

## FICHE THÉMATIQUE

## AXE : VIVRE-ENSEMBLE

Objectif : Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

## Contexte

Cette séquence « **Handicap - Inclusion** » est composée de **3 séances** de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International, et de **2 séances d'activités physiques adaptées (APA)**. **Le kit et le contenu pédagogique** sont destinés à outiller **les enseignants de cycle 3** dans le déploiement des différentes séances. L'objectif de la séquence est d'amener les élèves à **comprendre l'importance et les moyens d'une inclusion active dans les apprentissages et les loisirs, pour favoriser l'équité dans et en dehors de l'école.**

## Définitions et concepts

**Situation de handicap** : La situation de handicap correspond à toute limitation ou restriction d'activité causée par l'interaction entre la déficience et l'environnement non adapté. Depuis l'adoption de la loi de 2005 pour « l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées », la notion de situation de handicap est liée à l'environnement et non plus seulement à la personne porteuse de déficience.

*Exemple* : Une personne sourde ou malentendante ne sera pas en situation de handicap pour marcher ou faire la cuisine ou regarder un film si celui-ci est sous-titré. Par contre, elle pourra l'être pour communiquer avec les autres s'ils ne parlent pas le langage des signes.

**Inclusion** : L'inclusion consiste à faire en sorte que tous les individus aient les moyens de participer, de manière égale, en tant que membres valorisés, respectés et contribuant à leur communauté et à la société.

*Exemple* : Dans le milieu scolaire, c'est adapter ses comportements et les pratiques pédagogiques pour que l'élève puisse participer activement aux apprentissages, à la vie scolaire et qu'il développe un sentiment d'appartenance à sa communauté scolaire.

**Équité** : Assurer l'équité, c'est essayer d'adapter les moyens aux besoins et aux capacités des individus, pour garantir une plus grande égalité des chances de réussite et de participation.

*Exemple* : Les élèves en situation de handicap peuvent, en fonction de leurs besoins, avoir des aides visant à compenser leur handicap pour leur donner les mêmes chances de réussir leur scolarité.

**Compensation** : La compensation est une aide octroyée pour limiter au maximum les conséquences de la situation de handicap en fonction du projet de vie de la personne.

*Exemple* : A l'école, ces aides peuvent être matérielles (ordinateur, matériel scolaire adapté...), humaines (AVS, enseignants spécialisés...) ou encore pédagogiques (évaluation adaptée aux capacités, reformulation des consignes...).



## CHIFFRES CLÉS

À la rentrée scolaire 2018, 341 500 élèves en situation de handicap sont scolarisés dans les écoles et établissements relevant du ministère de l'Éducation nationale – *Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse*

Le nombre d'élèves accompagnés par une aide humaine a été multiplié par 6, passant de 26 000 en 2006 à 166 000 en 2018 – [https://handicap.gouv.fr/IMG/pdf/2019\\_dp\\_ecole\\_inclusive.pdf](https://handicap.gouv.fr/IMG/pdf/2019_dp_ecole_inclusive.pdf)

Au cours des deux dernières années, le budget dédié à la scolarisation des élèves en situation de handicap a augmenté de 25 %. Ce montant est aujourd'hui de 2,4 milliards d'euros – [https://handicap.gouv.fr/IMG/pdf/2019\\_dp\\_ecole\\_inclusive.pdf](https://handicap.gouv.fr/IMG/pdf/2019_dp_ecole_inclusive.pdf)

Les jeunes âgés de 15 à 19 ans reconnus handicapés se jugent 15 fois plus fréquemment mis à l'écart que l'ensemble de la population de même âge – *enquête Handicap Santé, Ménages, 2008*

Le taux de chômage des personnes en situation de handicap s'élève à 18% en 2015 (soit environ 470 000 demandeurs d'emploi), c'est environ 2 fois supérieur à la moyenne nationale. Plus de la moitié des demandeurs d'emploi en situation de handicap sont des chômeurs de longue durée – *Ministère des Affaires Sociales et de la Santé, 2016*

## Enjeux liés à la thématique

### CONTEXTE

L'inclusion de tous dans les activités est un devoir imposé par la loi, et **une nécessité**. **L'égalité des chances** de réussir et la cohésion sociale sont les garants **d'un vivre ensemble** plus juste. C'est un défi sociétal à mener par tous, à tous les niveaux. En ce sens, faire l'expérience et parler **d'inclusion dès le plus jeune âge semble être une stratégie durable pour une société inclusive**.

**Les discriminations** dont sont victimes les personnes en situation de handicap résultent essentiellement des **stéréotypes et des représentations** de chacun. C'est pourquoi il est important de déconstruire ces représentations, ancrées souvent dès le plus jeune âge. La **méconnaissance et le manque de sensibilisation** à ce sujet contribuent à **renforcer ces stéréotypes** et les attitudes limitant le potentiel des personnes en situation de handicap.

Aborder cette thématique et vivre des situations inclusives permet de **développer des valeurs de tolérance, de respect et d'acceptation de la différence**. L'objectif est donc de développer chez les élèves des **comportements inclusifs qui prennent en compte les particularités de chacun**. Il est primordial d'adopter un regard **ouvert et bienveillant** tout en respectant le droit à **l'autonomie et l'indépendance** des personnes en situation de handicap.

### TYPES DE DÉFICIENCES

**La déficience motrice** : c'est le type de déficience le plus connu car **c'est le plus visible**. C'est l'ensemble des troubles **qui empêchent de bouger librement, en partie ou totalement**. Cela concerne notamment les membres supérieurs et/ou inférieurs : difficultés pour se déplacer, pour conserver ou changer une position, pour prendre et manipuler, pour effectuer certains gestes.

*Ex. : Paralyse totale ou partielle, amputation d'un membre, entorse du genou, malformation articulaire, troubles de la dextérité...*

**La déficience sensorielle** : les déficiences sensorielles proviennent du **dysfonctionnement d'un organe sensoriel**. Il existe deux principaux types de déficiences sensorielles : la déficience visuelle (aveugles et malvoyants) et la déficience auditive (sourds et malentendants).

**La déficience mentale** (ou intellectuelle) : la déficience mentale est due à un **arrêt du développement du cerveau et de ses capacités**, ou à un **développement incomplet**. Cela provoque un **manque de facultés mentales**, et un **niveau global faible des fonctions cognitives**. Cela concerne notamment la capacité à réfléchir, à parler, à bouger et à interagir.

*Ex. : les troubles des fonctions cognitives (TFC), la trisomie 21, la maladie de l'X...*

**La déficience psychique** : elle reste **de cause inconnue à ce jour**. Les capacités intellectuelles **ne sont pas touchées et peuvent tout à fait évoluer de manière satisfaisante**. **C'est la possibilité de les utiliser qui est déficiente**. Les symptômes sont instables, imprévisibles. Il est souvent nécessaire de prendre des médicaments pour la traiter, ainsi que d'utiliser des méthodes pour réapprendre à penser et décider de façon autonome.

*Ex. : les TOC (Troubles Obsessionnels Compulsifs), les troubles du comportement, la schizophrénie, les troubles bipolaires...*

**Les maladies invalidantes** : il s'agit de troubles de la santé **pouvant atteindre les organes internes vitaux** (le cœur, les poumons, les reins...). Ces maladies peuvent être **momentanées, permanentes ou évolutives**.

*Ex. : l'insuffisance respiratoire (mucoviscidose...), l'insuffisance cardiaque, rénale, ou immunitaire (Sida...), les cancers, certaines maladies rhumatoïdes, des troubles musculo-squelettiques (douleurs articulaires), l'obésité...*

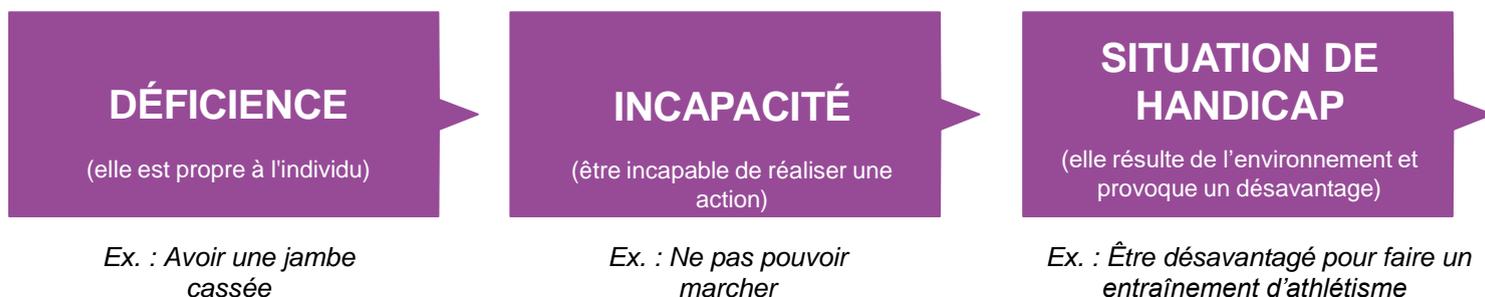
Il existe également des cas dans lesquels un individu cumule plusieurs déficiences, de types différents. On parle dans ce cas de **pluri-handicap**.

## DE LA « DÉFICIENCE » À LA « SITUATION DE HANDICAP »

Pour une majorité de la population, **les représentations liées au handicap sont encore aujourd'hui très stéréotypées et stigmatisantes**. Elles ont tout de même fortement évolué au cours des trente dernières années.

L'adjectif « handicapé » est aujourd'hui jugé stigmatisant, car **il réduit un individu à sa maladie ou sa déficience sans prendre en compte la situation et le contexte, ni les capacités et les ressources de la personne**. L'adjectif « handicapé » peut toujours s'employer, dans la mesure où il est associé à une action ou à une situation spécifique (*Ex. : avec un bras cassé, je serais handicapé POUR écrire, mais je ne serais pas handicapé POUR faire du calcul mental*). **Le handicap se rapporte donc avant tout à une situation**, c'est pour cela que l'on parle de situation de handicap.

On parle désormais de déficience pour décrire **l'altération ou l'endommagement d'une ou plusieurs fonctions du corps**, qu'elle soit **temporaire ou permanente**. La déficience entraîne **une incapacité** (l'impossibilité de faire quelque chose), qui va elle-même entraîner **une situation de handicap** dans un **contexte précis**<sup>1</sup>.

