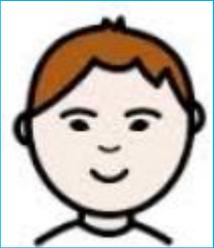




HANDI'MAT



CAP OU PAS CAP?



Différents comme les autres...

2021-2022

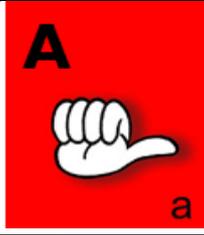
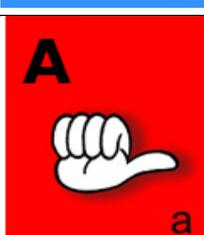
SOMMAIRE

Couverture p. 1	HANDI' MAT 5 Débat HANDICAP p. 24-25
Sommaire p. 2	HANDI' MAT 6 Boccia p. 26-27
Avant-Propos p. 3	HANDI' MAT 7 L.S.F p. 28-29
Des rôles sociaux pour les 3-6 ans p. 4 à 8	HANDI' MAT 8 Torball p. 30-31
Les rencontres mat'USEP p.9	HANDI' MAT 9 L'anneau muet p. 32-33
Organisation d'1 rencontre MAT'USEP et de la rencontre départementale HANDI'MAT p.10-11	HANDI' MAT 10 Sans parole p. 34-35
Liste des 12 ateliers p. 14	HANDI' MAT 11 Passeur de danse p. 36-37
Descriptif d'une fiche d'activité p. 15	HANDI' MAT 12 Roule-fauteuil p. 38-39
HANDI' MAT 1 Pré-voir/ sans voir p. 16-17	Réglette du plaisir p.40-41
HANDI' MAT 2 Volants en vol p. 18-19	Les p'tits reporters p.42-43
HANDI' MAT 3 Tire-Lire aux albums p. 20-21	Compléments matériels/Ateliers p.44-50
HANDI' MAT 4 Tourniquet p. 22-23	Brevets de participation p.51-52

<https://www.usep44.org/les-productions/handicap>

Des outils pour aider à la mise en place de rencontres sportives scolaires inclusives

- [La mallette numérique « sport scolaire et handicap »](#)
- [Un film pédagogique « Des rencontres sportives scolaires inclusives »](#)

<p>H</p>	<p>Handicapé passagèrement ou pour toujours, on doit apprendre à vivre ensemble.</p>	
<p>A</p>	<p>Accepter d'en parler, c'est déjà avancer.</p>	
<p>N</p>	<p>Ne pas nier la singularité, c'est dépasser la différence pour bâtir la tolérance.</p>	
<p>D</p>	<p>Découvrir des situations inhabituelles, déstabilisantes mais structurantes et sécurisantes.</p>	
<p>I'</p>	<p>Inclure tous les enfants dans le partage de cet événement.</p>	
<p>M</p>	<p>Mobiliser son corps autrement pour se découvrir et ressentir autrement.</p>	
<p>A</p>	<p>Apprendre de l'autre et avec l'autre dès le plus jeune âge.</p>	
<p>T</p>	<p>Trouver des solutions appropriées en contact avec l'autre pour rendre la rencontre inoubliable !</p>	

Des rôles sociaux pour les 3-6 ans

Cf. ressource USEP nationale, 2020 https://usep.org/wp-content/uploads/2020/09/rolessociaux2020_c1_c2_c3.pdf

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.
C'est en amenant l'enfant à assumer ses premières responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quelque soit la situation quelque soit l'autre.

AVANT la RENCONTRE

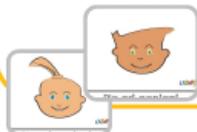
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

PENDANT la RENCONTRE

L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place le dispositif et veille à la sécurité de tous. Il accompagne l'enfant dans son rôle de responsable.

APRES la RENCONTRE

Après ses premières expériences de responsabilités, on peut offrir la possibilité à l'enfant d'exprimer son ressenti.



Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle.
Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- son rôle doit être **défini et clairement identifié**.
- **Une seule tâche par mission**

Il peut être accompagné dans celle-ci par un adulte ou un « grand ».

