

PREFACE

Avec ses 70 fiches de jeu concernant 6 activités physiques, sportives et artistiques, ce second tome de l'ouvrage *Des jeux, des enfants, des sports* vient prolonger les 120 fiches et 11 activités du premier tome et illustrer des principes qui en avaient guidé la conception, cette fois en basket-ball, volley-ball, acrosport, tennis de table, ainsi qu'en skateboard et double dutch (cordes à sauter sportives), pratiques sportives en augmentation.

Se dépasser et progresser en éprouvant du plaisir

Comme dans le livre précédent, la pédagogie qui est ici promue met le jeu au centre des contenus, dans des situations où l'enfant affronte des obstacles liés à l'environnement physique et/ou humain et à soi-même. Les contraintes inhérentes aux obstacles sont adaptées aux possibilités de l'enfant, pour lui permettre de se dépasser et de progresser en éprouvant du plaisir. Ces adaptations impliquent que l'animateur soit attentif aux difficultés et aux ressources de chacun, et qu'il prenne en compte au mieux les singularités des enfants tout en leur permettant de partager tout ce qu'ils peuvent avoir en commun.

Partager des pratiques «handi/valides»

Dans ce second tome, la notion de partage est au cœur d'un chapitre conséquent, qui porte justement sur des pratiques dites partagées, en d'autres termes des pratiques «handi/valides», regroupant, dans un même temps et un même lieu, des enfants en situation de handicap et des enfants valides autour d'une même activité. Aborder ce type de pratique répond à un constat, la présence croissante, dans les espaces de vie de tous et toutes, de personnes «différentes» qui en étaient souvent exclues, et par conséquent aux besoins d'éducateurs et d'enseignants de plus en plus souvent confrontés à des enfants en situation de handicap accueillis en milieu ordinaire, que ce soit à l'école, en club ou en centre de loisirs. Il s'agit donc d'outiller celles et ceux qui sont amenés à intervenir auprès de ces publics particuliers en leur proposant des leviers d'action mobilisables par des non spécialistes.

De fait, ce n'est pas une pédagogie «spéciale» qui est proposée dans ce chapitre, mais une conception de l'intervention attentive à prendre en compte l'hétérogénéité des groupes d'enfants, une hétérogénéité qui constitue une difficulté importante pour l'intervenant attaché à la réussite de tous. De ce point de vue, ce qui est avancé pour prendre en compte un handicap et ses différences peut bénéficier à la prise en compte de tous les enfants, quels qu'ils soient.

Didier Séguillon

Enseignant d'EPS, universitaire et expert dans le champ de l'activité physique adaptée, président-fondateur du Centre Clermont Simard - Inclusion et Accessibilité

Préface	5
Intro	8
Acrosport	12
L'acrosport c'est...	13
Les 10 fiches de jeux.....	16
Trois niveaux de pratique en acrosport.....	37
Basket	40
L'esprit du basket-ball c'est...	41
Les 12 fiches de jeux.....	44
Nos choix et conseils généraux pour la mise en œuvre	65
Double dutch.....	68
Le double dutch c'est...	69
Les 7 fiches de jeux	71
Skate	80
Le skateboard c'est...	81
Les 9 fiches de jeux	84
Parler skate !	94
Tennis de table	96
Jouer au tennis de table c'est...	97
Les 8 fiches de jeux	101
Les formes de groupement possibles	109
Volley-ball	110
Jouer au volley-ball c'est...	111
Les 8 fiches de jeux	114
Aménager l'espace / Choisir les balles et ballons	124

SOMMAIRE

Pour des pratiques partagées handi-valides 126

Des jeux et des sports accessibles aux enfants en situation de handicap.....	127
Éléments de connaissance du handicap	129
Les pratiques partagées : lesquelles et avec qui ?.....	133
La préparation de l'intervention : des adaptations à prévoir.....	135
L'accompagnement de l'enfant dans son activité	146
Quelques principes orientant les adaptations	150
Les fiches de jeux pour des pratiques partagées	152
6 fiches de jeux du Tome 1	172
Postface	179
La FSGT	182

LA CLÉ DE VOÛTE

>> Thème 1 : Rechercher de nouveaux équilibres en toute confiance

BUT DU JEU : S'équilibrer à 2 en acceptant chacun son propre déséquilibre postural

Dessin ci-contre >>

Dispositif

- Par 2, de gabarits proches, sur des tapis.
- Support d'une musique lente qui favorise l'étirement de la posture.

