



HANDI JEUX

Lundi 15 janvier 2017, 9h30 / 10h45
Saint-Etienne, Gymnase Métare sud Est

Compétences visées

- ▶ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.
- ▶ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.
- ▶ Collaborer, coopérer, s'opposer.
- ▶ Oser entrer en communication.
- ▶ Échanger et réfléchir avec les autres.

Principes généraux

Vivre des situations de handicap pour comprendre que l'on peut jouer ensemble, qu'on peut avoir du plaisir à jouer, mais que ça réclame plus d'efforts et nécessite parfois des adaptations.

- ▶ **Proposer une pratique valide et des pratiques en situation de handicap sur le même atelier.**
 - DV : déficience visuelle (mal voyant, non voyant)
 - DMI : déficience motrice membres inférieurs (en fauteuil, sur 1 pied, assis par terre, entravé aux genoux)
 - DMS : déficience motrice membres supérieurs (main inhabituelle, 1 seul bras, entravé aux coudes, au poignet)
- ▶ **Proposer des situations problèmes à résoudre (pour les GS) : la question de l'adaptation, de l'équité.**
 - Comment faire pour aider un enfant en situation de handicap ?
- ▶ **Inviter les enfants à exprimer leurs ressentis, mettre des mots sur ce qui est perçu (émotions, efforts).**
 - Représentation des sensations
 - Dialogue pendant ou après la pratique
- ▶ **Rendre compte de ce qui est fait, de ce qui est vécu sur la rencontre USEP : [Les P'tits reporters](#)**
 - 3 actions : CONCEVOIR (ou préparer), AGIR, RACONTER
 - 3 temps : avant, pendant et après la rencontre.
 - Créer un photorécit avec les photographies, dessins, documents, enregistrements.

Organisation générale : 3 rotations à 9h30 / 10h00 / 10h30 ; fin à 11h00

Chaque enseignante divise sa classe en 9 groupes numérotés de 1 à 9 (chaque groupe est constitué d'enfants des 4 classes)

- ▶ Les ateliers sont animés par les enseignants + des adultes supplémentaires.
- ▶ Les enseignantes apportent les feuilles pour l'activité « dessin de la rencontre » avec prénoms et nom de l'école.
- ▶ Chaque groupe participe à 3 ateliers ; **une feuille de route** est fournie.
- ▶ Chaque atelier de 30 min comprend au fur et à mesure ou se termine par **un temps d'expression des ressentis**.
- ▶ **Prendre des photographies**. Enregistrer éventuellement les expressions des ressentis.

Rotations MS-GS : 9 groupes de 12 environ, 3 rotations de 30 min

1	2	3	4	5	6	7	8	9
BALLON HORLOGE	JEUX OPPOSITION	BOCCIA 1	DEMENAGEURS	MÖLKKY	PARCOURS FAUTEUIL	SARBACANE (GS)	PARCOURS TACTILE	BOCCIA 2
BOCCIA 1	DEMENAGEURS	PARCOURS TACTILE	PARCOURS FAUTEUIL	SARBACANE (GS)	BALLON HORLOGE	MÖLKKY	BOCCIA 2	JEUX OPPOSITION
PARCOURS TACTILE	BOCCIA 1	SARBACANE (GS)	BOCCIA 2	JEUX OPPOSITION	MÖLKKY	DEMENAGEURS	BALLON HORLOGE	PARCOURS FAUTEUIL

Rotations PS : 7 groupes de 12 environ, 3 rotations de 30 min

1	2	3	4	5	6	7
DEMENAGEURS 1	PARCOURS TACTILE	BOCCIA 1	JEUX OPPOSITION	MÖLKKY	DEMENAGEURS 2	BOCCIA 2
BOCCIA 1	DEMENAGEURS 1	PARCOURS TACTILE	BOCCIA 2	JEUX OPPOSITION	MÖLKKY	DEMENAGEURS 2
PARCOURS TACTILE	BOCCIA 1	DEMENAGEURS 1	DEMENAGEURS 2	BOCCIA 2	JEUX OPPOSITION	MÖLKKY

Ateliers tournants

Le ballon horloge

1^{er} temps : découvrir situations (en valide, en situation de handicap)

2^e temps : jouer en situation de handicap.

1^{ère} manche : en cercle, l'équipe A réalise le plus de tours d'horloge possible en se faisant passer le ballon (lancer assis ; 1 main). L'équipe B effectue un relais autour du cercle (en fauteuil ; en aveugle). Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe B ont couru.

2^e manche : Inverser les rôles.

Qui gagne ? L'équipe qui a réussi le plus de tours d'horloge.

Jeux d'opposition

La queue du diable
Attraper le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien en moins de 30 secondes.

