières de grimper en fonction des compétences de chacun

Espace : aménager plusieurs parcours en parallèle pour que chacun puisse évoluer à son rythme sans gêner la progression des autres

JEUX DE BALLE

→ Adapter un grand jeu classique (balle brûlée) pour une classe de 7^e Harmos avec un enfant myopathe piéton (perte de force musculaire, lenteur de mouvement, fatigabilité).

Matériel : rajouter des bases supplémentaires, parcours à choix avec ou sans obstacles

Aides : jouer en binôme, à la réception et au lancer.

Règles : adapter la règle pour ceux qui récupèrent le ballon (laisser 3 rebonds, aller

toucher le mur, passes au pied uniquement, l'attraper avec une seule main, etc...).

Transformer la façon de brûler (ex : Alaska) pour que tout le monde touche la balle à la réception

Communication : introduire une adaptation différente à chaque leçon, afin de varier les

plaisirs et les challenges

Habilités motrices : augmenter la vitesse de l'élève en difficulté (caisson), ou varier les

modes de déplacement des autres élèves

Espace : créer 2 parcours de longueurs différentes

JEUX DE BALLE

→ Adapter un grand jeu classique (balle à 2 camps) pour une classe de 7^e Harmos avec un enfant myopathe piéton (perte de force musculaire, lenteur de mouvement, fatigabilité).

Matériel : changer la balle, en mettre une moins rapide, plus molle, plus facile à attraper, etc... Mettre un nid de repos ou un rempart

Aides : avoir un body guard pour l'équipe (ne peut pas tirer ni se faire toucher)

Règles : jouer en binôme (celui qui attrape la balle doit obligatoirement faire la passe à son partenaire), balle à 2 camps médailles,

Communication : rajouter un signal sonore lors de l'application de la règle supplémentaire (si nécessaire)

Habilités motrices : rapprocher les cibles (Ex : toucher le banc central) quand la personne au chasuble a le ballon

Espace : éliminer le provi (agrandir l'espace, mettre un gage quand on est touché, ou attendre le feu vert)

UNIHOKEY (9A ; 26A)

→ Proposer un atelier de unihockey adapté dans le cadre d'une leçon d'EPS intégrative entre un groupe d'élèves de 8^e Harmos et une classe de l'enseignement spécialisé (piétons avec un retard mental, difficultés de coordination).

Matériel : prendre une balle plus grande et moins rapide, rajouter un sautoir dans la balle, modifier la taille du but ou en rajouter ; transformer le jeu (cane suédoise et anneau)

Aides : adulte joue à côté en partenaire

Règles : attribuer un numéro à chacun et jouer avec son numéro ; aucune défense sur le joueur qui a la balle ; gardien volant ; varier les situations de jeu de 1 contre 1 à 5 contre 5

Communication : démontrer la forme de jeu, introduire les changements un à la fois

Habilités motrices : rajouter un défi aux plus rapides (tenir un ballon de baudruche entre les jambes ou sous le bras)

Espace : adapter sous forme de baby foot (3 zones) (26A), réduire le nombre de joueurs, faire plusieurs petits terrain

RAQUETTES

→ Proposer un éducatif en badminton pour une classe de 9^e Harmos avec un élève IMC piéton, marchant avec des cannes ou avec un rollateur (troubles de l'équilibre et de la coordination).

Matériel : remplacer les volants par des ballons de baudruche (avec ou sans doublure), adapter la taille du manche de la raquette, jouer avec les raquettes scratch

Aides : jouer en binôme, jouer en guidance (adulte) si nécessaire, jouer en chaise ou dans chariot à roulettes

Règles : autoriser la passe dans l'équipe ; jouer avec plutôt que contre l'autre

Communication : aider (verbalement ou point de repère) à anticiper les déplacements

Habilités motrices : jouer de la mauvaise main

Espace : réduire l'espace, commencer par jouer sans filet ou sans ligne