Règles et consignes

- D'abord en symétrie, en ayant des surfaces d'appui larges au sol au début... puis de plus en plus réduites.
- Contrat de confiance : accepter son déséquilibre postural en le compensant par la position de son partenaire.
- Les appuis (contacts) entre 2 partenaires sont identiques.
- S'étirer et allonger la posture ainsi constituée.
- Réaliser 5 postures différentes maîtrisées et tenues pendant 5 secondes chacune.

À L'ÉDUCATEUR

> **Conseils** > Les enfants ont tendance à aller trop vite pour ressentir les sensations de déséquilibre/équilibre ; le ralenti est donc nécessaire dès le début pour prendre confiance en soi, en l'autre, pour équilibrer les poids, le poids donné et le poids reçu.

Ils vont comprendre que pour s'équilibrer à 2, il faut accepter son propre déséquilibre (arrière ou avant) en même temps que celui de son partenaire. L'équilibre du couple doit donc être réalisé simultanément.

« Avec mon partenaire qui fait le symétrique et le contre-poids, nous nous équilibrons.

S'étirer, se grandir dans une posture ample et tonique facilite la maîtrise du nouvel équilibre. »

VARIABLES

>> Les points d'appuis entre partenaires : dos/dos ; épaule/épaule ; bassin/bassin ; pieds/pieds ; tête/tête ; mains/mains...

>> Varier la largeur de la base du duo au sol et les appuis au sol.

>> Au ralenti, passer d'une posture à l'autre sans à-coup, les enchaîner (3 postures différentes) en veillant bien à s'étirer complètement et les montrer à un autre duo.

>> On peut ensuite chercher des figures asymétriques et faire contre-poids : dos/mains ; pieds/dos ; épaules... trouver d'autres associations de 2 appuis différents.

ACROSPORT

LA CLÉ DE VOÛTE



ÉVOLUTIONS

>> Simplifier

- Montrer en 3 tableaux 3 postures équilibrées que l'on tient 5 secondes chacune.

>> Complexifier

- Maîtriser au moins 5 postures avec appuis variés et différents entre les partenaires : dos/mains ; pieds/dos ; épaules/pieds...
- Maîtriser au moins 5 postures avec points d'appuis variés au sol : fesses, dos, épaules, mains, tête... sur une base de moins en moins large.
- Rechercher des déséquilibres avant, arrière.

LE JOUEUR ASSIS

BUT DU JEU : Jouer vite en avant en profitant de la supériorité numérique de l'équipe attaquante

Dessin ci-contre >>

Dispositif :

- 2 équipes (avec dossards de couleurs différentes) de 3 joueurs-joueuses + 1 équipe en attente (observatrice).
- Plusieurs terrains en parallèle : 14 x 26 m (environ).
- Un ballon.
- Une fiche de gain de jeu pour noter le nombre de :
 - joueurs assis adverses (correspondant au nombre de possession de balles de l'équipe attaquante),
 - tirs tentés (planche touchée),
 - tirs réussis.

Règles du jeu

- Si le porteur de balle se fait toucher, son équipe perd le ballon, 1 de ses joueurs s'assied sur le terrain. L'équipe adverse gagne le ballon : son joueur jusqu'alors assis se lève aussitôt et tous partent vite en attaque pour tenter de tirer au panier. S'ils perdent le ballon (sortie, interception des adversaires, fautes...) 1 de leurs joueurs s'assied, etc. (si tir réussi, remise en jeu à l'équipe adverse, cf. ci-dessous).
- Pour se déplacer avec la balle il faut dribbler (quelques pas autorisés).
- Les reprises de dribble possibles dans un premier temps, puis limitées...

