



HANDICAPS et activité physique

Éric Bernad – Xavier Chigot

Jeux et sports collectifs

*500 adaptations pour
une inclusion réussie*

Huit jeux et sports collectifs sont ici présentés à travers 40 situations d'apprentissage : les déménageurs, la passe à 5, la balle aux prisonniers, le jeu sans ballon, la thèque, le kin-ball, l'ultimate et le basket-ball.

La démarche est fondée sur l'observation des joueurs dans une situation donnée, la formulation d'hypothèses sur les causes des difficultés rencontrées et des propositions d'adaptations pour répondre aux besoins identifiés.

En se centrant sur des adaptations qui offrent à tous les mêmes chances de réussite, l'objectif est bien de préserver l'incertitude du résultat lors de la confrontation entre équipes incluant des joueurs en situation de handicap.

Ces propositions concrètes et opérationnelles s'adressent à tous les intervenants confrontés à la question de l'activité physique et des besoins éducatifs particuliers, notamment ceux qui accueillent un (ou plusieurs) jeune(s) en situation de handicap au sein d'un groupe de pratiquants dits valides.

La collection « **Handicaps et activité physique** » s'inscrit dans la perspective d'une société inclusive qui reconnaît à chacun le droit de vivre les émotions procurées par l'activité physique et le sport, et qui affirme que nul ne doit être empêché d'accéder aux apprentissages propres à l'EPS.

Elle est réalisée en partenariat avec :

- l'Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP) www.u-s-e-p.org
- l'Union nationale du sport scolaire (UNSS) www.unss.org
- la Fédération française handisport (FFH) www.handisport.org
- la Fédération française du sport adapté (FFSA) www.ffsa.asso.fr

Table des matières

Introduction	5
Une démarche favorisant l'inclusion	6
Une démarche d'adaptation en trois temps	6
Des choix affirmés.....	8
De la situation initiale à l'évaluation	9
Une « pédagogie du tâtonnement ».....	10
Jeux, sports collectifs et inclusion	11
Intérêt des jeux et sports collectifs.....	11
Le choix des activités physiques et sportives.....	11
Les précautions médicales	12
La sécurité affective	12
Prendre en compte la fatigabilité des pratiquants	12
Une incertitude du résultat à préserver	13
Des jeux et des sports représentatifs du cursus scolaire.....	13
Présentation des activités traitées	14
Les déménageurs	16
Situation initiale	16
Situation d'apprentissage 1.....	18
Situation d'apprentissage 2.....	20
Situation d'apprentissage 3.....	22
Situation d'évaluation.....	24
La passe à 5	26
Situation initiale	26
Situation d'apprentissage 1.....	28
Situation d'apprentissage 2.....	30
Situation d'apprentissage 3.....	32
Situation d'évaluation.....	34
La balle aux prisonniers	36
Situation initiale	36
Situation d'apprentissage 1.....	38
Situation d'apprentissage 2.....	40
Situation d'apprentissage 3.....	42
Situation d'évaluation.....	44
Le jeu sans ballon	46
Situation initiale.....	46
Situation d'apprentissage 1.....	48
Situation d'apprentissage 2.....	50
Situation d'apprentissage 3.....	52
Situation d'évaluation.....	54

La thèque	56
Situation initiale.....	56
Situation d'apprentissage 1.....	58
Situation d'apprentissage 2.....	60
Situation d'apprentissage 3.....	62
Situation d'évaluation.....	64
Kin-ball	66
Situation initiale.....	66
Situation d'apprentissage 1.....	68
Situation d'apprentissage 2.....	70
Situation d'apprentissage 3.....	72
Situation de rencontre	74
Ultimate	76
Situation initiale.....	76
Situation d'apprentissage 1.....	78
Situation d'apprentissage 2.....	80
Situation d'apprentissage 3.....	82
Situation d'évaluation.....	84
Basket-ball	86
Situation initiale.....	86
Situation d'apprentissage 1.....	88
Situation d'apprentissage 2.....	90
Situation d'apprentissage 3.....	92
Situation d'évaluation.....	94
Handicaps, jeux et sports collectifs : la pratique associative	96
USEP, handicaps, jeux et sports collectifs	96
UNSS, handicaps, jeux et sports collectifs.....	97
FFH, handicaps, jeux et sports collectifs	98
FFSA, handicaps, jeux et sports collectifs	99

Introduction

Comment proposer aux jeunes en situation de handicap un enseignement des activités physiques qui tienne compte de leurs besoins éducatifs particuliers ? Comment inscrire ces apprentissages dans le contexte scolaire, celui de l'EPS, sans perdre de vue les réalités de l'inclusion en classe ordinaire et sans dénaturer les compétences visées par les programmes en vigueur ? Comment, enfin, renforcer les passerelles entre le monde de l'école et le sport associatif pour atteindre les objectifs d'une société inclusive ?