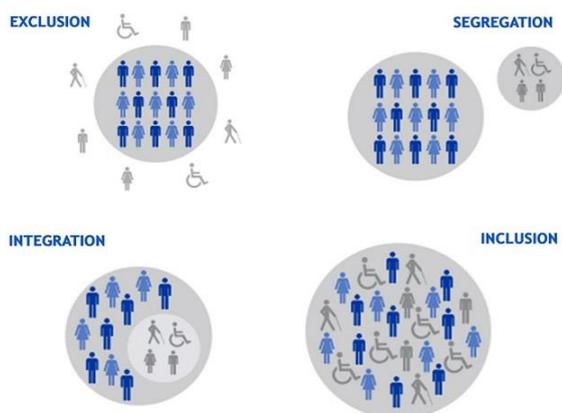


<sup>1</sup> Cf. Loi 2005-102 du 11 février 2005

## EXCLUSION, SÉGRÉGATION, INTÉGRATION, INCLUSION

On peut distinguer **quatre modèles** pour décrire la place d'un groupe ou d'une communauté dans la société : **l'exclusion, la ségrégation, l'intégration et l'inclusion.**

- **L'exclusion**, c'est lorsqu'un ou plusieurs groupes sont **mis à l'écart de la société car ils ne peuvent pas utiliser ou accéder à ses composantes**. Ex. : *l'impossibilité ou l'interdiction d'utiliser les transports en commun, d'accéder aux systèmes de santé...*
- La **ségrégation** se rapproche de l'exclusion, car il y a également une mise à l'écart d'un groupe de personnes. Le groupe **mis volontairement à l'écart se retrouve dans un système d'organisation propre et différent** de celui des autres. Ex. : *Les places réservées aux noirs dans les bus dans les années 1950 aux Etats-Unis, les tarifs d'assurances différents en fonction de la couleur de peau...*
- **L'intégration**, c'est quand tous les individus **sont membres de la même société et ont les mêmes règles et les mêmes droits**. Ceci étant, la société **n'est pas de fait adaptée à tous** et cela crée une mise à l'écart indirecte d'un certain nombre d'individus. Ici, c'est **l'environnement et non plus les lois ou règles qui empêchent** certaines personnes de faire partie intégrante de la société. Ce modèle reste toutefois assez égalitaire puisque chacun possède les mêmes droits. Ex. : *L'absence de rampe d'accès pour les personnes en fauteuil roulant dans les lieux publics comme la Poste, le cinéma, les restaurants : l'accès n'est pas interdit, mais il est impossible ou réduit.*
- **L'inclusion** est un modèle d'intégration qui **prend en compte les différences et les besoins de chacun**. Ainsi, plutôt que de donner la même chose à tout le monde, **les ressources sont distribuées ou pensées en fonctions des besoins**. On passe donc d'un modèle d'intégration où c'est la personne en situation de handicap qui doit faire l'effort de s'adapter à la société, à **un modèle d'inclusion dans lequel la société s'adapte à l'individu**. Ex. : *Instaurer des quotas à respecter pour employer les personnes en situation de handicap dans les entreprises, les places de parking réservées aux personnes à mobilité réduite...*



Source : Association des paralysés de France (APF)

Aujourd'hui le handicap est **la source de discrimination la plus représentée en France** et ce tout particulièrement dans le domaine de l'emploi. Cela démontre que **notre société n'est pas encore totalement inclusive** envers les personnes en situation de handicap, et qu'il reste un travail à faire à la fois sur le **changement de regard sur le handicap**, et à la fois sur les **comportements à adopter** avec ces personnes.

## APPROCHE PAR LES BESOINS ET L'EQUITE

Le **principe d'équité** est un élément fondateur d'une société inclusive. Il se distingue **du principe d'égalité** qui stipule que tout le monde doit être traité de la même manière, que chacun dispose des mêmes droits et est soumis aux mêmes devoirs. En effet, même si **les individus sont égaux en droits**, ils ne sont pas des copies conformes. Il est **donc nécessaire d'adapter les moyens aux besoins et aux capacités des individus**, pour pallier aux inégalités de nature ou de situation. Une société est plus **inclusive lorsqu'elle est capable de moduler son fonctionnement pour offrir des solutions permettant une réelle égalité des chances**.

Lorsque l'on parle de handicap, il est parfois **stigmatisant de catégoriser les différentes déficiences**. En effet, tous les élèves en situation de handicap mental n'ont pas les mêmes besoins et ne se comportent pas de la même manière. A l'inverse, certains élèves avec des **déficiences différentes** peuvent avoir les **mêmes besoins**. Il est donc important de se **baser sur les besoins et caractéristiques de chacun**, plutôt que sur leur déficience pour choisir une **compensation adaptée et être inclusif**. C'est l'approche que nous avons choisi de présenter aux élèves. Elle est d'ailleurs extensible aux élèves qui ne sont pas en situation de handicap. *Ex : Un élève débutant dans un sport collectif pourra avoir les mêmes besoins pour réaliser une action qu'un élève dyspraxique.*

## COMMENT ÊTRE PLUS INCLUSIF ?

Deux leviers essentiels favorisent l'inclusion des personnes en situation de handicap : **les compensations et les comportements inclusifs**.

- **Les compensations** sont les **adaptations de la société** aux personnes en situation de handicap. Elles viennent limiter le(s) désavantage(s) occasionné(s) par leur(s) déficience(s) dans une situation donnée. Elles peuvent être **matérielles** (ex. : *une canne pour les aveugles, une prothèse...*), **financières** (ex. : *aide au logement, allocation adulte handicapé ou « AAH » ...*), **humaines** (ex. : *soutien humain aux démarches administratives, aide individuelle à la personne...*), **environnementales** (ex. : *places de parking, rampes d'accès...*). Ces compensations permettent de **rendre les personnes en situation de handicap plus autonomes en répondant à leurs besoins spécifiques**, et donc de favoriser leur inclusion dans la société.
- **Les comportements inclusifs** sont **les attitudes et les actes** qui permettent aux personnes en situation de handicap de se sentir incluses dans la société. Il peut s'agir pour les élèves de **proposer de jouer avec eux**, mais aussi **d'être capable de réfléchir et d'adapter les règles** lorsque cela est nécessaire pour donner une chance équitable à tout le monde. Les comportements inclusifs sont tous les comportements **qui vont favoriser l'autonomie des personnes en situation de handicap** : il est souvent mieux « **d'aider à faire** » plutôt que de « **faire à la place** ».



## CE QUE DIT LA LOI

**La loi du 11 février 2005** est fondatrice dans le nouveau rapport au handicap. Elle apporte des précisions sur **le droit à la compensation, à l'accessibilité, à l'emploi et à la scolarité**.

**La loi du 11 février 2005** a également créé **le projet personnalisé de scolarisation (PPS)**, pour que les élèves en situation de handicap puissent être **scolarisés et suivis dans de meilleures conditions**.

**La loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'Ecole de la république du 8 juillet 2013** met en place les bases de **l'école inclusive** en ces termes : « *Le service public reconnaît que tous les enfants partagent la capacité d'apprendre et de progresser. Il veille à l'inclusion scolaire de tous les enfants, sans distinction.* ». L'objectif est d'aller vers une école toujours plus inclusive et sachant s'adapter aux besoins spécifiques de ses élèves.

**Les établissements recevant du public (ERP)** qui ne respectent pas leurs obligations de **mise en accessibilité** pour les personnes en situation de handicap peuvent écopier d'une **sanction de 2500 euros** et être poursuivis en justice (amende pouvant aller jusqu'à 45000 euros).

Toute entreprise **d'au moins 20 salariés** est tenue d'employer à plein temps ou à temps partiel des travailleurs handicapés dans une proportion de **6 % de l'effectif total** de l'entreprise (Code du Travail). En cas de **non-respect** de ce « quota », l'entreprise est tenue de **payer 13 785 euros par travailleur manquant**.

## Aborder la thématique avec les élèves

La thématique de l'inclusion **peut être sensible** à plusieurs égards. Elle touche **directement certains élèves** tandis que d'autres ne sont que très peu informés. De plus, les élèves peuvent avoir un regard méfiant envers les personnes en situation de handicap, si **c'est un phénomène qu'ils ne comprennent pas bien**. Il s'agit donc pour les enseignants de transmettre plusieurs éléments clés avant et pendant la séquence proposée.

### FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE UNE DÉFICIENCE ET UNE SITUATION DE HANDICAP

- Une situation de handicap implique forcément une restriction **POUR** faire quelque chose : **donner et utiliser des exemples parlants** pour illustrer vos propos. *Ex. : une personne muette ne sera pas handicapée **POUR** regarder un film au cinéma / une personne dont la jambe est amputée ne sera pas handicapée **POUR** lire un livre, etc.*
- Expliquer que **c'est l'environnement qui n'est pas adapté aux besoins** et qui peut provoquer des situations de handicap. *Ex. : une personne en fauteuil roulant bloquée au rez-de-chaussée parce que l'ascenseur ne fonctionne pas. Si l'ascenseur fonctionnait elle ne se serait pas retrouvée en situation de handicap et aurait pu monter au deuxième étage comme tout le monde.*
- Demander aux élèves de trouver des exemples à leur tour pour vérifier s'ils ont compris.

### QUESTIONNER LES IDÉES REÇUES

- Il est fréquent pour les élèves de regarder les personnes en situation de handicap avec peur ou pitié car ils ne les connaissent pas. Ils peuvent avoir des idées reçues et penser par exemple que ces personnes sont *fragiles, tristes, bizarres, dangereuses, ou encore qu'elles en veulent aux autres en « bonne santé »*.
- Aider les élèves à considérer que les personnes en situation de handicap **ne sont pas qu'un « corps » (ou une déficience), mais aussi et surtout des personnes** : il faut apprécier quelqu'un pour ce qu'il est **mais surtout pour QUI il est**.
- Donner des exemples de personnes connues porteuses de déficiences. *Ex. : Jamel Debbouze.*

### C'EST QUOI L'INCLUSION ? L'ÉQUITÉ ?

- L'**inclusion**, c'est le contraire de l'exclusion ! C'est permettre à tout le monde de faire partie du groupe.
- Demander aux élèves d'imaginer ce qu'ils feraient si un nouveau camarade avec une déficience mentale arrivait la semaine prochaine à l'école : *comment l'accueilleraient-ils ?*
- L'**équité**, c'est l'égalité des droits ET l'égalité des chances de réussir (à participer, à jouer, à gagner, etc.).
- Si les élèves ont tous le même droit, ils sont traités de manière **EGALE**. *Par exemple, ils ont tous le droit de prendre un bonbon dans la boîte au-dessus de l'armoire. Comme seuls les élèves qui mesurent plus de 1m50 peuvent y accéder, ce n'est pas pour autant JUSTE*. Pour que ce soit plus **EQUITABLE**, il est possible d'adapter les moyens au besoin des élèves qui sont limités par leur taille. *Dans ce cas : une chaise, un camarade qui peut faire la courte-échelle, etc.*

### C'EST QUOI UNE COMPENSATION ?

- Le quotidien des élèves est probablement rempli d'exemples de **compensations**, qu'ils connaissent sans forcément s'en rendre compte.
- Utiliser des exemples parlants et évidents de compensations matérielles ou environnementales : *une canne pour personne aveugle, un fauteuil roulant, une rampe d'accès dans le bus, un ascenseur dans un métro, une ligne bosselée en bordure d'un passage piétons, etc.*
- Mentionner ce qu'ils ne connaissent pas forcément (compensations humaines et financières) : *une aide à domicile (pour la toilette, pour les papiers, etc.), une prime ou une allocation suite à un accident, etc.*
- Une compensation, c'est ce **GRÂCE** à quoi la déficience est compensée : *par exemple, un problème de vue est compensé GRÂCE à une paire de lunettes*. Elle répond aux besoins propres de l'individu.