La tenue, les accessoires (sablier, clochette, ...) inhérents à sa fonction sont primordiaux et ne doivent pas être négligés. Ils contribuent à la légitimité du rôle qui doit être reconnu à la fois par les pairs et les adultes.



MAÎTRE DU TEMPS



MAÎTRE DE LA MARQUE



MAÎTRE DU MATÉRIEL



MAÎTRE DU JEU

Maître du temps



Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

Rôle

- Je mesure le temps de jeu en visualisant son écoulement
- Je signale le début et la fin du jeu

Identification

- Emplacement défini, matérialisé par l'affichette au sol
- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- Sablier

SAVOIRS

- Percevoir la notion de durée courte

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un sablier
- Visualiser l'écoulement du temps
- Énoncer le début et la fin du jeu à haute voix

SAVOIR ÊTRE

- Être concentré
- Être responsable de la durée du jeu

Le sport scolaire de l'École publique

Je suis maître du temps



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les règles du jeu.



1. Je sais utiliser le sablier.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



1. Je retourne le sablier au signal de début du jeu.



2. Je donne le signal de fin du jeu à la fin de l'écoulement du sablier : STOP !



Maître de la marque



Références aux programmes de l'Education nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

Rôle

- Je compte les points
- J'annonce clairement à la fin du jeu, le score de chaque équipe

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affiche

Matériel

- Bouchons et seaux aux couleurs des équipes
OU
- Feuille de marque + crayon

SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les outils d'affichage du score

SAVOIR FAIRE

- Comparer des collections d'objets (bouchons, bâtons,...) / Compter
- Annoncer, à haute voix, un résultat

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la marque
- Etre neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Le sport scolaire de l'École publique

Je suis maître de la marque



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les règles du jeu.



2. Je sais compter les points.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



1. J'inscris un point pour celui qui a gagné



2. Je compte les points.



3. Je compare le nombre de points pour chaque équipe.

OU



1. Je dépose un bouchon de la bonne couleur dans le seau.



2. Je compte les bouchons.



3. Je compte le nombre de bouchon pour chaque équipe.

GT MATERNELLE USEP 2019



Maître du matériel



Rôle

- J'assure la mise en place du matériel nécessaire à la tenue du jeu
- Je range le matériel à la fin du jeu

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- Matériel nécessaire pour le jeu + caisse pour le rangement

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître le jeu
- Connaître le matériel / le dispositif nécessaire et savoir le mettre en place (à partir d'une fiche / d'une photo)

SAVOIR FAIRE

- Savoir se repérer dans l'espace pour installer le dispositif
- Savoir lire un plan / une image / une photo

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la gestion du matériel
- Etre rigoureux
- Etre respectueux du matériel collectif

Le sport scolaire de l'École publique

Je suis maître
du matériel



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les jeux.



2. Je sais mettre en place et
ranger le matériel.

PENDANT : JE METS EN PLACE LE MATÉRIEL et LE RANGE



1. Je mets en place le matériel.



2. Je range le matériel.



Maître du jeu



Rôle

- Je fais respecter les règles d'or
- J'annonce le vainqueur à la fin du jeu

Identification du rôle l'organisateur

- Chasuble, casquette, brassard, gilet ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affichette

Matériel

- Clochette

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif."



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles d'or
- Faire respecter les règles d'or

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Oser intervenir

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la sécurité des joueurs
- Etre juste
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Le sport scolaire de l'École publique

Je suis maître
du jeu



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les règles du jeu.