Tel est le défi qu'ont voulu relever les auteurs de la collection « Handicaps et activité physique ». Leur premier ouvrage¹ offre ainsi un panorama actualisé de la place du handicap à l'école (réglementations, partenariats, formations, certifications...) et des propositions concrètes pour la programmation des activités physiques et l'organisation d'événements sportifs en collaboration avec les instances fédérales. Si cet ouvrage pionnier représente en soi une avancée sur le terrain de l'inclusion, il était indispensable, en complément, de constituer un répertoire de contenus d'apprentissage adaptés aux situations de handicap, destinés à alimenter les séances d'EPS. Et plus généralement d'offrir des solutions concrètes et opérationnelles à tous les professionnels confrontés à la question des besoins éducatifs particuliers et de l'activité physique, notamment ceux qui accueillent un jeune en situation de handicap au sein d'un groupe de pratiquants dit valides. Il est bien question ici d'adapter (dans un cadre scolaire ou associatif) pour compenser un désavantage et non pas de « réparer » un handicap (tant sur le plan sensori-moteur que psychologique), comme l'envisagent parallèlement les professionnels des milieux médicaux et paramédicaux. Les 40 situations d'apprentissage qui constituent le corps de cet ouvrage, articulées autour de 8 jeux et sports collectifs, respectent une présentation identique : après l'exposition du dispositif initial, qui favorise la mise en activité de tous les pratiquants, des adaptations individuelles et collectives sont envisagées pour répondre aux besoins observés. La démarche d'inclusion repose sur cette intervention en trois temps : observation du joueur en situation, formulation d'hypothèses et proposition d'adaptations.

Il s'agit bien là d'offrir à tous les jeunes la possibilité d'éprouver le plaisir de jouer, d'apprendre et de progresser.

1. BOURGOIN (T.), CHIGOT (X.), GUYARD-BOUTEILLER (F.), LENTZ (S.), *Handicaps et activité physique*, Éditions EP&S, 2014.

KIN-BALL

À savoir

Le kin-ball ne laisse aucune place à la performance individuelle : seule la coopération compte. Cette activité est donc tout à fait adaptée à un public mixte (joueurs en situation de handicap ou non). Néanmoins, dans cette situation initiale intitulée « relais-kin »¹, les joueurs vont devoir à la fois composer avec un matériel nouveau et avec un partenaire, ce qui n'est pas simple. En effet, fonctionner en binôme s'apprend, c'est même un objectif en soi. Si la prise en compte de l'autre et la coopération, qui font partie des objectifs du cycle d'apprentissage, n'ont pas encore été travaillées, un temps de manipulation libre et individuelle sera certainement nécessaire avant d'intégrer des consignes plus fermées et collectives.

Objectifs

Découvrir le ballon.

Manipuler le ballon à plusieurs.

But

Faire parvenir le ballon d'un point à un autre le plus vite possible.

Organisation

4 équipes de 6 à 8 joueurs sont réparties en 4 colonnes espacées de 10 m qui se font face (ou bien, selon le nombre de ballons disponibles, 3 équipes de 8 à 10 joueurs, ou encore 2 équipes de 12 à 16 joueurs), avec un ballon de kin-ball par équipe (1,22 m de circonférence).

Scénario

Le premier joueur se déplace vers le partenaire de la colonne d'en face en faisant rouler le ballon au sol, le passe à ce joueur, puis va se positionner en fin de colonne. Le joueur qui a reçu le ballon fait le chemin inverse, et ainsi de suite pour tous les joueurs. Dans un deuxième temps, 2 joueurs d'une même colonne déplacent le ballon vers la colonne d'en face sans qu'il ne touche le sol et le lancent aux 2 premiers joueurs de cette colonne.

1. Les situations de kin-ball ont été élaborées à partir des fiches produites par l'USEP de l'Ain, respectivement intitulées « relais-kin », « kin-chrono », « kin-nommée » et « kin-ball ». Des compléments sont disponibles sur le cd-rom « USEP-Sport KIN-BALL » auprès des comités départementaux USEP.



adaptations

J'observe que le joueur déplace le ballon sans se diriger vers les joueurs d'en face.

Hypothèse 1 : il a besoin de donner du sens à la situation pour orienter son déplacement.

- ➔ Solliciter sa réflexion en lui demandant de décrire ce qu'il doit faire.
- ➔ Lui laisser un temps d'exploration libre suffisant et s'inspirer de ses propositions pour l'aider à progresser.
- ➔ Modifier la consigne : proposer à tous les joueurs de porter seul le ballon d'un point à l'autre si l'enjeu (faire rouler le ballon au sol) n'est assez pas motivant.
- ➔ Renforcer la notion d'appartenance à une équipe en positionnant au départ tous les joueurs de l'équipe du même côté et en leur demandant d'aller contourner un plot puis de revenir.

Hypothèse 2 : il a besoin de repères dans l'espace pour orienter son déplacement.

- ➔ Attendre plusieurs rotations avant de le faire passer pour qu'il s'imprègne de la situation.
- ➔ Demander au partenaire vers qui il doit se déplacer de le guider de la voix.
- ➔ Matérialiser le couloir de déplacement et/ou faire l'exercice près d'un mur (repère tactile).
- ➔ Donner une chasuble colorée à tous les joueurs de la même équipe (repère visuel).
- ➔ Demander à un joueur de son équipe de rester près de lui et de le guider.