Déroulement

- Pour la mise en jeu, l'éducateur donne le ballon à une équipe (un joueur de l'équipe adverse s'assied) ou effectue un rebond de ballon au centre du terrain (l'équipe qui n'a pas gagné la balle a un joueur qui s'assied).
- Les joueurs de l'équipe en attente relèvent sur une fiche par équipe en jeu : le nombre de tirs tentés (panneau touché) ; de tirs réussis ; le nombre de fois où ils ont fait asseoir un adversaire.
- Temps de jeu : 5 min.

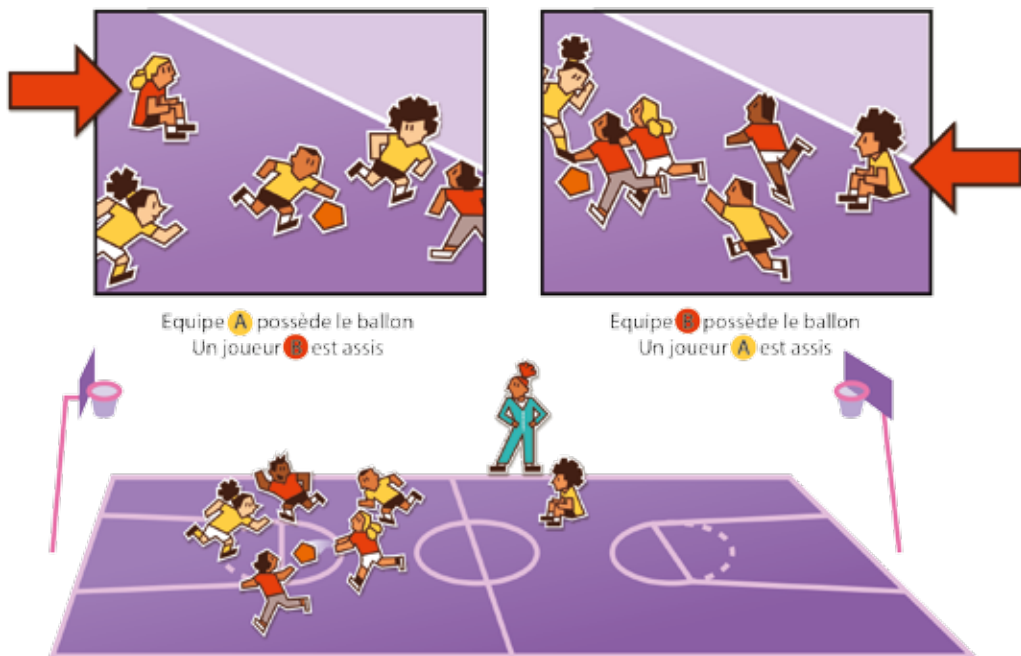
Qui a gagné ? L'équipe qui a le plus de tirs tentés (panneau touché) a gagné. Elle reste sur le terrain pour affronter l'équipe en observation (remplacée par l'équipe perdante).

>> Le marcher (qui ne sera pas indiqué en nombre de pas permis aux joueurs), la reprise de dribble (tolérée au début, puis de moins en moins), la cible (suffisamment haute)... seront adaptés à l'âge des enfants.

>> Quand les règles du marcher et de la reprise de dribble seront appliquées, le contact avec le porteur de balle sera interdit. La prise en main offensive (joueur qui se lève pour l'équipe alors en défense, joueur qui s'assied pour celle en attaque) se fera sur faute commise, sortie ou interception de la balle par l'équipe adverse.