## Intérêt de la séquence dans les textes officiels du Ministère de l'Éducation nationale

La séquence de **Playdagogie** sur la thématique de l'inclusion est composée de cinq séances et est destinée à des élèves de cycle 3. Ces six séances suivent un ordre croissant et logique de la séance 1 à la séance 5. Elle se compose de 3 séances de **Playdagogie**, et de deux séances d'**activités physiques adaptées (APA)**. La méthode **Playdagogie** s'appuie sur le jeu sportif et le débat pour sensibiliser les élèves à la thématique développée. Cette séquence est une des réponses possibles pour aborder certaines compétences attendues et établies par les programmes de l'Éducation nationale.

### SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

En vivant cette séquence de cinq séances, les enseignants pourront aborder et développer avec leurs élèves **des compétences transversales du « socle commun des connaissances, de compétences et de culture »** :

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**
  - Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**
  - Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres,
  - Apprentissage de la règle et du droit,
  - Développement de la réflexion et du discernement,
  - Développement de la responsabilité, du sens de l'engagement et de l'initiative.

Plus spécifiquement **au regard de la thématique de l'inclusion**, cette séquence permettra aux enseignants de traiter avec leurs élèves :

- **Développement du langage :**
  - Communiquer et argumenter à l'oral de façon claire et organisée (domaine 1),
  - Mettre en œuvre l'aptitude à l'échange et au questionnement (domaine 2),
  - Remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté (domaine 3).
- **Handicap / Inclusion :**
  - Apprentissage et expérience des principes qui garantissent la liberté de tous, comme la liberté de conscience et d'expression, la tolérance réciproque, l'égalité, l'affirmation de la capacité à juger et agir par soi-même (domaine 3).
  - Apprendre à mettre à distance préjugés et stéréotypes, pour apprécier les personnes qui sont différentes de lui et vivre avec elles, ainsi que faire preuve d'empathie et de bienveillance (domaine 3).
  - Identification des grandes questions et principaux enjeux du développement humain, appréhension des causes et conséquences des inégalités (domaine 5).

### ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC)

La méthode **Playdagogie** et la thématique développée dans cette séquence permettent également de traiter certains points **du programme d'EMC du cycle 3**, s'intégrant par la même occasion **dans le Parcours Citoyen de l'élève** :

- **La sensibilité :**
  - Respecter autrui et accepter les différences,
  - Respect des autres dans leur diversité (atteintes à la personne, notamment le sexisme),
  - Manifester le respect des autres dans son langage et son attitude.
- **Le droit et la règle :**
  - Respecter tous les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des femmes et des hommes : l'égalité entre les filles et les garçons, la mixité à l'école, l'égalité des droits et la notion de discrimination.

### ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les cinq séances de la séquence s'appuient **sur des APSA ou des jeux traditionnels**. Ces supports peuvent permettre d'aborder les **notions de course, d'esquive, d'évitement, ainsi que d'affrontement individuel et/ou collectif**.

Cette séquence de **Playdagogie** peut contribuer à quatre des cinq compétences générales de l'EPS :

- **Développer sa motricité** et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps,
- S'appropriier **par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**,
- **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**,
- **S'approprier une culture physique sportive** et artistique.

## Tableau de présentation de la séquence

Ordre de la séquence	Nom de la séance	Objectif	Attendus de fin de séance	Activité support de séance
1	<b>L'Unithèque</b> (Playdagogie)	<b>Être capable d'apprendre à connaître et comprendre une personne avant de porter un jugement, pour pouvoir jouer ensemble en s'adaptant aux capacités et aux besoins de tous.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à connaître ses camarades pour les considérer et les apprécier au-delà de leurs différences.</li> <li>• Réaliser que la connaissance de l'autre permet de dépasser et de combattre les préjugés.</li> <li>• Comprendre que tout le monde peut participer/jouer sans gêner les autres, à condition d'accepter de s'adapter aux ressources de chacun.</li> </ul>	Jeu collectif traditionnel Thèque
2	<b>L'alpha-béret</b> (APA)	<b>Faire l'expérience d'une situation de jeu dans laquelle les adaptations mises en place favorisent la participation et la réussite de tous.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser qu'il est possible de s'amuser en faisant participer et contribuer tout le monde équitablement.</li> <li>• Identifier différents types d'adaptation qui peuvent être mises en place lorsque l'on pratique avec des personnes ayant des besoins spécifiques.</li> <li>• Comprendre que les adaptations sont liées aux besoins de chaque personne et qu'elles sont donc individualisées.</li> </ul>	Jeu collectif traditionnel Béret
3	<b>Sur le chemin de l'école</b> (Playdagogie)	<b>Etre capable d'identifier différentes façon de compenser un désavantage pour l'appliquer au quotidien.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre que l'égalité ne suffit pas toujours pour inclure, et que parfois des compensations individuelles sont nécessaires pour que tout le monde ait les mêmes chances.</li> <li>• Identifier différentes formes et moyens de compensations pour adapter un jeu à tous et le rendre plus équitable.</li> <li>• Réaliser que s'appuyer sur les capacités et les besoins d'une personne est essentiel pour adapter une activité.</li> </ul>	Jeu collectif traditionnel Relais
4	<b>Une case en plus</b> (APA)	<b>Faire l'expérience d'une pratique partagée et inclusive permettant de jouer et de s'amuser ensemble, et respectant les besoins de chacun.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découvrir que de nouveaux jeux ou de nouvelles formes de pratiques ont des règles qui permettent de jouer ensemble quelques que soient les différences.</li> <li>• Comprendre que s'adapter, c'est s'adapter à tous et pas seulement aux personnes en situation de handicap.</li> <li>• Identifier les bénéfices d'une séance d'APA pour l'ensemble des élèves.</li> </ul>	Jeu collectif Balle au capitaine
5	<b>Chacun fait fait fait</b> (Playdagogie)	<b>Être capable d'adopter des comportements inclusifs adaptés à la situation et à la personne qui en bénéficie.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser que le sentiment d'inclusion dans un groupe est essentiel pour l'épanouissement de chacun.</li> <li>• Comprendre qu'être inclusif ce n'est pas « faire à la place de », c'est permettre l'autonomie et la participation de chacun selon ses besoins.</li> <li>• Comprendre qu'adopter des comportements inclusifs, c'est dépasser les différences pour permettre à tous d'être et de faire ensemble.</li> </ul>	Jeu collectif Course, évitement, lancer

## Ressources pour aller plus loin

### POUR LES ADULTES

Ressources Eduscol :

<https://eduscol.education.fr/cid66273/ressources-pour-animer-une-seance-de-sensibilisation-au-handicap.html>

Ressources CANOPE :

<https://www.reseau-canope.fr/notice/inclusion-scolaire-et-handicap.html>

Handicap International :

<http://www.handicap-international.fr/>

Fédérations sportives :

<http://www.ffsa.asso.fr>

<http://www.handisport.org>

La Convention Internationale relative aux Droits des Personnes Handicapées :

<http://www.un.org/french/disabilities/default.asp?id=1413>



### AVEC LES ELEVES

#### Vidéos

Dessin animé sur YouTube – Vinz et Lou :

<https://www.youtube.com/watch?v=LQEmz5weF8>

« Et si on s' parlait du handicap ? » - Cap vers le handicap :

<https://www.youtube.com/watch?v=Xw1ANtJJkHg&feature=youtu.be>

« Je suis dyslexique » - Court métrage d'animation :

<https://www.youtube.com/watch?v=b1b2rHhFajE>

#### Sites internet

Liste de livres à destination des élèves (6-11ans) qui abordent le handicap :

<http://www.mondealautre.fr/files/textes/Tu-connaiss-le-handicap--3-37.pdf>

Wikimini sur le « handicap » :

<https://fr.wikimini.org/wiki/Handicap>

## L'UNITHÈQUE

### Séance 1

#### Objectif

Être capable d'identifier comment favoriser l'inclusion, en adaptant les règles, l'environnement et son comportement afin de compenser au mieux les différences de besoins.

#### Attendus de fin de séance :

- Chercher à identifier les besoins spécifiques de chaque personne dans une situation donnée, qu'elle soit en situation de handicap ou non.
- Comprendre que tout le monde peut participer/jouer sans gêner les autres, à condition que les règles soient adaptées à tous.
- Apprendre à connaître ses camarades pour les considérer et les apprécier au delà de leurs différences.

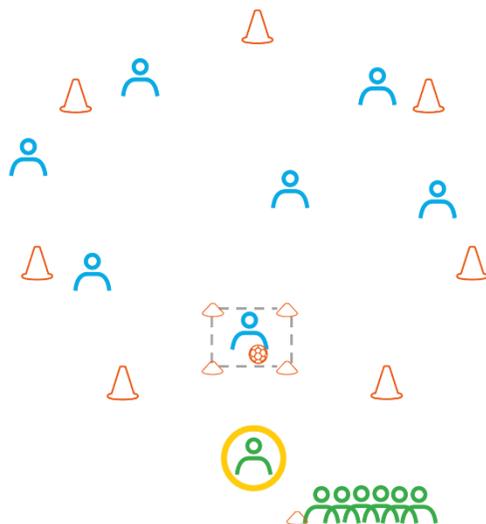
#### S'ORGANISER

- 2 équipes
- 1 terrain

#### MATÉRIEL

- △ 7 à 10 plots
- 📁 2 jeux de chasubles
- △ 5 coupelles
- 🏀 Ballons
- 🕶️ 2 masques de sommeil
- 🕒 1 cerceau
- 📄 Annexes

#### Jeu traditionnel - Thèque



**But :** Pour les attaquants, marquer le plus de points possible. Pour les défenseurs, éliminer tous les attaquants.

#### Consignes :

Les attaquants se présentent un à un dans le cerceau. Les défenseurs se placent sur tout l'espace à l'exception de l'un d'entre eux qui se place dans la zone délimitée par les coupelles. Ce joueur appelé le « chien » n'a pas le droit de sortir de sa zone.