J'observe que le binôme fait tomber le ballon lors des déplacements.

Hypothèse 1 : il a besoin d'aide pour fonctionner en binôme et ne pas faire tomber le ballon.

- ➔ Équilibrer les binômes en taille, vitesse de déplacement, leadership.
- ➔ Jouer au départ sans contrainte temporelle.
- ➔ Aider les joueurs à observer comment font ceux qui sont en réussite et tester leurs stratégies.

Hypothèse 2 : Il a besoin de règles d'action et d'un matériel différents pour ne pas faire tomber le ballon.

- ➔ Demander au partenaire de s'adapter aux contraintes du joueur (se baisser, marcher en arrière...).
- ➔ Jouer avec un ballon plus petit (86 cm de circonférence au lieu de 1,22 m).
- ➔ Faire rouler le ballon au sol à 2.

J'observe que le binôme transmet le ballon aux suivants sans le lancer.

Hypothèse 1 : il a besoin de repères dans l'espace et dans le temps pour transmettre le ballon.

- ➔ Utiliser un carré de linoléum pour matérialiser concrètement la zone d'envoi : le ballon doit être « gelé » à cet endroit avant l'envoi. ♦
- ➔ Mettre en place une routine : arrêter le ballon, poser les 2 mains dessus, dire « Omnikin ! » puis lancer le ballon (voir p. 70).
- ➔ Mettre en place un signal sonore pour inciter à marquer l'arrêt.

Hypothèse 2 : il a besoin de prendre du recul sur son action motrice.

- ➔ Jouer en chronométrant les passages et en mettant en avant les progrès des binômes plutôt que le résultat final de l'équipe.
- ➔ Lui proposer d'être arbitre sur une des rotations pour prendre conscience que la règle est la même pour tous.

Et aussi

Pour favoriser la coopération, on peut proposer la même situation à l'aveugle (à ceux qui l'acceptent) : les joueurs sont en trinôme, 2 ont les yeux bandés, le troisième les guide.

KIN-BALL

À savoir

Dans la situation de « kin-chrono », les joueurs fonctionnent en binômes. Il est donc possible que les difficultés de l'un soient en partie compensées par l'action de l'autre, au risque qu'elles passent inaperçues. Seules une observation fine de la situation et la connaissance du joueur peuvent alors aider à cibler l'aide qui répond le mieux à ses besoins. La coopération reste bien entendu une attitude à valoriser. Cette situation nécessite d'être suffisamment nombreux. Dans le cas contraire, les joueurs peuvent s'opposer au chronomètre (une seule équipe), en tentant d'améliorer leur temps à chaque partie.

Objectif

Enchaîner des actions : contrôler, se déplacer, « geler », lancer.

Buts

Pour les passeurs : réaliser un « tour de chronomètre » avec le ballon le plus rapidement possible.

Pour les coureurs : faire le plus de tours possible pendant le « tour de chronomètre ».

Organisation

2 équipes sont formées, l'une étant constituée de binômes qui se positionnent en cercle (avec un binôme au centre en possession du ballon de kin-ball), l'autre se plaçant en file indienne pour courir en relais autour du cercle. Des tracés au sol (comme le cercle central du terrain de basket-ball) ou des plots peuvent être utilisés pour positionner les joueurs.

Scénario

Au signal du meneur, le binôme du centre envoie le ballon à un binôme du cercle. Celui-ci le réceptionne et se déplace pour permuter avec les lanceurs. Il marque l'arrêt puis lance le ballon au binôme suivant. Lorsque le ballon a effectué un tour complet de chronomètre, le meneur crie « stop ! ». On comptabilise alors le nombre de tours réalisés par les coureurs avant de changer de rôle.



adaptations

J'observe que l'un des 2 joueurs cherche immédiatement à renvoyer le ballon au binôme central.

Hypothèse 1 : il a besoin de donner du sens à la permutation.

- ➔ Jouer dans un premier temps sans précipitation : les deux équipes forment un cercle en parallèle et s'entraînent à faire circuler la balle autour du chronomètre.
- ➔ Rappeler les enjeux (ce qu'il y a à apprendre).
- ➔ En début de partie, placer le joueur et son binôme au centre du cercle (ils lancent le ballon puis prennent la place des réceptionneurs).

Hypothèse 2 : il a besoin de repères temporels pour mémoriser et automatiser la procédure.

- ➔ Répéter les étapes oralement en situation de jeu (guidage par la voix).
- ➔ Solliciter la réflexion du joueur après une phase de jeu (lui demander de décrire comment il s'y prend) ou à partir de photos, de vidéos...
- ➔ Jouer régulièrement au même jeu pour automatiser la procédure.

J'observe que l'un des 2 joueurs ne respecte pas l'ordre prévu pour renvoyer le ballon.

Hypothèse : il a besoin de repères pour respecter l'ordre prévu.