BASKET

LE JOUEUR ASSIS



À L'ÉDUCATEUR

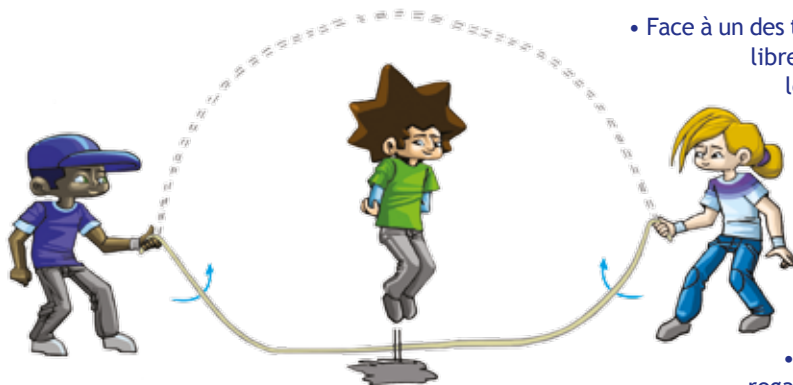
- > **Remarques** > Il s'agit, au départ, d'un jeu réduit (3 contre 3) avec opposition directe, s'orientant vers le jeu de basket, et qui va se transformer, dès la première possession de balle, en jeu à supériorité numérique pour l'équipe attaquante (plus de joueurs en attaque qu'en défense).
- > Un jeu qui, une fois maîtrisé, peut très bien se jouer en autoarbitrage.
- > *Discussions à propos du gain du jeu* : le nombre de tirs tentés est mis en relation avec le nombre de fois où le joueur adverse a été assis (c'est-à-dire le nombre de fois où l'équipe a été attaquante avec une supériorité numérique). Cette correspondance entre gain du jeu et nombre de fois où j'ai été en possession du ballon doit permettre aux joueurs de développer dans l'équipe des stratégies pour profiter de la supériorité numérique (par exemple : jouer/réagir vite pour laisser la défense derrière, façon gagne terrain).

UN KANGOUROU DANS LA CORDE

BUT DU JEU : Sauter dans la corde tournée
par 2 partenaires

Déroutement, en saut simple

- Face à un des tourneurs, le sauteur (bras libres ou bras croisés derrière le dos) saute par-dessus la corde à chaque passage de celle-ci sous ses pieds rassemblés. Au début, les tourneurs adaptent la vitesse de la corde puis la font glisser sous les pieds du débutant.
- Les tourneurs doivent regarder les pieds du sauteur et suivre son rythme.



ÉVOLUTIONS

>> Le sauteur saute deux fois par tour de corde : il saute donc une fois quand la corde passe sous ses pieds rassemblés et une fois sur place quand la corde passe au-dessus de sa tête.

>> Le sauteur saute sur : un pied ; un pied puis l'autre comme s'il trottaient ; croisés décroisés...

>> Le sauteur enchaîne 12 sauts : 4 fois sur un pied > 4 x sur deux pieds > 4 x avec deux pieds et une main qui touche le sol.

>> **Sauter en petit bonhomme :** sauter accroupi (les mains touchent le sol en même temps que les pieds).

Critère de réussite

- *Pour le sauteur*, réussir à faire 10 sauts sans que la corde ne s'arrête de tourner.
- *Pour les tourneurs*, réussir à faire sauter le sauteur sans toucher ses pieds à chaque passage de corde (adapter le rythme du tournage à celui du sauteur).