Le « chien » lance le ballon à l'attaquant qui se trouve dans le cerceau. L'attaquant attrape la passe et renvoie le ballon le plus loin possible dans le terrain (à la main ou au pied).

Après avoir renvoyé le ballon, l'attaquant essaye de parcourir le plus de distance possible en courant à l'extérieur des plots, en même temps que les défenseurs essaient de ramener le ballon le plus rapidement possible au « chien ». Tous les attaquants qui sont entre deux plots lorsque le « chien » attrape le ballon sont éliminés. Les attaquants peuvent s'arrêter sur un plot avant d'être éliminés. Au lancer suivant, il peuvent partir de ce même plot pour terminer leur tour et marquer un point.

Lorsqu'un attaquant réussit à effectuer un tour complet sans se faire éliminer, il marque un point. Il peut se replacer dans la colonne des lanceurs. Une manche se termine lorsque tous les attaquants ont été éliminés ou dans une limite de temps déterminée.

Changer de « chien » tous les 3 ou 4 lancers.

**La partie s'arrête lorsque :** les deux manches de jeu sont terminées. *Echanger les rôles entre chaque manche : les défenseurs passent attaquants et inversement.*

#### RÈGLES

- Il est interdit pour les attaquants de courir à l'intérieur des plots
- Il est autorisé pour un attaquant qui se trouve sur un plot de repartir lorsque l'attaquant suivant effectue son lancer
- Il est autorisé pour plusieurs attaquants d'occuper le même plot
- Il est autorisé de se faire des passes entre défenseurs

#### VARIABLES

- Pour faciliter ou complexifier, modifier le lancer de l'attaquant (tir au pied avec ou sans contrôle, à la main, avec une raquette...)
- Pour complexifier la tâche des attaquants, si le lancer est récupéré sans rebond par un défenseur, l'attaquant est directement éliminé
- Pour complexifier la tâche des attaquants, interdire l'occupation d'un même plot par plusieurs attaquants



**But :** Pour les attaquants, marquer le plus de points possible. Pour les défenseurs, éliminer tous les attaquants.

**Consignes :**

L'organisation et les règles du jeu restent identiques.

Partie 1 : Distribuer 3 cartes « déficiences » (Annexe 1) dans chaque équipe. Jouer deux manches pendant lesquelles chaque élève doit respecter sa « déficience » s'il en a une. *La partie s'arrête à la fin des deux manches de jeu. Echanger les rôles entre chaque manche : les défenseurs passent attaquants et inversement.*

Partie 2 : Avant le début de la partie, faire une pause de 5 minutes en demandant aux équipes de réfléchir et de choisir une adaptation pour chaque « déficience » dans leur équipe. Puis, jouer la partie avec les « déficiences » et les adaptations choisies. *La partie s'arrête à la fin des deux manches de jeu. Echanger les rôles entre chaque manche : les défenseurs passent attaquants et inversement.*

Se référer à l'Annexe 3 pour guider les élèves dans leur réflexion avec des exemples d'adaptation, si besoin.

Partie 3 (facultative) : Rejouer la partie 2 en utilisant l'Annexe 2. *La partie s'arrête à la fin des deux manches de jeu. Echanger les rôles entre chaque manche : les défenseurs passent attaquants et inversement.*



**CONSEILS**

- Si vous faites deux grandes équipes, distribuer plus de « déficiences », en adaptant au nombre d'élèves.
- Guider les élèves pour trouver des adaptations si besoin.



**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER**

- Observer si les élèves qui ont une « déficience » se frustrant et si leurs camarades les aident avant l'intégration des adaptations.
- Observer si les adaptations proposées par les élèves fonctionnent, si elles permettent de rendre le jeu plus équitable.

**QUESTIONS**

**Emotions et ressentis**

Est-ce que le jeu vous a plu ?

Quelle partie avez-vous préféré ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves**

Le fait que certains aient des « déficiences » vous a-t-il gêné pour jouer ensemble ?

Quelles adaptations avez-vous mises en place afin que chacun puisse participer au mieux ?

**Connaissances et représentations**

Selon vous, est-il possible de jouer et de s'amuser ensemble malgré les différences ?

Comment ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Le jeu était amusant mais pouvait aussi être injuste lorsque certains élèves avaient des « déficiences » et aucune adaptation. **Cela pouvait être frustrant de ne pas avoir les mêmes chances** que les autres de participer et de réussir. Dans les parties où les différences et les besoins de chacun ont été pris en compte grâce aux adaptations, il était plus facile de s'entraider et de coopérer. Chaque personne pouvait alors faire de son mieux et participer pleinement à la réussite de son équipe.

**Chacun est différent et a des caractéristiques propres.** Les différences peuvent gêner pour jouer ensemble, **seulement si les besoins spécifiques ne sont pas pris en compte.** En s'organisant, il est possible de s'entraider ou d'adapter le jeu pour répondre aux besoins de tous. La mise en place d'adaptations est importante dans chaque équipe pour que tout le monde puisse exprimer ses capacités. Dans la vie comme dans le jeu, chacun a des qualités qui lui permettent de trouver un rôle approprié et adapté dans la société, à condition de ne pas s'arrêter aux différences entre les individus.

Les différences ne doivent pas être un obstacle ou un frein. Jouer et s'amuser ensemble, c'est **accepter que l'on est tous/toutes différents**, et qu'il est important de s'adapter en s'appuyant sur les qualités de tous/toutes, pour mieux coopérer. Pour cela, il faut apprendre à connaître les autres et être attentifs à leurs possibilités et besoins. On peut favoriser la participation de tous en adaptant les règles (différentes modalités de tirs par exemple), l'environnement (adapter l'espace de jeu par exemple) ou encore en adaptant son comportement.



**FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES**

- Assis en cercle avec un bâton de parole.
- Autoriser 2 prises de parole maximum par élève.

## L'UNITHÈQUE

 ANNEXE 1  
 (JEU AVEC THEME, PARTIE 1)


 Equipe 1 (Attaque) :

DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 3
<b>Amputé / Amputée d'un bras.</b>  Tu joues avec un bras dans le dos.	<b>Tu as une maladie respiratoire.</b>  Tu joues seulement en marchant.	<b>Non-voyant / Non-voyante.</b>  Tu joues avec un masque sur les yeux.


 Equipe 2 (Défense) :

DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 3
<b>Amputé / Amputée d'un bras.</b>  Tu joues avec un bras dans le dos.	<b>Tu as une maladie respiratoire.</b>  Tu joues seulement en marchant.	<b>Non-voyant / Non-voyante.</b>  Tu joues avec un masque sur les yeux.

## L'UNITHÈQUE

 ANNEXE 2  
(JEU AVEC THEME, PARTIE 1)


 Equipe 1 (Attaque) :

DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 3
<p><b>Tu as des difficultés pour prendre une décision rapide.</b></p> <p>Tu attends 3 secondes avant de courir après avoir lancé le ballon.</p>	<p><b>Amputé / Amputée d'une jambe.</b></p> <p>Tu joues à cloche-pied.</p>	<p><b>Tu es dyspraxique (maladroit / maladroite).</b></p> <p>Tu lances le ballon de ta main faible.</p>


 Equipe 2 (Défense) :

DEFICIENCE 1	DEFICIENCE 2	DEFICIENCE 3
<p><b>Tu as des difficultés pour prendre une décision rapide.</b></p> <p>Tu attends 3 secondes avant de faire une passe quand tu as le ballon.</p>	<p><b>Amputé / Amputée d'une jambe.</b></p> <p>Tu joues à cloche-pied.</p>	<p><b>Tu es dyspraxique (maladroit / maladroite).</b></p> <p>Tu ne peux jouer qu'avec ta main faible.</p>

## ANNEXE 3

**CONSEIL :** Cette annexe propose des adaptations pour la séance en fonction des besoins des élèves de votre classe.

Besoins dans la situation de jeu	Exemples de situations de handicap	Propositions d'outils/adaptations pédagogiques
Pour se situer dans l'espace (déplacements, prise d'informations, appréhension des contacts, démarquage...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> <li>- Handicap moteur entravant les déplacements</li> <li>- Dyspraxie</li> <li>- Handicap visuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (plots de couleur, chasubles identifiables, drapeaux...) pour délimiter et identifier les espaces de jeu et/ou rôle des joueurs</li> <li>- Choix d'un rôle ne nécessitant pas trop de déplacements en défense (chien, défenseur sur une base...)</li> <li>- Distance de course raccourcie pour les attaquants (doubler le nombre de plots pour les joueurs qui en ont besoin)</li> <li>- Accompagnateur (élève ou enseignant)</li> </ul>
Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap auditif</li> <li>- Handicap visuel</li> <li>- Troubles du comportement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (EX : lever le bras pour demander le ballon)</li> <li>- Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres</li> </ul>
Pour l'utilisation de la balle (préhension, passes, feintes...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap moteur (membres supérieurs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter le ballon (taille, texture, ballon sonore...)</li> <li>- Autoriser les passes avec rebonds ou en faisant rouler le ballon</li> <li>- Adapter les types de lancers autorisés en fonction des capacités</li> </ul>
Pour comprendre les règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents canaux de communication (EX : support tableau, démonstration...)</li> <li>- Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement</li> <li>- Faire appel à un élève pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu</li> <li>- Introduire les règles dans plusieurs manches progressives</li> <li>- Répéter les consignes si nécessaire</li> </ul>

## L'ALPHA-BÉRET

### Séance 2

#### Objectif général :

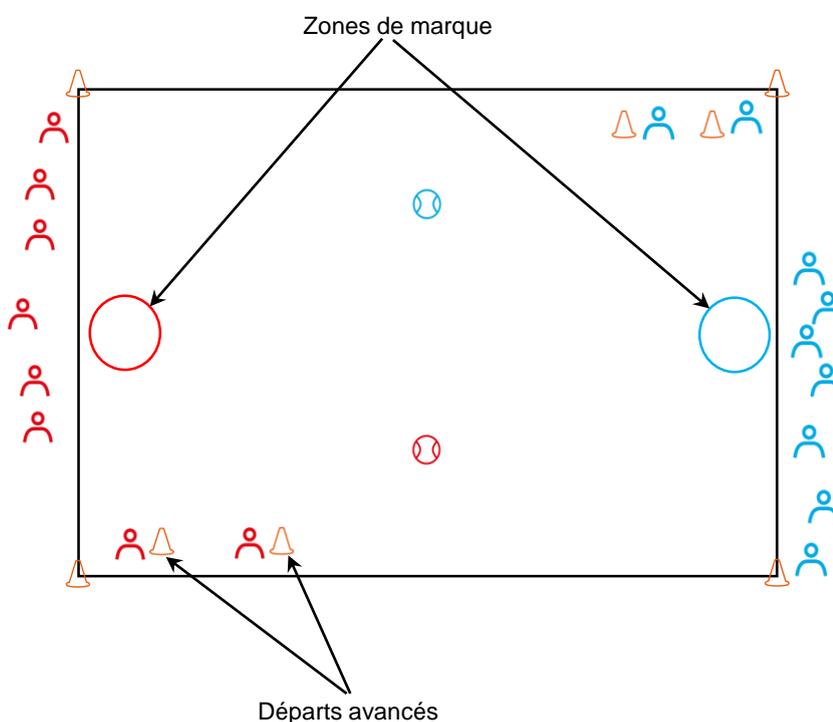
Faire l'expérience d'une situation de jeu dans laquelle les adaptations mises en place favorisent la participation et la réussite de tous.