- ➔ Demander aux binômes du cercle de s'asseoir une fois qu'ils ont joué (ainsi le binôme central visualise mieux à qui envoyer le ballon). ◆
- ➔ Demander aux réceptionneurs de lever les mains ou d'appeler le binôme dès que ce dernier est prêt à lancer.
- ➔ Réduire la distance de lancer pour mieux percevoir les binômes visés.
- ➔ Conserver les mêmes places d'une partie à l'autre pour que chaque binôme envoie toujours le ballon aux mêmes joueurs.

J'observe que l'un des 2 joueurs lance le ballon sans marquer d'arrêt.

Hypothèse 1 : il a besoin d'identifier clairement les étapes pour les enchaîner.

- ➔ Lui demander de dire les « noms du binôme » ou « Omnikin ! + les noms du binôme » avant de lancer le ballon.
- ➔ Lui demander de dire « Omnikin ! + couleur du binôme » avant de lancer le ballon.
- ➔ Mettre en place un arbitre qui vérifie le « gel » du ballon avant le lancer.

Hypothèse 2 : il a besoin de limiter le temps pendant lequel il a les bras en l'air.

- ➔ Choisir un ballon plus léger et d'un diamètre plus petit.
- ➔ Se faire aider par l'arbitre ou jouer en trinôme pour soulager ponctuellement l'effort du joueur.
- ➔ Réduire la distance à parcourir.

Et aussi

Au jeu du kin-château, 3 équipes de 4 joueurs se font des passes pour s'approcher des tours d'un château (quilles disposées au sol) dans le but de les viser et de les faire tomber. L'objectif est d'apprendre à contrôler le ballon, à le « geler » et à le lancer vers une cible, mais cette fois en équipe de 4, ce qui peut simplifier la tâche de certains joueurs.

KIN-BALL

Contexte

La mise en place de ce jeu nommé « kin-nommée » demande aux participants de maîtriser un certain nombre de connaissances et de compétences transversales : connaître les couleurs, mémoriser une phrase et l'énoncer à voix haute, faire des choix, attendre son tour, enfile une chasuble ... Si elles n'ont pas encore été travaillées, elles risquent de faire obstacle à la mise en œuvre des situations et de placer les joueurs face à une multitude d'informations à considérer en même temps. Les jeunes en situation de handicap auditif ne pouvant déclencher leur action en fonction d'un message oral, d'autres modalités devront être envisagées.

Objectifs

Réagir à un signal (appel d'une couleur) et se placer rapidement sous le ballon.

Buts

Pour l'équipe qui frappe le ballon : faire en sorte que l'équipe appelée ne réceptionne pas le ballon.

Pour l'équipe appelée : réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Pour les joueurs des 2 autres équipes : rester concentré en attendant d'être appelé.

Organisation

4 équipes de 4 joueurs se positionnent sur et autour du terrain, avec un ballon de kin-ball. Chaque équipe est différenciée par une couleur de chasuble.

Scénario

Le ballon est attribué à une équipe qui se place au centre du terrain. Tous les joueurs de l'équipe doivent être en contact avec le ballon et le porter ensemble. Un des joueurs, le frappeur, lâche le ballon et annonce « Omnikin ! », suivi de la couleur d'une autre équipe. Il envoie ensuite le ballon le plus haut possible en le poussant ou en le frappant à 2 mains. Les joueurs de l'équipe appelée doivent le réceptionner avant qu'il ne touche terre et l'immobiliser. C'est ensuite à eux de lancer le ballon tout en nommant une nouvelle couleur. Chaque réception réussie rapporte 1 point. Les équipes qui ne sont pas appelées attendent leur tour.



adaptations

J'observe que le joueur reste à sa place à l'appel de sa couleur.

Hypothèse 1 : il a besoin d'autres signaux pour réagir lorsqu'il est appelé.

- ➔ Répéter la couleur à voix haute près de lui.
- ➔ Proposer d'autres signaux pour déclencher l'action (tactile : dès qu'on le touche ; visuel : dès qu'on montre un foulard de la couleur nommée).

Hypothèse 2 : il a besoin de temps pour se déplacer.

- ➔ Demander à l'ensemble de l'équipe de se déplacer vers lui une fois le ballon maîtrisé.
- ➔ Lui permettre de se rapprocher avant l'envoi du ballon.
- ➔ Autoriser un rebond ou tenter de réceptionner le ballon avec le moins de rebonds possible.

Hypothèse 3 : il a besoin de donner du sens à la situation pour se déplacer à l'appel de sa couleur.

- ➔ S'assurer de sa compréhension en lui demandant ce qu'il faut faire.
- ➔ Éviter de pénaliser son équipe (réception à 3 acceptée).
- ➔ Chercher une tâche qui prenne sens pour lui (par exemple être en permanence lanceur).
- ➔ Toucher le ballon avec une autre partie du corps s'il ne peut utiliser ses bras.
- ➔ Jouer sur le score : attribuer un élastique de couleur à l'équipe qui marque 1 point (quand tous les joueurs en ont un à chaque poignet, l'équipe a gagné).