OBJECTIF

>> **Bien (faire) sauter avec la corde.**

SKATE

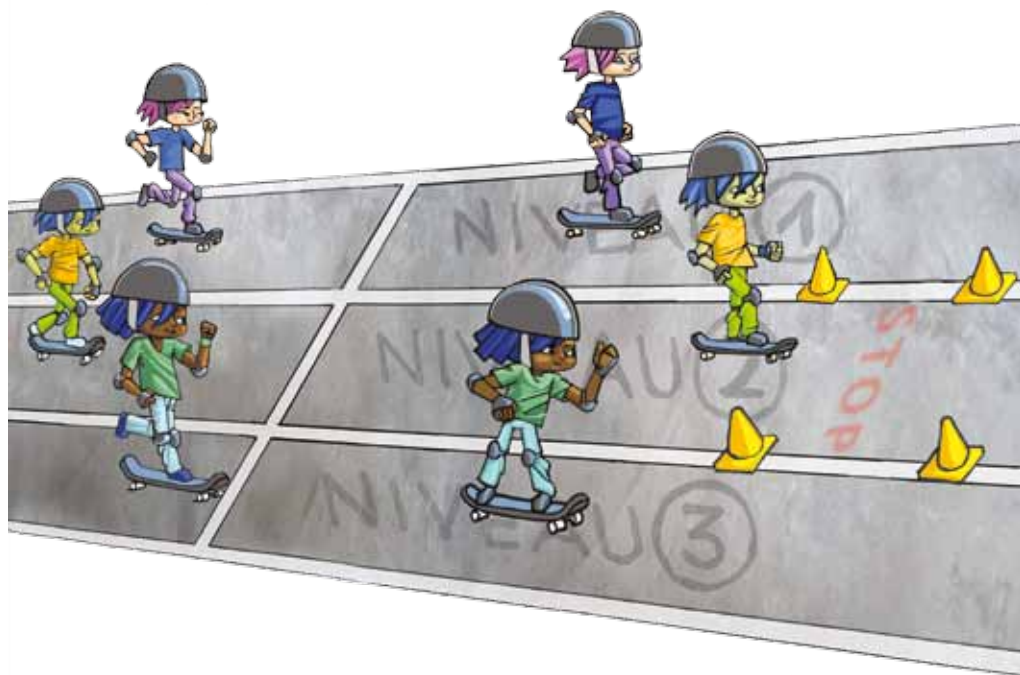
RIDE-SKATE (SUITE)

3^e niveau : pousser et rouler le plus loin possible

Consigne : mettre le pied avant sur les vis avant de la planche, pousser 2, 3... fois avec le pied arrière puis, une fois une certaine vitesse acquise (voire une certaine limite matérialisée), mettre le pied arrière sur le «tail» et prendre la position du «rider» (cf. jeu «Step-skate» p.86).

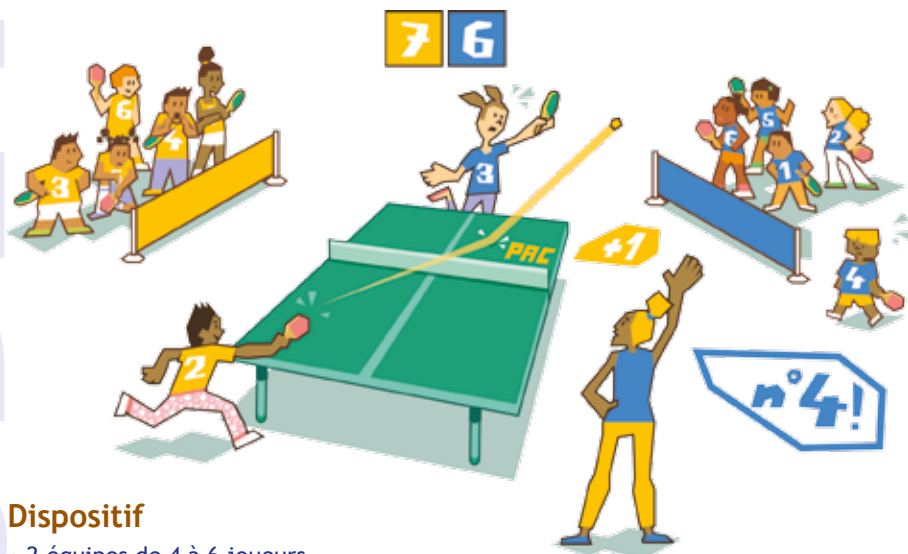
ÉVOLUTION

>> COURSE DE RELAIS (en ligne droite ou slalom) : 2 équipes de riders, chacune en file devant une ligne de départ (dans une pente ou sur du plat, 20 à 30 m) pour aller jusqu'à un plot ou une délimitation (zone d'aller-retour), et revenir toucher la main du suivant, etc.



LE BÉRET MARQUEUR

BUT DU JEU : Marquer avant l'équipe adverse



Dispositif

- 2 équipes de 4 à 6 joueurs
- 1 marqueur de tennis de table (affiche du score)
- Match avec 2 services chacun

Règles

• Au sein de chaque équipe, on se donne un numéro de 1 à 6 (si 6 joueurs) et on se place sur le côté. Chacun dans son camp.

• L'arbitre appelle un numéro pour lancer le match : les joueurs correspondant au numéro s'approchent et l'arbitre opère le tirage au sort pour désigner le service.

