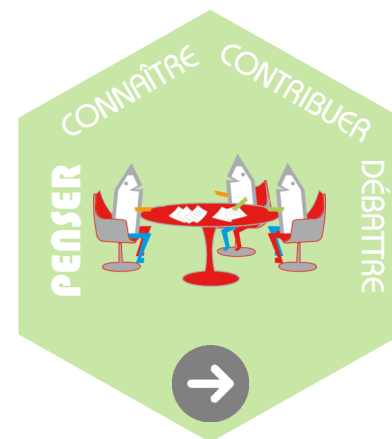
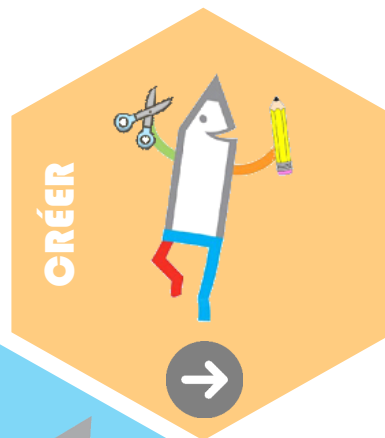


CYCLE 1



TOUS PAREILS. TOUS DIFFÉRENTS

CYCLE 1



Le lancer de sacs

Chaque joueur lance 4 sacs sur une cible au sol pour marquer le plus de points possible. Le joueur en situation de handicap a droit à 2 sacs supplémentaires. Qui gagne ? Celui qui marque le plus de points.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

La sarbacane

Les baveux tirent 3 traits sur la cible pour marquer le plus de points possible. Le baveux « valide » tire sur une cible plus petite et plus difficile. Qui gagne ? Celui qui marque le plus de points.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

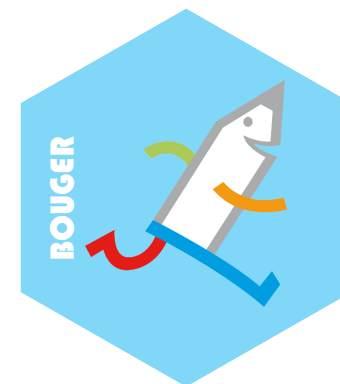
TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

Le petit Poucet

L'élève guide le joueur non voyant à la voie d'écou au toucher. Le joueur déchaussé, aidé par un « voyant », franchit les obstacles en avançant de plaque tactile en plaque tactile. Qui gagne ? Le joueur le plus rapide ou le joueur qui touche le plus de plaques dans un temps contraint.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS



La porte des étoiles

En 30 secondes, le joueur lance le javelot dans la porte puis va le chercher et revient au départ pour recommencer. Qui gagne ? Le joueur qui a réussi le plus grand nombre de lancers.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

Le slalom

Le coureur valide effectue un slalom, jalon sur les épaules, en restant toujours face au cône d'arrivée. Qui gagne ? Le joueur le plus rapide.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

Les déménageurs

Chaque joueur rapporte, un par un, des objets dans sa caisse. Qui gagne ? Le plus rapide pour rapporter tous ses objets (il y en a moins pour le joueur en situation de handicap).

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

Pousse-pousse

Le joueur valide lance de plus loin le ballon. L'aide rapporte le ballon. Qui gagne ? Le joueur qui réussit le plus grand nombre de lancers (5 lancers au total).

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

La balle au pied

Le joueur valide avance ballon au pied jusqu'à la marque au sol puis tire sur la cible. Qui gagne ? Le joueur qui touche la cible (1 point) et/ou le joueur le plus rapide (1 point).

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS

Le vide terrain

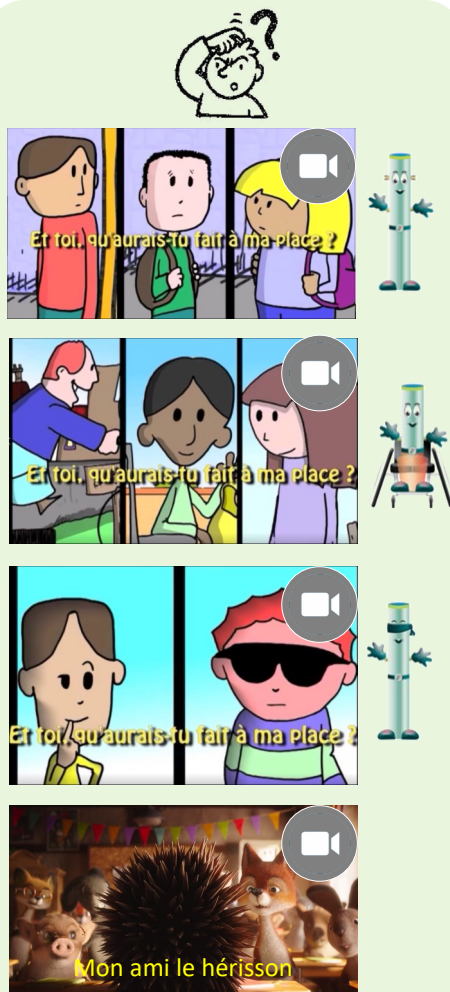
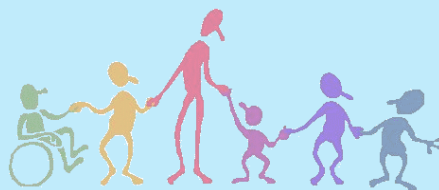
Chaque joueur dispose de 5 objets à lancer. Il doit vider son camp en lançant les objets dans le camp adverse. Le joueur valide doit aller toucher le cône après chaque lancer. Qui gagne ? Celui qui conserve le moins d'objets dans son terrain au bout du temps imparti.

« SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP »

TOUS PREHEU, TOUS DIFFERENTS



CYCLE 1



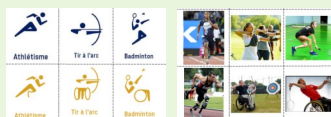
PENSER/ DÉBATTRE



COMPRENDRE
La différence



CONTRIBUER

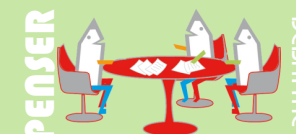


CONNAÎTRE
Memory



COMPRENDRE

CONNAÎTRE CONTRIBUER



COMPRENDRE