J'observe que le joueur se déplace vers le ballon quelle que soit la couleur appelée.

Hypothèse : il a besoin de temps pour analyser la situation.

- ➔ Après avoir annoncé la couleur, laisser 10 à 20 s à l'équipe appelée pour s'organiser.
- ➔ S'assurer de sa compréhension en lui demandant ce qu'il doit faire avant l'envoi du ballon.
- ➔ Au moment de l'appel, demander aux joueurs qui ne sont pas concernés de s'asseoir.
- ➔ Regrouper les joueurs par couleur (signal visuel).

J'observe que le joueur frappe le ballon sans dire « Omnikin ! + couleur ».

Hypothèse 1 : il a besoin de n'effectuer qu'une partie de la tâche.

- ➔ Répartir les rôles : un joueur prononce la phrase, un autre frappe dans le ballon. ♦

Hypothèse 2 : il a besoin de communiquer par d'autres signaux pour se faire comprendre.

- ➔ Répéter à voix haute la phrase du joueur si elle est difficilement audible.
- ➔ Lui proposer de dire uniquement « Kin! », la couleur étant appelée par un autre joueur.
- ➔ Lui proposer de montrer la couleur qu'il veut appeler et dire la phrase à sa place.

Et aussi

Si la difficulté liée à la réception du ballon prend le pas sur la compétence visée (réagir à un signal et se placer rapidement sous le ballon), on peut imaginer une situation plus facile au niveau moteur. Pour ce faire, les 4 équipes sont placées sur une ligne, avec 4 ballons de kin-ball (ou 4 objets) positionnées à une dizaine de mètres face à elles. Le meneur nomme 2, 3 ou 4 couleurs en même temps. Les équipes appelées rejoignent le plus vite possible le ballon (ou l'objet) qui leur fait face et tentent de le lever collectivement avant les autres. Les autres équipes attendent. Des adaptations peuvent être proposées en fonction des besoins spécifiques (par exemple une distance à parcourir plus courte pour un joueur à mobilité réduite).

KIN-BALL

À savoir

Le kin-ball proprement dit est difficile à pratiquer en extérieur. Les trajectoires, modifiées par le vent, ne sont pas faciles à anticiper. De plus, le risque de crevaison du ballon est accentué. La pratique en intérieur est donc recommandée. Le fait de marquer l'espace par la présence de limites clairement identifiées (comme le mur du gymnase) permet de donner un contenant sécurisant à l'activité. La pratique en intérieur évitera également un refroidissement excessif des personnes à mobilité réduite.

Objectif

S'organiser en équipe pour lancer et réceptionner le ballon.

Buts

Pour les attaquants qui ont le ballon : viser un espace libre pour marquer 1 point.

Pour les défenseurs : s'organiser collectivement pour réceptionner le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Organisation

3 équipes de 4 joueurs se positionnent sur et autour du terrain, avec un ballon de kin-ball. Chaque équipe est différenciée par une couleur de chasuble.

Scénario

Le ballon est attribué à une équipe. Tous les joueurs de l'équipe doivent être en contact avec le ballon et le porter ensemble. Un des joueurs, le frappeur, lâche le ballon et annonce « Omnikin ! » suivi de la couleur d'une autre équipe. Il frappe ensuite le ballon à 2 mains le plus loin possible (trajectoire ascendante obligatoire). L'équipe qui n'est pas appelée est en attente. Celle qui est appelée doit le réceptionner avant qu'il ne touche le sol et l'immobiliser (1 point si elle y parvient ; 1 point pour les deux autres équipes si elle échoue). Dans les 2 cas, elle conserve le ballon et le jeu reprend là où elle se trouve. Le frappeur change à chaque nouvelle conquête de ballon. Les rôles peuvent être distribués en fonction des compétences de chacun, néanmoins chaque joueur doit vivre toutes les composantes du jeu.



adaptations

J'observe que le joueur n'arrive pas à frapper dans le ballon.

Hypothèse : Il a besoin de règles d'action et/ou d'un matériel différents pour envoyer le ballon.

- ➔ Demander aux partenaires de s'adapter aux contraintes du joueur, par exemple en se baissant.
- ➔ Proposer de pousser le ballon (à 1 ou 2 mains) plutôt que de le frapper.
- ➔ Choisir un ballon plus léger et d'un diamètre plus petit.
- ➔ Proposer de faire rouler le ballon au sol : les adversaires ont 5 s pour l'immobiliser collectivement.

J'observe que le joueur veut toujours frapper le ballon.

Hypothèse : il a besoin de comprendre que dans l'équipe chacun frappe à tour de rôle.

- ➔ Lui laisser un temps de manipulation suffisant avec le ballon.
- ➔ Donner un élastique à chaque joueur qui a frappé le ballon (à placer autour du poignet).

J'observe que le joueur qui frappe le ballon ne produit que des trajectoires verticales.

Hypothèse 1 : il a besoin d'aide pour repérer les espaces sans adversaire.