• Les 2 adversaires commencent le match en engageant le premier point. Le joueur qui gagne le premier point reste à la table ; le perdant donne sa place à son co-équipier portant le numéro suivant, ce dernier prend le service. Cette logique est maintenue à tous les points.

• Si un joueur gagne 3 points consécutifs, les 2 joueurs quittent la table et l'arbitre appelle un nouveau numéro.

• Match en 1 set de 11 points avec un point d'écart jusqu'à 15 points.

>> Si on a 4, 6 ou 8 équipes, on peut organiser un tournoi ou une montante descendante pour que les équipes se confrontent les unes les autres.

>> Les joueurs peuvent aussi s'autoarbitrer, car il y a des co-équipiers qui attendent.

VOLLEY GOAL

BUT DU JEU : En 1x1, protéger son camp et viser un espace vide dans le camp adverse



Dispositif

- Un espace rectangulaire (10/12 x 6/7 m)
- Un élastique ou filet tendu entre 2 et 2,5 m
- 2 équipes de 2 joueurs
- Un ballon

Règles du jeu

- Chaque équipe présente un joueur sur le terrain et un autre en attente.
- Le joueur engage depuis le milieu du terrain par une attaque sous la forme d'un lancer de balle (mouvement réalisé à deux mains en-dessous du niveau des épaules).

- Le joueur en défense réalise une frappe contrôlée (ou self-défense : contact suivi d'un blocage). Il attaque à son tour depuis son point de blocage du ballon par un lancer...
- Une équipe marque un point quand son ballon d'attaque touche le sol du camp adverse ou quand le défenseur ne réussit pas sa self-défense.

VARIANTES

- >> Pour les grands débutants, commencer par un blocage en défense.
- >> Passer d'une attaque par lancer à une attaque à 2 mains/dix doigts.
- >> Limiter à 2 secondes le temps de blocage en défense.
- >> Imposer une attaque à 2 mains/dix doigts en extension (lancer pour soi-même + frappe).

- Le joueur qui gagne l'échange laisse sa place à son partenaire.
- >> On peut munir les joueurs en attente d'un ballon pour gagner en rythme...

OBJECTIF

- >> Développer la lecture de trajectoire en défense et l'observation à l'attaque.

L'accompagnement de l'enfant dans son activité

L'accompagnement de l'enfant, c'est ce qui peut être fait pour favoriser sa réussite lorsqu'il est engagé dans une activité. Ce qui est présenté ici n'épuise pas tout ce qui pourrait être dit. Le rapport d'un enfant aux règles des jeux et de la vie du groupe, par exemple, mériterait aussi une attention dans le cas d'enfants présentant des problèmes de comportement.

Le repérage de l'environnement

 Cette intervention s'adresse tout particulièrement à un enfant aveugle.

Guider l'enfant

Lui permettre de découvrir un environnement inconnu. L'éducateur est légèrement en avant de l'enfant. C'est l'enfant qui le saisit, et non l'inverse, par exemple au niveau du coude (dessin ci-contre).

Fournir des informations verbales

Lorsque l'enfant explore son environnement, l'éducateur commente oralement cette exploration, lui permettant de découvrir l'espace de l'action, d'identifier tous les éléments nécessaires à l'accomplissement de la tâche ainsi que leur disposition respective.


Quand l'enfant s'engage dans une action, des informations l'aidant à se situer dans l'environnement lui sont fournies. Ainsi, quand il est prêt à s'élancer dans l'axe de la piste d'élan pour sauter en longueur, l'éducateur lui indique s'il est bien placé, face au sautoir et au milieu de la piste d'élan.

Fournir des repères sonores


Afin que l'enfant se dirige dans une direction souhaitée, l'éducateur frappe régulièrement dans ses mains près de l'endroit à atteindre.

La sécurité


L'attention à la sécurité concerne tous les enfants, mais plus encore ceux qui ont des fragilités corporelles ou qui prennent des risques mal mesurés.