Reste au lit !
Pour le défenseur (au lit : allongé sur le dos), se retrouver sur les genoux en moins de 10 secondes. Pour l'attaquant, maintenir le défenseur au lit.

Celui qui a gagné tire une carte pour l'opposition suivante.

La Boccia 1

TIRER : le joueur tire pour toucher la cible dans la zone.

Mises en situation de handicap : main droite, main gauche, assis en tailleur au sol, assis sur un banc, debout sur un pied, sans les bras (voir le schéma).

La Boccia 2

POINTER : le joueur pointe sa boule sur la cible pour marquer le plus de points possible.

Mises en situation de handicap : main droite, main gauche, assis en tailleur au sol, assis sur un banc, debout sur un pied, sans les bras (voir le schéma).

Les déménageurs

1^{er} temps : découvrir situations (en valide, en situation de handicap)

2^e temps : jouer en situation de handicap.

2 équipes en opposition. Rappporter les objets 1 par 1 en passant par tous les obstacles.

Qui gagne ? La première équipe qui vide le tapis.

Plusieurs passages possibles : valide, entravé aux genoux, déficient visuel aidé par un voyant.

Le mölkky

Position des quilles au départ

3 quilles formant « valeur de la carte »
4 quilles formant « la partie »

Le joueur lance le mölkky sur les quilles pour marquer le plus de points possible : main droite, main gauche, entravé au coude, sur un pied, assis...

Le parcours en fauteuil




Suivre le chemin tracé (2 fois de chaque côté de la corde).

Appuyer pour reculer.

2 équipes s'opposent sur un relais. Chaque joueur effectue le parcours avec une balle sur les genoux. Il lance la balle dans une caisse à l'arrivée et passe le fauteuil au suivant. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de balles dans sa caisse.

La sarbacane



Score	10 points	5 points	1 point
10-15	10 points	5 points	1 point
16-20	10 points	5 points	1 point
21-25	10 points	5 points	1 point
26-30	10 points	5 points	1 point
31-35	10 points	5 points	1 point
36-40	10 points	5 points	1 point
41-45	10 points	5 points	1 point
46-50	10 points	5 points	1 point
51-55	10 points	5 points	1 point
56-60	10 points	5 points	1 point
61-65	10 points	5 points	1 point
66-70	10 points	5 points	1 point
71-75	10 points	5 points	1 point
76-80	10 points	5 points	1 point
81-85	10 points	5 points	1 point
86-90	10 points	5 points	1 point
91-95	10 points	5 points	1 point
96-100	10 points	5 points	1 point















Le joueur tire une série de « traits » sur la cible pour marquer le plus de points possible. Il recommence avec un « coup d'éclat » tiré au hasard.

Le parcours tactile














Le joueur se déchausse puis, aidé par un « voyant », avance de plaque tactile en plaque tactile.

Expression des ressentis

 <i>usep</i> J'étais énervée.	 <i>usep</i> J'étais énervé.	 <i>usep</i> J'avais peur de me faire mal.	 <i>usep</i> J'avais peur de me faire mal.
 <i>usep</i> C'était fatiguant.	 <i>usep</i> C'était fatiguant.	 <i>usep</i> C'était facile.	 <i>usep</i> C'était facile.
 <i>usep</i> J'étais perdue.	 <i>usep</i> J'étais perdu.	 <i>usep</i> C'était difficile.	 <i>usep</i> C'était difficile.
 <i>usep</i> Je devais faire attention.	 <i>usep</i> Je devais faire attention.		