- ➔ Demander aux défenseurs de se figer, le joueur repérant les espaces libres avant d'annoncer la couleur.
- ➔ Demander à un partenaire de lui indiquer une direction à viser.

Hypothèse 2 : il a besoin d'un tiers pour planifier son action.

- ➔ Donner une méthode au frappeur à mettre en œuvre durant le temps imparti : repérer un espace libre, se déplacer autour du ballon pour faire face à l'espace choisi, frapper dans le ballon (si nécessaire, rappeler les étapes une à une).

J'observe que le défenseur reste toujours à la même place quelle que soit la position du ballon et des autres défenseurs.

Hypothèse 1 : il a besoin de repères spatio-temporels pour se positionner efficacement en défense.

- ➔ Laisser aux défenseurs un temps suffisant pour s'organiser avant l'envoi du ballon.
- ➔ Faciliter le repérage des espaces libres : demander à tout le monde de se figer, rechercher les espaces inoccupés par une équipe et placer des foulards au sol à ces endroits.
- ➔ Définir avec lui une méthode pour choisir le lieu à rejoindre s'il ne repère pas les espaces libres :
 - toujours derrière l'attaquant n° 1 (chaque défenseur en fait de même avec un attaquant différent) ;
 - toujours entre 2 partenaires définis au préalable ;
 - toujours en étant face au même côté du gymnase (chaque défenseur fait de même avec un côté différent) ;
 - toujours sur le même quart de terrain (médianes matérialisées par des bandes plastiques au sol). ♦

Hypothèse 2 : il a besoin d'être soulagé d'une partie de la tâche par ses partenaires.

- ➔ Demander à toute l'équipe de prendre en compte son positionnement en occupant les espaces libres.

Et aussi

Au kin-tennis, 2 équipes de 4 joueurs se font face sur un terrain séparé par une ligne médiane. À tour de rôle, chaque équipe doit frapper le ballon vers le camp opposé (sans qu'il ne sorte des limites). Le but est de le réceptionner avant qu'il ne touche le sol puis de le renvoyer à nouveau. Un rebond peut être toléré pour faciliter l'action des joueurs qui éprouvent des difficultés à percevoir des objets en mouvement.

KIN-BALL

À savoir

Pour certains jeunes en situation de handicap, il semble important que les conditions de la rencontre se rapprochent le plus possible des conditions d'apprentissage. À titre d'exemple, si le cycle d'apprentissage s'est déroulé en intérieur, il est préférable que la rencontre se déroule dans les mêmes conditions. En effet, pour certains, le fait de rencontrer de nouveaux partenaires complexifie suffisamment la situation pour ne pas modifier d'autres paramètres.

Objectif

Se mesurer aux autres.

But

Participer à une rencontre USEP de kin-ball.

Organisation

3 jeux vécus durant l'apprentissage sont proposés sur 3 terrains distincts (par exemple en partageant un gymnase en 3 dans la longueur). Exemple : kin-ball (jeu de référence), kin-chrono (situation d'apprentissage 1) et relais-kin (situation initiale). Les équipes sont formées en mélangeant les joueurs qui participent à la rencontre. Les effectifs sont répartis équitablement sur chaque espace, par exemple :

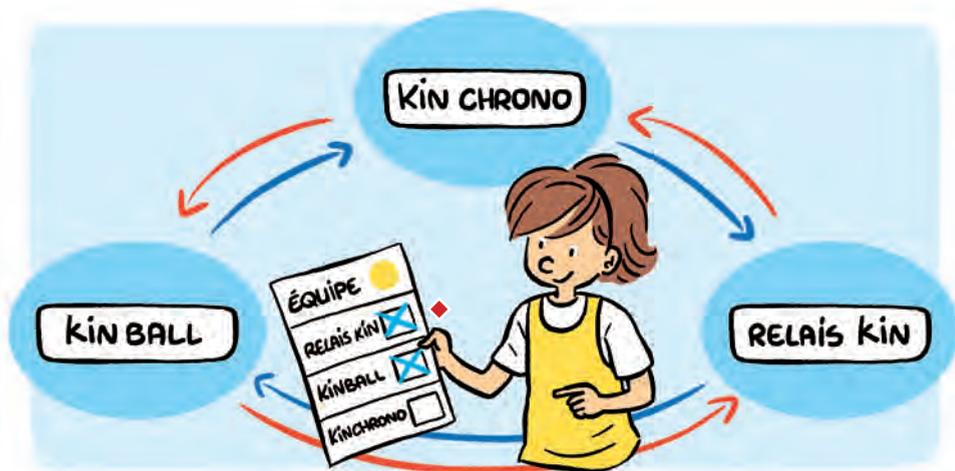
- 6 équipes de 4 joueurs (2 jeux distincts en parallèle) + 4 arbitres en kin-ball ;
- 2 équipes de 12 joueurs + 4 arbitres en kin-chrono ;
- 2 équipes de 12 joueurs + 4 arbitres en relais-kin.