#### Objectifs spécifiques :

- Réaliser qu'il est possible de s'amuser en faisant participer et contribuer tout le monde équitablement.
- Identifier différents types d'adaptations qui peuvent être mises en place lorsque l'on pratique avec des personnes ayant des besoins spécifiques.
- Comprendre que les adaptations sont liées aux besoins de chaque personne et qu'elles sont donc individualisées.

#### MATÉRIEL

-  2 jeux de chasubles
-  2 bérets (balles adaptées)
-  8 à 16 plots selon le groupe
-  2 cerceaux



15x10m



50 min



20-30 élèves



Cycle 3



#### ÉCHAUFFEMENT

 15'

**But du jeu :** Marquer le plus de points possible.

#### Consignes :

Former un cercle avec les élèves. Il y a un ballon en jeu. L'élève en possession du ballon annonce un prénom puis fait une passe. Les joueurs du cercle doivent alors se passer le ballon en « main à main » jusqu'à atteindre l'élève appelé. Le joueur qui a annoncé un prénom doit essayer de prendre la place du destinataire en courant à l'extérieur du cercle. Il doit obligatoirement parcourir l'arc de cercle le plus long pour rejoindre sa destination. Le coureur marque un point s'il arrive à toucher l'élève qui a été appelé avant que le ballon ne lui arrive. Qu'il marque un point ou non, il prend sa place dans le cercle. Le dernier élève appelé doit à son tour annoncer un prénom pour que le jeu reprenne.

Les élèves aux profils « B » et « D » (voir [au verso](#) pour plus de détail sur les profils) peuvent bénéficier d'une aide pour se déplacer : leur voisin de droite doit faire le parcours avec eux si besoin.

Utiliser une balle adaptée à l'ensemble des profils, notamment le profil « C » le cas échéant.



**But du jeu :** Marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Consignes :** Il s'agit d'une partie de bérêt, avec des règles adaptées.

Il y a deux bérêts au centre du terrain, comme indiqué sur le schéma. Une zone de marque symbolisée par un cerceau est également ajoutée par rapport au bérêt traditionnel (voir schéma). Chaque équipe dispose d'un bérêt, qu'elle doit ramener dans sa zone de marque. La première équipe à déposer son bérêt dans la zone de marque score 1 point. Pour cela tous les joueurs doivent toucher le bérêt **une fois exactement**, en se faisant des passes.

Au début de chaque point, les deux équipes se placent de part et d'autre du terrain, comme indiqué sur le schéma. Avant de débiter, attribuer un numéro aux élèves de 1 à [Nombre d'élève dans l'équipe]. Les élèves auront également des règles spécifiques en fonction de leurs capacités motrices et habiletés. Ces règles sont décrites dans le tableau ci-dessous. Identifier le profil de chaque élève et si besoin, attribuer un signe distinctif pour chaque catégorie afin de faciliter l'arbitrage.

Catégories	Besoins spécifiques	Règles spécifiques
<b>Catégorie A</b>	<b>Pas de besoin spécifique</b> car il/elle a toutes les capacités nécessaires pour jouer : attraper, lancer, courir...	<ul style="list-style-type: none"> <li>Il ne peut pas déposer le bérêt dans la zone de marque</li> </ul>
<b>Catégorie B</b>	<b>Une distance de course réduite</b> , car il/elle a des difficultés à se déplacer ou se repérer (Ex : élève hémiparalysé, en déambulateur...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Part d'une distance adaptée (plus proche), plutôt que depuis l'extérieur de la zone</li> </ul>
<b>Catégorie C</b>	<b>Un système de passes accessible</b> , car il/elle est dans l'incapacité de passer ou recevoir une passe. (Ex : élève dyspraxique, élève débutant...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peut réceptionner et faire les passes en « main à main », sans lâcher de ballon entre les deux élèves.</li> </ul>
<b>Catégorie D</b>	<b>Une distance de course réduite</b> et <b>un système de passe adapté</b> , car il/elle cumule les raisons évoquées plus haut (Ex : élève aveugle, paraplégique...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les règles des catégories B et C s'appliquent</li> </ul>

Pour lancer un point, l'enseignant annonce un ou plusieurs numéros. Tous les joueurs dont le numéro a été appelé rentrent sur le terrain.

### RÈGLES COMMUNES

- Il est interdit de faire des passes en main à main sauf pour les élèves aux numéros commençant par C et D
- Il est interdit d'entrer sur le terrain si son numéro n'a pas été appelé
- Il est interdit de laisser tomber le bérêt au sol ou de sortir des limites du terrain (l'équipe ne marque pas de point)
- Il est autorisé de se déplacer en possession du ballon

### VARIABLE

- Le bérêt peut être remplacé par n'importe quel type de ballon en fonction des capacités motrices de chacun, afin d'équilibrer les catégories dans chaque équipe. *Ex : Un élève « C » pourra devenir un élève « A », avec un ballon plus petit et moins dur, donc plus facile à attraper et lancer.*



### PISTES D'ÉCHANGES

- Est-ce que vous vous êtes amusés ? Pourquoi ?
- Comment les règles ont-elles été adaptées ? Est-ce un problème si tout le monde n'a pas exactement les mêmes règles ?
- Est-ce que certains élèves qui sont parfois en retrait ont pu contribuer activement à la réussite de l'équipe ? Pourquoi ou grâce à quoi ?
- Sur quoi doit-on se baser pour choisir une adaptation ? Comment faire pour qu'elle soit utile ?
- Quelles sont les différents types d'adaptations qu'il y avait dans le jeu ? En connaissez-vous d'autres dans la vie ?

## L'ALPHA-BÉRET

### ANNEXE

#### Propositions d'adaptations

Besoins dans la situation	Exemples de situations de handicap	Outils/adaptations pédagogiques
Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap auditif</li> <li>- Handicap visuel</li> <li>- Troubles du comportement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Signal visuel pour le départ et l'annonce des numéros</li> <li>- Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres et à réagir rapidement aux consignes</li> </ul>
Pour comprendre les règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents canaux de communication (EX : support tableau, démonstration...)</li> <li>- Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement</li> <li>- Faire appel à un élève pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu</li> <li>- Introduire les règles dans plusieurs manches progressives</li> <li>- Répéter les consignes si nécessaire</li> </ul>

## SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

### Séance 3

#### Objectif

Être capable d'identifier différentes façon de compenser un désavantage pour l'appliquer au quotidien.

#### Attendus de fin de séance :

- Comprendre que l'égalité ne suffit pas toujours pour inclure, et que parfois des compensations individuelles sont nécessaires pour que tout le monde ait les mêmes chances.
- Identifier différentes formes et moyens de compensations pour adapter un jeu à tous et le rendre plus équitable.
- Réaliser que s'appuyer sur les capacités et les besoins d'une personne est essentiel pour adapter une activité.

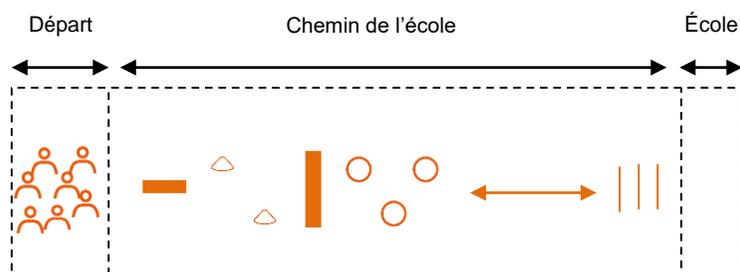
#### S'ORGANISER

- 2 à 3 équipes
- 1 à 2 parcours

#### Jeu collectif par équipes

#### MATÉRIEL

-  3x6 coupelles
-  3 jeux de chasubles
-  3x1 obstacle type banc ou haie
-  2x3 ou 4 cerceaux
-  Annexes



**But :** Être la première équipe à arriver intégralement dans la zone d'arrivée.

#### Consignes :

Constituer 3 équipes mixtes et équilibrées de 8 élèves maximum (en fonction du nombre d'élèves). Chaque équipe se place devant l'un des parcours sauf l'une d'entre elles qui sera chargée de l'arbitrage. Faire en sorte que le parcours soit adapté aux élèves en situation de handicap ou prévoir des adaptations spécifiques si besoin (voir [Annexe 4](#) pour propositions).

Sous la forme d'une course par équipes, le premier élève de la colonne débute au signal de l'enseignant, effectue le parcours pour arriver le plus vite possible dans la zone d'arrivée. Dès qu'il entre dans la zone, il lève le bras pour donner le signal au joueur suivant de s'élancer.

En cas d'échec sur l'un des obstacles du parcours, l'élève doit recommencer cet obstacle.

Exemple de parcours (voir schéma) :

- 1- Marcher sur une ligne au sol sans déborder
- 2- Slalom
- 3- Passer par-dessus un obstacle
- 4- Sauter à pieds joints d'un cerceau à l'autre
- 5- Cloche pied sur une distance
- 6- Mettre un appui dans chaque intervalle délimité

**La partie s'arrête lorsque :** tous les membres d'une équipe sont dans la zone d'arrivée. Faire plusieurs parties de sorte que chaque équipe passe une fois dans le rôle d'arbitre.

#### RÈGLES

- Il est interdit de commencer le parcours avant de recevoir le signal de son partenaire
- Il est interdit d'éviter les obstacles du parcours sous peine de revenir au départ
- Si un obstacle est renversé, il doit être remis en place immédiatement, avant de poursuivre le parcours

#### VARIABLES

- Pour diminuer ou augmenter la difficulté, modifier le parcours (plus long, plus court, enlever ou rajouter des obstacles...)
- Pour augmenter la difficulté, donner des contraintes aux élèves (passer par deux avec un contact obligatoire, effectuer tout le parcours à cloche-pied...)
- Pour augmenter la difficulté, l'élève qui échoue lors du parcours doit recommencer au début



A partir de cette étape, la zone d'arrivée devient « l'école », et le parcours représente le « chemin de l'école ». Les obstacles représentent chacun « une partie du chemin » vers l'école (Annexe 3 - Ex : l'exercice de pieds joints représente le centre-ville).