Bibliographie

	<p><u>7 SOURIS DANS LE NOIR</u></p> <p>Album à partir de 3 ans</p> <p>AUTEUR : ED YOUNG - ILLUSTRATIONS : ED YOUNG</p> <p>Milan</p> <p>Sept souris aveugles tentent tour à tour de formuler des hypothèses pour percer le mystère d'une chose bien étrange qui leur fait face. Chacun explore ainsi une partie et donne une réponse, jusqu'à un petit souriceau qui aura l'idée d'explorer cette « chose » entièrement.</p>
	<p><u>LA PETITE CASSEROLE D'ANATOLE</u></p> <p>Album à partir de 3 ans</p> <p>AUTEURE ILLUSTRATRICE : ISABELLE CARRIER</p> <p>Bilboquet</p> <p>Anatole traîne depuis toujours derrière lui une petite casserole. Peu de gens se rendent compte des qualités d'Anatole. Ce qu'ils voient en premier, c'est sa casserole : ils trouvent ça bizarre et même, un peu inquiétant. Elle est encombrante, se coince partout et l'empêche d'avancer comme il le souhaiterait, cela l'agace beaucoup. Parfois, il aimerait s'en débarrasser, mais il n'y a rien à faire, elle reste là...</p>
	<p><u>LES CINQ MALFOUTUS</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEURE ILLUSTRATRICE : BEATRICE ALEMAGNA</p> <p>Hélium</p> <p>Ces cinq Malfoutus-là sont maladroits, sans ambition, loin de toute perfection. Ça ne les empêche pas d'être emplis d'une douce joie de vivre et d'une philosophie presque débonnaire... Eux s'acceptent comme ils sont, avec tous leurs défauts, alors pourquoi les autres ne feraient-ils pas de même ?</p>
	<p><u>LE LIVRE NOIR DES COULEURS</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEURES : MENENA COTTIN ET ROSANA FARIA</p> <p>Rue du Monde</p> <p>C'est un livre atypique, déroutant aussi qu'ont choisi de traduire en français les éditions Rue du Monde. On suit ici les perceptions sur les couleurs de Thomas.</p>
	<p><u>DES SIGNES ET MOI</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEURES : CENDRINE GENIN, SEVERINE THEVENET</p> <p>Âne bâté</p> <p>Avec cet album, Cendrine Genin et Séverine Thévenet nous proposent un imagier original qui met en lumière la poésie liée à la langue des signes. L'on trouve en effet sur chaque double page : à droite une photo en noir et blanc d'un enfant qui signe un mot, à gauche, une photo d'un élément naturel, d'un objet ou d'une création plastique illustrant ce même mot.</p>
	<p><u>MON PETIT FRERE DE LA LUNE</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEUR ILLUSTRATEUR : FREDERIC PHILIBERT</p> <p>Un monde à l'autre</p> <p>Avec la candeur de ses yeux d'enfant, mais aussi un regard fraternel, tendre et aimant, une petite fille décrit son frère qui ne fait rien comme les autres enfants. Elle aimerait le faire rire mais il ne dit rien et regarde toujours le ciel. Ses parents disent qu'il n'est pas vraiment comme tout le monde. Étonnée, la petite fille l'observe beaucoup et essaie de l'attirer dans ses jeux.</p>

	<p><u>ON N'EST PAS SI DIFFERENTS</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEURE : CLAIRE CANTAIS - ILLUSTRATIONS : SANDRA KOLLENDER</p> <p>La ville brûle</p> <p>La publicité pour une célèbre pâte à tartiner chocolat-noisettes dit et répète qu'il faut beaucoup d'énergie pour être un enfant. C'est vrai. Et c'est vrai pour tous les enfants... même ceux que l'on ne voit jamais dans les pubs à la télé. Qu'il soit né porteur d'un handicap ou qu'il le soit devenu, qu'il roule, boîte, tâtonne, signe, tourne en rond ou culmine à 60 cm, rien n'interdit à un enfant</p>
	<p><u>UN PETIT FRERE PAS COMME LES AUTRES</u></p> <p>Série à partir de 4 ans</p> <p>AUTEURE : MARIE-HÉLÈNE DELVAL - ILLUSTRATIONS : MARIE FLUSIN</p> <p>Bayard poche</p> <p>Lili-Lapin a un gros souci : son petit frère Doudou-Lapin a beau grandir, on dirait qu'il reste un bébé. Il ne parle pas, il salit tout, il bave, et parfois il fait même pipi sur le tapis.</p>
	<p><u>MINA LA FOURMI</u></p> <p>Série à partir de 4 ans</p> <p>AUTEURE : ANNE-MARIE CHAPOUTON - ILLUSTRATIONS : ERIKA HARISPE</p> <p>Père castor</p> <p>Mina n'est pas une fourmi comme les autres. Elle a une patte en moins et n'accepte pas d'être considérée par la fourmière comme inutile. Différente des autres fourmis, Mima va tenter de se faire accepter.</p>
	<p><u>CŒUR D'ALICE</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEUR : STEPHANE SERVANT - ILLUSTRATIONS : CECILE GAMBINI</p> <p>Rue du Monde</p> <p>Alice est comme toutes les autres petites filles : elle s'amuse d'un rien, et peut aussi se fâcher pour pas grand-chose. Elle a des rires qui éclairent le monde et des colères...</p>
	<p><u>LA SORCIERE DU BOUT DE LA RUE</u></p> <p>Album à partir de 4 ans</p> <p>AUTEUR : JARMILA KURUCOVA - ILLUSTRATIONS : OLIVIER TALLEC</p> <p>Bilboquet</p> <p>En face de l'école vit une vieille femme vêtue de noir, avec un chat noir. Pour les enfants, ça ne fait pas de doute, c'est une sorcière, d'ailleurs on la voit, derrière sa fenêtre, se livrer à des acrobaties.</p>

Des ressources en ligne

[Et toi, qu'aurais-tu fait à ma place ?](#)

→ Des courts métrages pour discuter

[Mon P'tit frère de la lune](#)

→ un film d'animation pour découvrir l'autisme.