Scénario

Au bout de 20 minutes de jeu, les joueurs changent d'espace :

- une des 2 équipes du kin-chrono rejoint l'espace kin-ball, l'autre rejoint l'espace relais-kin ;
- une des 2 équipes du relais-kin rejoint l'espace kin-chrono, l'autre rejoint l'espace kin-ball ;
- un groupe de 12 joueurs du kin-ball rejoint l'espace kin-chrono, l'autre rejoint l'espace relais-kin.

Pour la deuxième rotation, les groupes rejoignent l'espace qu'ils n'ont pas encore fréquenté. Il faut également prévoir une rotation joueur/arbitre à chaque tiers-temps.



adaptations

J'observe que le joueur reste en retrait sur le terrain et ne participe pas à l'activité.

Hypothèse 1 : il a besoin de connaître ses pairs pour participer pleinement au jeu.

- ➔ Inscrire la rencontre dans le cadre d'un projet plus global : correspondance à distance, temps de rencontre pour se connaître, temps de rencontre pour jouer ensemble...
- ➔ S'assurer que chacun se soit présenté (comment il se nomme, d'où il vient...) avant de commencer.
- ➔ Placer le joueur dans une équipe avec des camarades qu'il apprécie.
- ➔ Faire arbitrer la partie par un camarade qui le connaît.

Hypothèse 2 : il a besoin d'outils et de temps pour se souvenir des actions à effectuer.

- ➔ L'aider à se remémorer les règles à l'aide d'un support utilisé durant l'apprentissage : vidéo sur une tablette, fiche de jeu réalisé en amont...
- ➔ Lui laisser le temps d'observer les autres avant de jouer.
- ➔ S'assurer que les règles sont les mêmes que celles qu'il a apprises.

J'observe qu'à la fin d'une rotation, le joueur ne suit pas son groupe.

Hypothèse 1 : il a besoin de repères pour suivre son groupe sur l'ensemble des rotations.

- ➔ Faire le tour de tous les espaces avec lui en arrivant sur les lieux pour qu'il prenne des repères.
- ➔ Matérialiser clairement chaque espace ainsi que les chemins pour se rendre d'un espace à l'autre.
- ➔ Constituer des binômes pour se déplacer ou demander à des jeunes encadrants (écoliers, collégiens...) de guider chaque groupe lors des rotations.
- ➔ Affecter une couleur de chasuble à chaque équipe pour que les joueurs se reconnaissent.

Hypothèse 2 : il a besoin d'accepter la rotation et non pas de rester uniquement sur le jeu qu'il préfère.

- ➔ Préparer la rencontre en amont et se mettre d'accord avec lui sur l'ordre des jeux à venir.
- ➔ Lui donner une feuille de route qui stipule l'ordre de passage. ♦

Hypothèse 3 : il a besoin de récupérer sur le plan physique et cognitif.

- ➔ Prévoir des temps de récupération.
- ➔ Prévoir une chaise pour s'asseoir durant les phases d'échange ou d'attente.

J'observe que le joueur qui arbitre n'annonce pas les fautes.

Hypothèse : il a besoin de communiquer avec d'autres signaux pour se faire comprendre.

- ➔ Lui donner un sifflet à main qui évite de souffler et/ou utiliser un code gestuel (défini en amont) pour signaler les 5 fautes majeures :

- marcher (le ballon est porté et déplacé par plus de 2 joueurs à la fois) ;
- contact (il manque un joueur au contact du ballon au moment de la frappe) ;
- faute d'appellation (le ballon est frappé avant l'énonciation de la couleur) ;
- faute de frappe (la trajectoire est descendante, trop courte ou sortante) ;
- faute de frappeur (un même joueur sert 2 fois de suite).

Il se peut qu'un joueur valide n'ose pas siffler les fautes d'un joueur en situation de handicap. Il est donc intéressant, en début d'activité, de tenir informé l'ensemble des joueurs des adaptations retenues (par exemple autoriser une faute de frappe). On expliquera également que siffler les fautes d'un joueur en situation de handicap (si elles ne sont pas liées à son handicap), c'est le reconnaître en tant que joueur : compenser n'est pas avantager.

Handicaps, jeux et sports collectifs : la pratique associative

Si les jeux et sports collectifs occupent une place majeure dans les activités physiques scolaires et celles des établissements spécialisés, ils sont également au cœur des événements organisés par le sport scolaire et contribuent à la diversité de l'offre sportive des fédérations spécialisées.

USEP, handicaps, jeux et sports collectifs¹

L'Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP)

L'USEP est la fédération sportive scolaire des écoles primaires publiques et le secteur sportif scolaire de la Ligue de l'enseignement.

L'USEP s'inscrit dans le développement d'« *une culture sportive singulière* », qu'elle définit par « *la citoyenneté au cœur du projet, la valorisation de la mixité (sociale, de genre, de territoire...)* et *l'accès de tous à la pratique sportive, l'ouverture vers d'autres pratiques notamment par des partenariats en garantissant la cohérence éducative* »².

Les interventions de l'USEP ont lieu dans le cadre de l'association sportive d'école. Le projet USEP est un projet de la classe initié et porté par les enseignants volontaires bénévoles. Une convention avec le ministère de l'Éducation nationale précise sa mission de service public pour accompagner et renforcer l'action de l'école.