**But :** Être la première équipe dont tous les élèves sont arrivés à « l'école ».

**Consignes :**

Les annexes (Annexe 3) seront placées devant chacun des obstacles du parcours. Distribuer une carte « déficience » (Annexe 1) et une carte « compensation » (Annexe 2) à chaque élève. Deux élèves peuvent avoir une même carte « déficience ». Il est interdit pour les élèves de révéler leurs « déficiences ». Toutefois, les joueurs jouent « normalement ». Ex : Un joueur qui reçoit la déficience « tu es paraplégique » pourra bouger normalement.

Lors du jeu, un élève qui effectue le « chemin de l'école » peut être bloqué dans une « partie du chemin ». Les élèves bloqués sont indiqués sur les annexes (Annexe 3). Dans ce cas, il doit demander à son équipe de lui amener la bonne « compensation » (indiquée sur les annexes). Le détenteur de la « compensation » peut s'élancer sur le parcours pour aller donner la « compensation », qu'il soit devant ou derrière lui sur le parcours. S'il est derrière, il devra franchir les « parties du chemin » en sens inverse. Lorsque que le joueur bloqué entre en possession de la carte « compensation », il peut continuer son chemin, accompagné par le joueur qui lui a apporté. Si le joueur qui doit lui amener la « compensation » est bloqué à son tour, il appelle un de ses camarades de la même manière pour pouvoir avancer.

La partie s'arrête lorsque tous les joueurs d'une équipe sont parvenus à « l'école ». Recommencer une partie avec l'objectif d'aller plus rapidement par rapport à la première, en proposant aux élèves de changer l'ordre des « parties du chemin » sur le « chemin de l'école » et en changeant d'équipe pour arbitrer.



**CONSEILS**

- Il est possible de symboliser chaque déficience par l'instauration d'un mode de déplacement. EX : Se déplacer à cloche pied si j'ai une « jambe cassée » ; se déplacer à reculons si je suis « en fauteuil roulant »...
- Veiller au respect des différentes situations, les élèves doivent prendre le temps de lire la situation avant de continuer. Pour s'en assurer, poster un arbitre devant chaque obstacle.



**COMPORTEMENTS ET INDICE À RELEVER**

- Observer si les élèves font preuve d'entraide, s'ils communiquent et coopèrent pour arriver tous ensemble à « l'école ».
- Observer si les élèves prennent le temps de se renseigner sur les besoins de chacun au fur et à mesure de la partie.

**QUESTIONS**

**Emotions et ressentis**

Qu'avez-vous ressenti pendant le jeu ?

Comment vous sentiez-vous lorsque vous étiez bloqués ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves**

Quelles compensations étaient proposées dans le jeu ?

A quoi peuvent-elles correspondre et servir dans la vie ?

**Connaissances et représentations**

Quels types de compensations peut-on imaginer ?

Comment savoir si une compensation est utile et si c'est la plus adaptée à une personne ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

En fonction de la « déficience » qui vous était attribuée, il était possible ou pas de franchir les obstacles sans encombre. Certaines « déficiences » ne vous permettaient pas de réaliser une action, où d'obtenir une information. Cela pouvait être frustrant d'avoir plus d'obstacles que les autres. En revanche, avec une compensation adaptée, il était possible de surmonter les obstacles et devenir autonome pour aller à l'école. Cela pouvait vous procurer de la joie et de l'enthousiasme.

Pour surmonter les obstacles vous avez utilisé des compensations comme une canne, un fauteuil roulant, une rampe d'accès, une aide humaine... [Demander aux enfants s'ils connaissent d'autres exemples]. Ces compensations ont le même rôle dans la vie que dans le jeu, elle servent à aider les personnes qui en ont besoin, dans certaines situations, pour les rendre le plus autonomes possible.

Il existe des compensations matérielles (cannes, lunettes...), financières (allocations...), environnementales (adapter les règles d'un jeu, écriture en braille...) ou encore humaines (aider à traverser la rue, à porter un sac lourd...). Dans le jeu, vous en aviez besoin pour passer des étapes précises du chemin vers l'école : pour passer les 2km de marche, il fallait être en mesure de se déplacer de manière autonome. Certains d'entre vous avaient besoin d'une canne ou d'un fauteuil roulant. Par contre ils n'étaient pas en difficulté pour se repérer dans le centre ville. Cependant, les compensations ne sont pas toujours nécessaires. Dans certaines situations vous pouvez avoir besoin d'une compensation, tandis que dans d'autres votre déficience n'entraîne pas de situation de handicap. Le handicap dépend donc de la situation dans laquelle on se trouve, et il faut choisir une compensation adaptée si cela est nécessaire. Pour savoir de quoi a besoin une personne, il faut apprendre à la connaître et se baser sur ses capacités.



**FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES**

- Utiliser les annexes pour faire émerger les différents types de compensation.
- Utiliser une pelote de laine qui passe par chaque élève qui prend la parole pour visualiser le fil de la discussion.

## SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

### ANNEXE 1 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL :** Si vos équipes comportent plus de 6 élèves, 2 élèves peuvent avoir la même déficience.  
Il est également possible d'imaginer vos propres déficiences à condition d'adapter chaque compensation.



### Déficience

Tu as une déficience mentale  
(tu mets plus de temps à  
comprendre les choses)

### Déficience

Tu as des difficultés pour te  
repérer dans l'espace

### Déficience

Tu es paraplégique  
(tes jambes sont paralysées)

### Déficience

Tu as des problèmes de vue

### Déficience

Tu as des difficultés pour  
compter et calculer

### Déficience

Tu es muet / muette

## SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

### ANNEXE 2 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL :** Si vos équipes comportent plus de 6 élèves, 2 élèves peuvent avoir la même compensation.  
Il est également possible d'imaginer vos propres déficiences à condition d'adapter chaque compensation.



### Compensation

Un fauteuil roulant

### Compensation

Une aide humaine

### Compensation

Un plan/une carte

### Compensation

Une rampe d'accès

### Compensation

Des lunettes

### Compensation

Une calculatrice

## SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

### ANNEXE 3 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL :** Les joueurs qui possèdent les déficiences en orange sont bloqués et ont besoin de la compensation indiquée en vert pour continuer.

# 2 KM

Tu es bloqué/bloquée si tu es **paraplégique**.

Pour continuer, il te faut un **fauteuil roulant**.

ANNEXE 3 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL :** Les joueurs qui possèdent les déficiences en orange sont bloqués et ont besoin de la compensation indiquée en vert pour continuer.

# Métro

Tu es bloqué/bloquée si tu es **paraplégique**. Il te faut un **fauteuil roulant** et une **rampe d'accès** pour continuer.

Tu es bloqué/bloquée si tu as **des difficultés pour te repérer dans l'espace**. Il te faut un **plan** pour continuer.

ANNEXE 3 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL :** Les joueurs qui possèdent les déficiences en orange sont bloqués et ont besoin de la compensation indiquée en vert pour continuer.

# Escalier

Tu es bloqué/bloquée si tu es **paraplégique**.

Il te faut une **rampe d'accès** et un **fauteuil roulant** pour continuer.

**CONSEIL** : Les joueurs qui possèdent les déficiences en orange sont bloqués et ont besoin de la compensation indiquée en vert pour continuer.

# Centre-ville

Tu es bloqué/bloquée si tu es **malvoyant**. Il te faut des **lunettes** pour lire les panneaux.

Tu es bloqué/bloquée si tu as **des difficultés pour te repérer dans l'espace**. Il te faut un **plan** pour suivre la bonne direction.

Tu es bloqué/bloquée si tu es **paraplégique**. Il te faut un **fauteuil roulant** pour continuer.

ANNEXE 3 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL** : Les joueurs qui possèdent les déficiences en orange sont bloqués et ont besoin de la compensation indiquée en vert pour continuer.

# Bus

Tu es bloqué/bloquée si tu **as des difficultés pour compter ou calculer**, car tu ne peux pas compter ton argent pour payer ton ticket de bus. Il te faut une **calculatrice** pour continuer.

Tu es bloqué/bloquée si tu es **paraplégique**, il te faut une **rampe d'accès et un fauteuil roulant**.

ANNEXE 3 (JEU AVEC THEME)

**CONSEIL :** Les joueurs qui possèdent les déficiences en orange sont bloqués et ont besoin de la compensation indiquée en vert pour continuer.

# Interphone

Tu es bloqué/bloquée si tu es **muet/muette**. Il te faut une **aide humaine** pour continuer.

## SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

## ANNEXE 4

**CONSEIL :** Cette annexe propose des adaptations pour la séance en fonction des besoins des élèves de votre classe.

Besoins dans la situation de jeu	Exemples de situations de handicap	Propositions d'outils/adaptations pédagogiques
Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap auditif</li> <li>- Handicap visuel</li> <li>- Troubles du comportement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (EX : crier « top » plutôt que de lever le bras)</li> <li>- Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres</li> </ul>
Pour franchir certains obstacles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap moteur</li> <li>- Elève qui se déplace fauteuil roulant ou déambulateur</li> <li>- Handicap visuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adaptation des obstacles en fonction des capacités de chacun (EX : les élèves en fauteuil ne peuvent pas franchir les haies, ils peuvent donc faire le tour d'un plot à la place)</li> <li>- Accompagnateur/guide (élève ou enseignant)</li> </ul>
Pour comprendre les règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents canaux de communication (EX : support tableau, démonstration...)</li> <li>- Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement</li> <li>- Faire appel à un élève pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu</li> <li>- Introduire les règles dans plusieurs manches progressives</li> <li>- Répéter les consignes si nécessaire</li> </ul>
Pour se déplacer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap moteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réduction de la distance de course ou possibilité de partir d'un point avancé du parcours</li> <li>- Adaptation des obstacles en fonction des capacités de chacun</li> </ul>

## UNE CASE EN PLUS

### Séance 4

#### Objectif général :

Faire l'expérience d'une pratique partagée et inclusive permettant de jouer et de s'amuser ensemble, et respectant les besoins de chacun.

#### Objectifs spécifiques :

- Découvrir que de nouveaux jeux ou de nouvelles formes de pratiques ont des règles qui permettent de jouer ensemble quelles que soient les différences.
- Comprendre que s'adapter, c'est s'adapter à tous et pas seulement aux personnes en situation de handicap.
- Identifier les bénéfices d'une séance d'APA pour l'ensemble des élèves.