 Chez un enfant amputé, une prise de risque irréfléchie peut avoir des conséquences particulièrement fâcheuses : une fracture du membre sain ou, pour un amputé des membres supérieurs, une lésion à la tête du fait que l'enfant est en difficulté pour se protéger lors d'une chute.



 Certaines situations appellent une vigilance particulière, comme à la piscine avec un enfant aveugle. Le bruit gêne les prises d'informations auditives, le carrelage mouillé est glissant et l'environnement, inhabituel, ne facilite pas le repérage. Un accompagnement physique de l'enfant, y compris si besoin dans l'eau et du moins au début, s'avère donc nécessaire.

La communication

 Avec un enfant déficient auditif, lors des regroupements :

- > l'inviter à se placer devant ;
- > s'assurer qu'il est bien attentif à l'éducateur (si possible pas situé à contre-jour), pour pouvoir lire la consigne sur ses lèvres ;
- > reformuler (ou faire reformuler par d'autres enfants) une consigne si elle semble ne pas avoir été comprise.

Formuler les messages (consignes, explications...) uniquement quand l'enfant peut y être attentif, donc avant qu'il soit dans l'action. C'est particulièrement nécessaire quand la sécurité est en jeu, en escalade par exemple.


Dans les activités pouvant présenter un risque, s'assurer que l'enfant a bien compris le message avant de le laisser s'y engager.

Dans celles impliquant des signaux sonores, y substituer des signaux visuels :

- > en sport collectif, lorsque l'arbitre siffle un arrêt de jeu, les joueurs lèvent un bras pour en informer l'enfant déficient auditif ;
- > pour donner le départ d'une course de vitesse, l'éducateur se place à une vingtaine de mètres face à l'enfant et effectue un geste convenu.

Les interactions entre enfants

La présence d'enfants en situation de handicap parmi d'autres peut nécessiter d'intervenir dans les relations au sein du groupe, par exemple pour réguler le rôle des valides par rapport à leurs camarades et remédier à d'éventuelles négligences, surprotections, voire tensions.

 Avec des enfants déficients auditifs, veiller à ce qu'ils ne restent pas toujours entre eux. Ils y ont parfois tendance du fait qu'ainsi ils se comprennent mieux et peuvent alors se sentir moins exclus que parmi les autres.

Faire en sorte que ces enfants soient bien acceptés par les entendants : favoriser les coopérations et une bonne compréhension mutuelle, notamment pour éviter que les difficultés de communication et le sentiment d'être mis à l'écart deviennent une source de comportements agressifs.

HANDICAPÉ

JEUX DE LUTTE



LA QUEUE DU DIABLE pour enfant malvoyant ou déficient moteur pouvant évoluer debout ou à genoux et ayant une capacité de préhension d'au moins une main.

(cf. p.175)

BUT DU JEU : Prendre les foulards de l'adversaire tout en protégeant les siens



Dispositif

- Plusieurs foulards (en fait, des bandes de tissu suffisamment longues pour pouvoir être placées autour des membres) de couleurs différentes afin de choisir celles qui conviennent à tel ou tel enfant malvoyant.

- Chaque enfant porte plusieurs foulards placés à des endroits différents (à la ceinture, à la cheville, à l'épaule, au coude...).

> Si l'un des deux enfants ne peut pas évoluer debout, les deux combattants sont à genoux.

> Un enfant valide opposé à un autre qui n'a pas l'usage d'une main n'a le droit de se servir de d'une seule main.

> Un enfant valide opposé à un enfant malvoyant peut être équipé d'un nombre de foulards supérieur à celui de son adversaire.

Règle du jeu

- Le premier qui a pris tous les foulards de son adversaire a gagné.

- Si aucun des combattants n'a pris tous les foulards de l'adversaire à la fin du temps imparti, gagne celui qui a pris le plus de foulards.

>> Variante : chaque foulard pris rapporte un nombre de points différent selon sa difficulté d'accès.

À L'ÉDUCATEUR

> **Remarque** > Plusieurs foulards à attraper conduit à prolonger l'issue du combat et à accroître les chances du vaincu d'avoir quand même eu la satisfaction de prendre 1 ou plusieurs foulards à son adversaire.