

MALLE « SPORT ET INCLUSION »

FICHE PRATIQUE



PRESENTATION

Cette malle a été conçue par l'équipe du PARIH 83, à destination des professionnels des établissements d'Accueil de Jeunes Enfants et/ou de Loisirs.

Elle a pour but de permettre aux équipes la mise en place d'outils pédagogiques auprès des enfants, porteurs de handicap ou non, afin de leur permettre d'accéder à des activités physiques adaptés.

Vous trouverez dans ce document plusieurs propositions d'activités à mettre en place avec le matériel de cette malle.

A la fin de celui-ci, vous remarquerez que plusieurs pages sont vierges : dans un esprit de démarche collaborative, nous vous proposons, si vous le souhaitez, d'y ajouter vos propres propositions d'activités. Si vous et vos équipes avez trouvé d'autres utilisations du matériel proposé, n'hésitez pas à nous les partager ! Cela permettra aux autres structures qui emprunteront la malle d'en bénéficier, et à nous aussi !

En espérant que vous prendrez plaisir à user de cette malle auprès des enfants que vous accompagnez.












L'équipe du PARIH 83



INVENTAIRE

12 Gants à scratch	 Acheter	
2 Petits Ballons en mousse	 Acheter	
12 Cerceaux souples de couleur	 Acheter	
1 Ballon Megamax	 Acheter	
Ballon de Basket sensoriel	 Acheter	
1 Ballon lesté	 Acheter	
12 Ceintures Flag Rugby	 Acheter	

INVENTAIRE

<p>1 Kit Bumball</p>	  <p>Acheter</p>
<p>13 Balles de Boccia 1 Rampe de Boccia</p>	   <p>Acheter Acheter</p>
<p>1 Ballon de Cecifoot</p>	  <p>Acheter</p>
<p>1 Kit de Repérage au sol Master</p>	  <p>Acheter</p>
<p>1 Timer</p>	  <p>Acheter</p>
<p>1 Jeu "dites le en langues des signes/sport"</p>	  <p>Acheter</p>



Activité n°1 – LE SCRATCH-BALL



Intérêt du jeu :

Jeu de ballon, le scratch-ball est un sport collectif sans contact qui se joue uniquement à la main et qui nécessite vitesse et précision. La facilité du jeu rend le scratch-ball totalement adapté pour les enfants. Un attrapage plus facile grâce au système de scratch.



Déroulement :

Objectif : Se familiariser avec le matériel

But: Faire 5 passes entre les joueurs d'une même équipe sans que la balle soit interceptée par l'équipe adverse ou sorte du terrain

Organisation: Baliser un périmètre selon le nombre de participant pour que tout le monde puisse avoir la balle (1/2 terrain pour 5 vs 5)

Déroulement et consignes : Pour pouvoir valider une passe entre joueurs de la même équipe il faut que la balle soit lancée et réceptionnée avec la main portant le gant. La passe n'est pas comptée si la balle est déposée directement sur le gant de son coéquipier ou si elle est tombée par terre. Dans ces cas elle est rendue à l'équipe adverse.

Exemples de Variantes : Il est interdit de renvoyer la balle au pair qui lui a envoyé / Il faut que toute l'équipe ait réceptionné la balle / Il est possible d'augmenter les limites du terrain et lorsque quelqu'un a renvoyé la balle il doit aller toucher l'une des extrémités du terrain.



Matériel :

12 gants à scratch

2 petits ballons en mousse

12 cerceaux souples de couleur (pouvant servir de base)

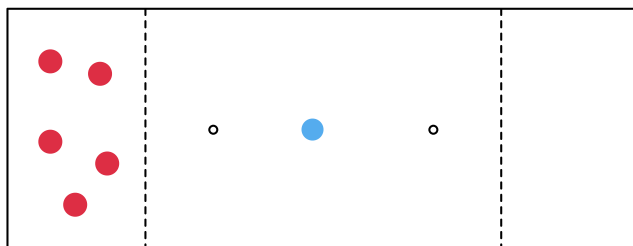


Activité n°2 – Epervier

Intérêt du jeu :

Jeux de l'épervier facile d'accès en raison de sa faible technicité .

Terrain :



Déroulement :

Les joueurs rouge doivent, au signal du joueur bleu (l'épervier), traverser le terrain sans être touché par le joueur bleu. L'épervier cherche à toucher ces camarades lors de cette traversée. Lorsque l'épervier touche un joueur, celui-ci devient épervier à son tour. Après chaque traversée, le sens du jeu change, le(s) épervier(s) se replaçant sur la ligne opposée. Le dernier joueur remporte la partie et devient épervier dans la partie suivante.

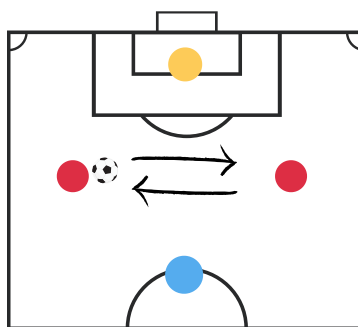
Exemple de variantes :

- si le contact direct est difficile, vous pouvez utiliser des foulards (ceinture avec scratch) à accrocher derrière. l'épervier doit alors saisir le foulard.
- possibilité de modifier le mode de déplacement (assis, à quatre pattes, en rampant ...)

Activité n°3 – Penalty à l'aveugle

Intérêt du jeu :

Sensibiliser les enfants sur les difficultés auxquelles une personne en situation de handicap visuel peut être confrontée pour viser. L'enfant va utiliser l'ouïe pour retrouver le ballon et être en mesure de viser.



Déroulement :



Désigner un enfant qui sera porteur du bandeau cécifoot (bleu). Les deux enfants rouge se font des passes avec le ballon à clochettes

L'enfant ayant les yeux bandés doit intercepter le ballon. A la suite de cela il va devoir tirer en direction du but. Le gardien (jaune) va crier pour orienter le joueur bleu en direction du but. Ce dernier, quand il pense être bien placé, peut alors frapper.

Matériel :

1 bandeau

1 ballon cécifoot



Activité n°4 – Boccia

Intérêt du jeu :

La boccia est un sport similaire à la pétanque qui se joue en intérieur. Les règles de la boccia peuvent varier légèrement en fonction des compétitions et des pays, mais en général, le but du jeu est de lancer ses boules le plus près possible d'une balle cible. Chaque joueur ou équipe lance ses boules à tour de rôle, en essayant de marquer des points en fonction de la proximité de leurs boules par rapport à la balle cible. Le joueur ou l'équipe avec la boule la plus proche de la balle cible marque des points.

Déroulement :

Matches en individuel, doublette ou triplète. Les joueurs s'affrontent en 4 mènes (6 mènes en triplète).

Chaque joueur ou équipe dispose de 6 balles (réparties équitablement entre joueurs).

Le premier joueur lance le but (balle blanche) puis joue une balle. Le joueur adverse doit jouer jusqu'à la reprise du point.

Après la dernière balle jouée, chaque balle de même couleur située le plus près du jack (but), rapporte un point au joueur correspondant.

Les dimensions du terrain sont de 12,5 × 6 m.

Un tirage au sort détermine le placement des joueurs dans les aires de lancement.

Le joueur en position assise effectue le lancer à la main ou à l'aide d'une rampe de lancement. Cette rampe ne doit pas dépasser la ligne de lancer. L'assistant sportif, dos au jeu durant toutes les manches, est présent pour exécuter les commandes de son joueur.

Matériel :

1 rampe

1 jeu de boccia (1 balle blanche, 6 balles rouge, 6 balles blanches)