#### MATÉRIEL



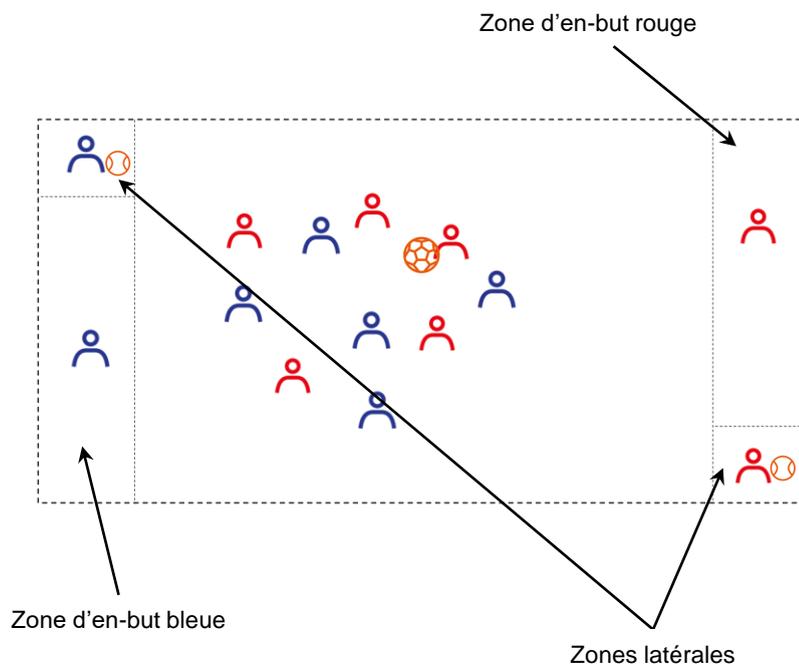
2 à 4 jeux de chasubles



2 ballons en mousse



2x2 ballons de taille adaptée (mousse ou balle de tennis)



2\* 20 x 10m



60 min



20-30 élèves



Cycle 3



#### ÉCHAUFFEMENT

15'

**But du jeu :** Marquer plus de points que l'équipe adverse.

#### Consignes :

Organiser une partie de passe à 5. Les joueurs doivent réussir 5 passes d'affilée sans perdre le ballon pour marquer un point. La défense se fait sans contact. Le porteur de balle ne peut pas se déplacer en possession du ballon. Chaque partie dure 3 minutes.

Les élèves de profil 1 (voir le jeu à thème, pour plus de détails sur les profils) disposent d'une zone spécifique réservée (une zone par équipe) et peuvent tenter une passe vers un de leur partenaire lorsqu'ils reçoivent le ballon, sans que les défenseurs n'interviennent.

*Il est possible d'observer les élèves et de leur attribuer un numéro de profil à ce moment.*



**But du jeu :** Marquer plus de points que l'équipe adverse.

**Consignes :** Il s'agit d'une partie de « balle au capitaine » adaptée.

Chaque équipe est composée de 6 joueurs en tout, **dont 4 sur le terrain au même moment**. Parmi eux, un capitaine qui se place dans la zone d'en-but. Il y a donc un capitaine à chaque extrémité du terrain. Les autres joueurs se répartissent dans la zone centrale. Pour marquer un point, il faut faire une passe au capitaine de son équipe, qui doit s'en saisir avant que le ballon ne touche le sol.

Les joueurs de champ peuvent se faire des passes entre eux pour progresser jusqu'au capitaine. Si le ballon tombe au sol, la première équipe à s'en saisir récupère la possession. Le ballon change également de possession dans les situations suivantes :

- Un joueur viole l'une des règles, commune ou spécifique (en fonction de son profil)
- Le ballon sort des limites du terrain
- Un point vient d'être inscrit

Un numéro est attribué à chaque élève en fonction de son profil et de ses capacités, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Chaque profil possède des règles spécifiques qui lui permettront de jouer en fonction de ce qu'il peut faire. Lors de la création des équipes, faire en sorte que chaque équipe soit composée de profils équivalents. La somme des profils des joueurs doit être identique entre les équipes, dans la mesure du possible.

Profil	Besoins spécifiques du joueur	Règles spécifiques
Profil 1	<b>Espace dédié</b> car déplacements nuls ou très limités ( <i>Ex : élève en fauteuil roulant</i> ). <b>Espace de lancer sans opposition</b> car limitation des membres supérieurs ( <i>Ex : élève hémiplégique ou paralysé</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il joue dans la zone latérale uniquement</li> <li>• Lorsqu'il reçoit la balle, il peut tenter une passe au capitaine sans opposition - définir une distance de passe adaptée en début de partie</li> <li>• La balle peut rouler jusqu'à lui et il peut la faire rouler pour l'envoyer au capitaine</li> </ul>
Profil 2	<b>Avoir plus de temps</b> pour coordonner ses actions ou prendre une décision. ( <i>Ex : élève dyspraxique</i> ) <b>Avoir plus d'espace</b> pour réaliser des actions sans pression. ( <i>Ex : élève déficient mental</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joue sur le terrain central ou en tant que capitaine</li> <li>• Les défenseurs doivent lui laisser un espace d'1m lorsqu'il est en possession du ballon</li> <li>• Il a le droit à 3 pas au maximum en possession de la balle</li> </ul>
Profil 3	<b>Pas de besoin spécifique</b> car il/elle <b>maîtrise tous les fondamentaux</b> de la balle au capitaine : attraper et lancer, démarquage, feintes...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joue sur le terrain central ou en tant que capitaine</li> <li>• Il ne peut défendre que sur des joueurs de profil équivalent</li> <li>• Il n'est pas autorisé à se déplacer en possession du ballon</li> </ul>

Organiser des matches de 5 minutes dans lesquels deux équipes de 4 s'affrontent. Il y a donc 2 remplaçants par équipe qui tournent à la moitié du temps de chaque match et entre chaque match.

### RÈGLES COMMUNES

- Il est interdit de toucher un joueur adverse (défense sans contact)
- Il est interdit de défendre sur un élève de profil 1
- Il est interdit de pénétrer dans les zones latérales (pour les profils 2 et 3), sauf pour donner le ballon à un élève de profil 1

### VARIABLE

- Si votre groupe n'accueille pas d'élèves de profil 1, vous pouvez jouer sans les zones latérales. La distinction entre profil 1 et 2 reste effective.



### PISTES D'ÉCHANGES

- Est-ce que vous vous êtes amusés ? Pourquoi ?
- Que pensez-vous du fait que les règles étaient adaptées aux capacités de chaque joueur ?
- Qu'est-ce que cela a permis ? Est-ce que certains élèves qui touchent moins le ballon d'habitude ont pu participer plus activement ?
- Comment pourriez-vous adapter les jeux auxquels vous jouez pour que chacun ait une chance de participer et de contribuer au résultat, quelque soit ses capacités et son niveau de jeu ?

## UNE CASE EN PLUS

### ANNEXE

#### Propositions d'adaptations

Besoins dans la situation	Exemples de situations de handicap	Outils/adaptations pédagogiques
Pour se situer dans l'espace (déplacements, prise d'informations, appréhension des contacts, démarquage...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> <li>- Handicap moteur entravant les déplacements</li> <li>- Dyspraxie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de la zone « protectrice » dans le terrain, où les autres joueurs ne peuvent pas entrer.</li> <li>- Création d'une nouvelle zone protectrice dans l'espace de jeu pour les élèves capables de réceptionner une passe</li> <li>- Utilisation de matériel défini avec le(s) joueur(s) (plots de couleur, chasubles identifiables...) pour délimiter l'espace de jeu.</li> </ul>
Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap auditif</li> <li>- Handicap visuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de signes que tous les joueurs de l'équipe choisissent (EX : lever le bras pour demander le ballon)</li> <li>- Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres</li> </ul>
Pour l'utilisation du ballon (préhension, passes, feintes...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap moteur (membres supérieurs)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation d'un ballon adapté (taille, texture, ballon sonore...)</li> <li>- Autoriser les passes avec rebonds</li> </ul>
Pour comprendre les règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents canaux de communication (EX : support tableau, démonstration...)</li> <li>- Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement</li> <li>- Faire appel à un élève pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu</li> <li>- Introduire les règles dans plusieurs manches progressives</li> <li>- Répéter les consignes si nécessaire</li> </ul>

# CHACUN FAIT FAIT FAIT

## Séance 5

### Objectif

Être capable d'adopter des comportements inclusifs adaptés à la situation et à la personne qui en bénéficie.

### Attendus de fin de séance :

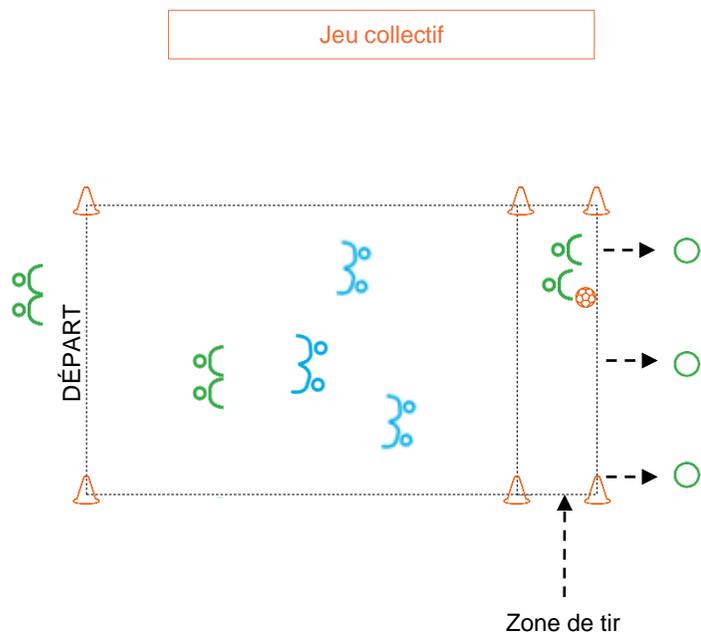
- Réaliser que le sentiment d'inclusion dans un groupe est essentiel pour l'épanouissement de chacun.
- Comprendre qu'être inclusif ce n'est pas "faire à la place de", c'est permettre l'autonomie et la participation de chacun selon ses besoins.
- Comprendre qu'adopter des comportements inclusifs, c'est dépasser les différences pour permettre à tous d'être et de faire ensemble.