L'accès de tous au sport scolaire

« *L'USEP fixe les grands axes de son projet pour la réalisation d'actions valorisantes et enrichissantes pour tous les enfants, et ce en partenariat avec les familles (prise en compte du projet de vie et du projet sportif, inscription au PPS) :*

- *permettre l'accès au sport scolaire à tous les enfants sans distinction d'aucune sorte ;*
- *permettre la découverte de la pratique de la vie associative pour tous en vue d'un épanouissement personnel dans le cadre d'une vie sociale active ;*
- *concevoir des rencontres USEP accueillant des enfants en situation de handicap dans le plein rayonnement des valeurs de respect, de tolérance et de solidarité ;*
- *mettre en place des dispositifs adaptés en s'appuyant sur les compétences et capacités des enfants (nécessitant parfois une compensation) dans la pratique sportive et associative ;*
- *proposer des situations équitables, permettant la réussite de tous en conservant l'enjeu de l'activité sportive ;*
- *sensibiliser l'ensemble des enfants à la question du handicap dans le cadre de la conduite de réflexions, de pratiques, d'échanges. »*³

Il ne s'agit plus aujourd'hui de savoir *si* tous les enfants peuvent ou doivent participer en tant que sportifs à la rencontre sportive USEP, mais bien de répondre à la question : *comment ?*

1. Présentation rédigée par Pascale Bourdier, adjointe à la direction nationale de l'USEP en charge du dossier « sport scolaire et handicap », et Patrick Morel, élu du comité directeur de l'USEP, responsable du pôle « sport scolaire et handicap ». Pour en savoir plus : www.u-s-e-p.org

2. Extrait du projet « Sport scolaire et handicap USEP » (2013).

3. *Ibid.*

Les sports collectifs au cœur de la rencontre sportive

Pour l'USEP, il faut accompagner les personnes qui vont s'impliquer dans le processus en favorisant leur autonomie et leur prise d'initiatives, par la formation, la proposition de projets fédérateurs aboutissant à des rencontres sportives. Celles-ci associent pratique sportive équitable et réflexion des enfants, prise en compte des idées des autres, tout en permettant le cheminement et l'expression de sa propre pensée.

Les jeux et sports collectifs y ont toute leur place car ils offrent une richesse dans le partage d'un objectif commun à la fois dans la coopération et l'opposition. Parmi eux, le kin-ball (voir p. 66-75) impose la dimension coopérative et oblige à considérer les équipes pour ce qu'elles sont à travers les rapports originaux instaurés. Activité encore peu connue et peu médiatisée, le kin-ball devient une activité support qui permet une construction partagée dès l'entrée dans l'activité. De ce fait, grâce à une réelle prise en compte des capacités de chacun, de nombreuses adaptations sont imaginables pour compenser les difficultés rencontrées. Si l'adulte joue un rôle important dans l'observation, les enfants participants doivent pouvoir, eux aussi, proposer des alternatives valorisantes pour tous.

C'est par cette démarche, qui peut se transposer dans les autres jeux et sports collectifs, que l'USEP veut « *tendre vers l'idéal social où personne ne sera jamais laissé de côté sous aucun prétexte* » et renforcer la dynamique de l'inclusion. L'USEP veut rendre les rencontres accessibles et s'assurer qu'elles offrent à tous les enfants les conditions de leur participation réelle et de leur plein épanouissement.

UNSS, handicaps, jeux et sports collectifs¹

L'Union nationale du sport scolaire (UNSS)

L'UNSS, fédération sportive de l'Éducation nationale pour les établissements du second degré, présente par son statut de type associatif et sa mission de service public une bivalence qui fait son originalité et sa force au sein de l'École, mais également dans le cadre du mouvement sportif français et international.

Créée le 15 décembre 1977, l'UNSS s'est vu confier par un décret du 13 mars 1986 la gestion et la promotion du sport scolaire. Avec plus d'un million de licenciés, elle est aujourd'hui la troisième instance fédération sportive en nombre d'adhérents.

Le sport partagé

Statutairement, l'UNSS poursuit plusieurs missions sur le plan sportif et éducatif garantissant à tous les jeunes l'accès à la pratique sportive, sous toutes ses formes, tout au long de leur scolarité. En remplissant sa mission de service public, l'UNSS prend en compte les enjeux éducatifs, le respect de l'éthique et les valeurs du sport par une pédagogie adaptée. En complémentarité du principe général de « sport pour tous » et dans la continuité de la loi de février 2005, l'UNSS entend mener des actions spécifiques en direction des élèves en situation de handicap et des animateurs des associations sportives à travers la pratique du « sport partagé ». Cette expression traduit la volonté d'élaborer et de vivre un projet commun à travers les activités physiques et sportives, dans une logique de réciprocité entre élèves en situation de

1. Présentation rédigée par Candice Prevost, directrice nationale adjointe de l'UNSS, en charge du dossier « handicap ». Pour en savoir plus : www.unss.org