### S'ORGANISER

- 2 collectifs
- 1 terrain

### MATÉRIEL

- 6 plots
- 2 jeux de chasubles
- 3 ballons
- 3 cerceaux, paniers, de basket-ball...
- 2 masques de sommeil
- Annexes



**But :** Être le binôme avec le plus de points à la fin du temps imparti.

### Consignes :

Constituer des binômes les plus mixtes et équilibrés entre eux. Les élèves jouent par deux en se tenant la main.

Il y a 3 binômes de défenseurs (en bleu), qui se placent dans l'espace de jeu. Les binômes restants sont les attaquants (en vert). Ils se placent sur la ligne de départ. Adapter le nombre de défenseurs et d'attaquants en fonction de votre effectif.

Les attaquants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par les défenseurs afin d'atteindre la zone de tir. Dans cette zone, les attaquants marquent des points en lançant un ballon dans une cible (cerceau, caisse ou panier de basket-ball, selon le matériel à disposition), depuis une certaine distance. Les attaquants tirent une fois chacun pour scorer un maximum de 2 points par passage (1 point par tir). Puis les joueurs retournent au départ par l'extérieur du terrain. Placer 2 ou 3 ballons dans la zone de tir, à disposition des binômes d'attaquants.

Les binômes de défenseurs à l'intérieur du terrain doivent toucher à une main l'un des deux attaquants d'un binôme. Lorsque c'est le cas, le binôme d'attaquants doit retourner au départ.

Lorsqu'un binôme d'attaquants est touché, il revient au départ en passant par l'extérieur du terrain.

**La partie s'arrête lorsque :** le temps imparti de 4 minutes est écoulé. *Faire plusieurs parties en inversant les rôles d'attaquants et défenseurs, et en modifiant la composition des binômes.*

### RÈGLES

- Il est interdit de lâcher la main de son binôme de jeu (sous peine de revenir au départ)
- Il est interdit pour les défenseurs de rentrer dans la zone de tir
- Il est interdit pour les attaquants de sortir de l'espace de jeu (sous peine de revenir au départ)

### VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, réduire les dimensions de l'espace de jeu
- Pour faire varier la difficulté des attaquants, ajuster la distance de tir pour marquer des points
- Pour diminuer la difficulté des défenseurs, ils peuvent défendre individuellement plutôt qu'en binôme (dans ce cas diminuer le nombre de défenseurs)



**But :** Être le binôme avec le plus de points à la fin du temps imparti.

**Consignes :**

A partir de cette étape, introduire des cartes « **particularités** » de deux types :

- Jaunes (*Annexe 1*) : elles ont des caractéristiques **très contraignantes** pour le jeu ;
- Bleues (*Annexe 2*) : elles ont des caractéristiques **peu contraignantes** pour le jeu.

Les élèves ne peuvent pas se communiquer leurs « **particularités** ». Certaines seront visibles, d'autres moins ou pas du tout. Au sein d'un binôme, une « **particularité** » bleue est distribuée à l'un des élèves, et une « **particularité** » jaune à l'autre.

Partie 1 : L'organisation générale du jeu reste identique.

Les élèves **évoluent en respectant les caractéristiques inscrites sur les cartes « particularités »** mais ils ont interdiction de communiquer le contenu de celles-ci. Lors de cette partie, l'élève porteur de la « **particularité** » bleue est **l'unique tireur dans la zone de tir**. Il tire pour lui et aussi à la place de son camarade qui possède une contrainte. Faire une seconde manche dans laquelle les deux élèves échangent leurs « **particularités** » et par conséquent le rôle de tireur. *La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 4 minutes.*

Partie 2 : Avant de démarrer, **proposer un temps d'échange aux élèves pour discuter du rôle de chacun. Puis demander aux élèves de réfléchir à des propositions d'adaptations qui permettront à chacun de mieux réussir et de plus participer, quelle que soit sa « particularité »**. Ces adaptations peuvent être spécifiques et doivent être réfléchies en fonction des besoins de chacun, qu'elles soient issues des cartes ou non.

*EX : Un joueur aveugle peut bénéficier des indications de son partenaire, mais aussi d'une « planche type basket » à côté de la cible. Tester dans le jeu les adaptations proposées par les élèves. La partie s'arrête à la fin du temps imparti de 4 minutes. Faire plusieurs manches en changeant les rôles selon le temps disponible.*



**CONSEILS**

- Veiller au respect des cartes « particularités » lors du jeu. Il est possible de s'appuyer sur les particularités existantes de son groupe d'élève plutôt que sur celles proposées en *Annexe*.
- Guider les élèves dans leur recherche de nouvelles règles ou adaptations pour rendre le jeu plus inclusif.



**COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER**

- Observer si les élèves développent des signes de frustration à l'annonce des règles ou lors du jeu avec leurs « particularités ».
- Observer si les élèves développent des comportements et attitudes inclusifs, en plus des adaptations proposées.

**QUESTIONS**

**Emotions et ressentis**

Qu'avez-vous pensé de chacun des rôles ?

Quelle partie avez-vous préférée ?

**Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves**

Qu'ont permis les adaptations proposées dans la partie 2 ?

A quoi servent-elles dans la vie ?

**Connaissances et bonnes pratiques**

Selon vous, est-il possible de s'amuser en jouant avec une personne « différente » de vous ?

Quels comportements peut-on adopter pour plus ou mieux inclure ses camarades ?

**ÉLÉMENTS CLÉS**

Dans un premier temps, jouer à deux peut poser certains **problèmes d'entente ou de compréhension avec son binôme**. Puis selon la carte « particularité » obtenue, cela pouvait provoquer de la **frustration** car certaines **cartes étaient plus contraignantes que d'autres dans la partie 1**. L'élève avec la carte bleue était le seul autorisé à tirer alors que son coéquipier n'avait pas ce droit. Cela pouvait également provoquer un sentiment d'exclusion. **La seconde partie était plus plaisante : grâce aux adaptations apportées, tout le monde a pu participer pleinement.**

*Revenir sur les adaptations mises en place dans la partie 2.* Dans le jeu, les joueurs avec une « **particularité** » bleue devaient tirer à la place de ceux avec une « **particularité** » jaune. Dans le jeu et dans la vie, quand on joue à la place d'une personne, elle peut se sentir exclue et moins s'amuser. Avec les modifications apportées, tous les élèves ont pu jouer. Dans le quotidien, les adaptations doivent permettre de **favoriser l'autonomie et d'inclure la personne** dans le groupe. **Il vaut mieux aider à faire quand c'est nécessaire plutôt que de faire à la place !** De cette manière, tout le monde est capable de jouer ensemble et d'apporter à l'équipe selon ses capacités. **Il est important que tous puissent participer avec des chances équitables de gagner.**

Les différences ne doivent pas être un obstacle ou un frein. Jouer et s'amuser ensemble, c'est **accepter que l'on est tous/toutes différents**, et qu'il est important de s'adapter en s'appuyant sur les qualités de chacun, pour mieux coopérer. Pour cela, il **faudrait apprendre à connaître les autres et être attentifs à leurs capacités et besoins**. Prendre en compte nos différences, c'est éviter l'isolement et la mise à l'écart de certains/certaines, et faciliter la participation de tous/toutes.



**FORMES DE DÉBAT PROPOSÉES**

- S'appuyer sur les adaptations utilisées dans le jeu comme exemples.
- Proposer à quelques élèves d'expliquer leur particularité dans le jeu, ce qu'elles ont entraîné comme situation de handicap et comment elles ont été compensées.

## CHACUN FAIT FAIT FAIT

**ANNEXE 1**  
(JEU AVEC THEME, PARTIES 1 et 2)

**CONSEIL :** Les étiquettes vierges peuvent être complétées par l'enseignant ou les élèves.



PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ
Tu as peur des ballons, tu ne peux pas toucher un ballon	Tu dois jouer avec les poings fermés	Tu es « aveugle », tu dois jouer avec un masque de sommeil ou un foulard sur les yeux	Tu dois jouer avec les 2 bras dans le dos	Tu dois te déplacer en marche arrière dans toutes les circonstances	Tu dois toujours tenir la main de ton partenaire à deux mains sans jamais la lâcher, quelles que soient les circonstances
PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ

## CHACUN FAIT FAIT FAIT

**ANNEXE 2**  
(JEU AVEC THEME, PARTIES 1 et 2)

**CONSEIL :** Les étiquettes vierges peuvent être complétées par l'enseignant ou les élèves.



PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ
Tu es une personne timide qui ne parle pas beaucoup (tu ne peux pas parler, sauf pour guider une personne aveugle)	Tu as des difficultés à te déplacer (tu dois jouer en marchant)	Tu es souvent distrait/distraite (tu peux jouer normalement)	Tu es frustré/frustrée quand tu perds (tu peux jouer normalement)	Tu ne parles pas la langue (tu peux jouer normalement, mais tu ne peux pas parler)	Tu as une tâche de naissance sur une partie du visage (tu peux jouer normalement)
PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ	PARTICULARITÉ

## CHACUN FAIT FAIT FAIT

## ANNEXE 3

**CONSEIL :** Cette annexe propose des adaptations pour la séance en fonction des besoins des élèves de votre classe.

Besoins dans la situation de jeu	Exemples de situations de handicap	Propositions d'outils/adaptations pédagogiques
Pour communiquer avec les autres (communication verbale, non-verbale...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap auditif</li> <li>- Handicap visuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création de binômes complémentaires avec des canaux de communication similaires</li> <li>- Utilisation de pictogrammes et d'images pour aider à communiquer avec les autres</li> </ul>
Pour comprendre les règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap mental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différents canaux de communication (EX : support tableau, démonstration...)</li> <li>- Faire des pauses pour rappeler les règles régulièrement</li> <li>- Faire appel à un élève pour reformuler les règles et les rappeler pendant le jeu</li> <li>- Introduire les règles dans plusieurs manches progressives</li> <li>- Répéter les consignes si nécessaire</li> </ul>
Pour le lancer en zone de tir	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap moteur</li> <li>- Handicap visuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapter la taille et le poids des balles</li> <li>- Accompagnateur/guide</li> <li>- Un joueur émet un signal sonore à proximité de la cible</li> <li>- Changer le type de cible (taille, distance...)</li> <li>- Changer le type de tir autorisé (faire rouler, tir avec le pied...)</li> </ul>
Pour se déplacer et esquiver	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handicap moteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distance de course réduite, peuvent partir d'un point avancé du parcours</li> <li>- Adapter les obstacles en fonction des capacités de chacun</li> <li>- Les joueurs disposent d'une chance supplémentaire (il faut les toucher deux fois pour les éliminer)</li> <li>- Le joueur ne peut être touché que sur certaines parties du corps en fonction de sa mobilité (Ex : bras uniquement, jambes et bras, jambes uniquement...)</li> </ul>