2. J'apprends à les faire respecter.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



1. Je donne le signal
de début de jeu.



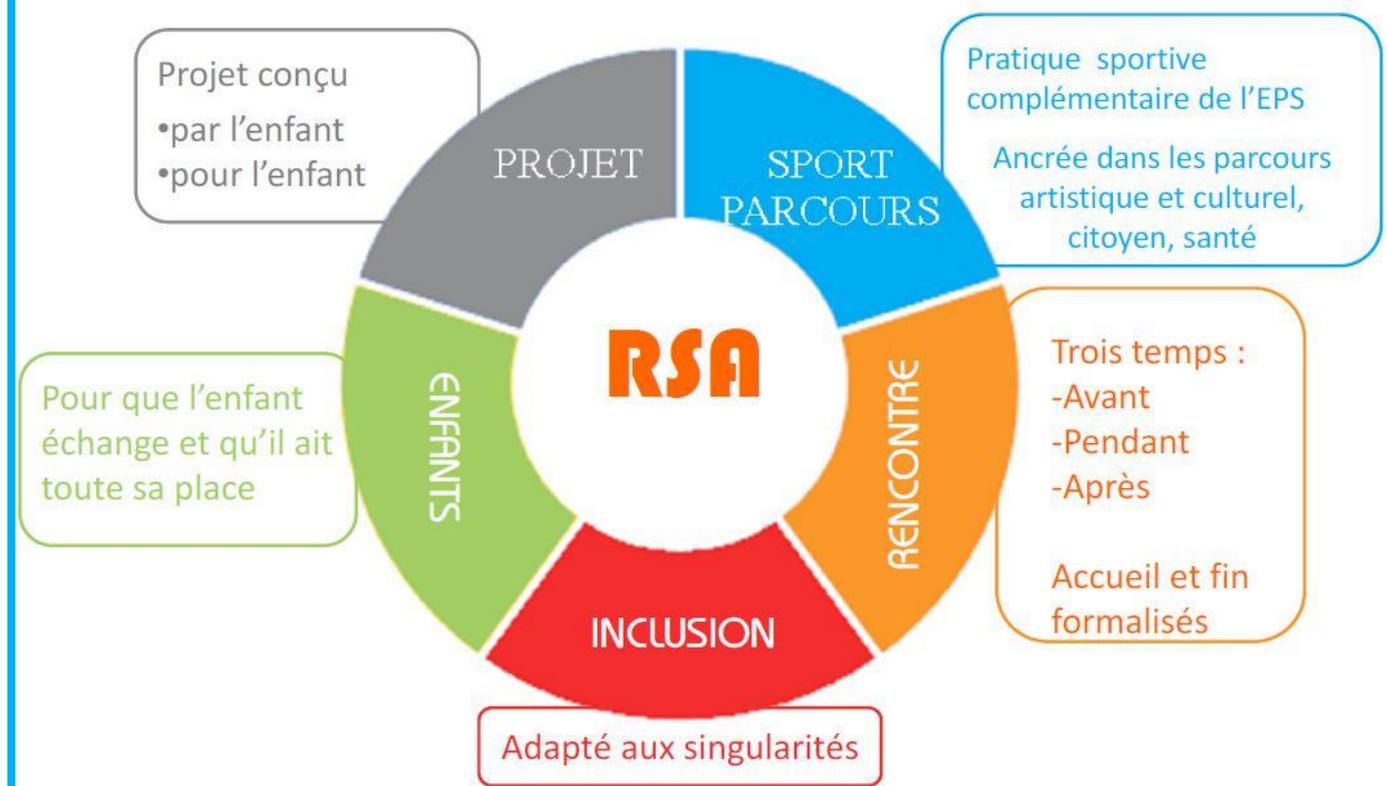
2. J'arrête le jeu si
un enfant a mal.



3. Je donne le signal
de fin du jeu.



LA RENCONTRE SPORTIVE ASSOCIATIVE



Des outils pour une mise en place de rencontres sportives scolaires inclusives USEP nationale

1. La mallette USEP Sport scolaire et handicap
 - La mallette numérique « sport scolaire et handicap »
 - Un film pédagogique « Des rencontres sportives scolaires inclusives »
2. Les publications des Editions EPS
 - Handicaps et activités physiques
 - Handicaps et activités physiques—Natation
 - Handicaps et activités physiques—Jeux et sports collectifs
 - Handicaps et activités physiques—Athlétisme



Adaptation à partir de variables didactiques

HANDI'MAT



~ Schéma des 6 variables complété au regard de la RSA envisagée : Handi'mat ~

Cf. la mallette « SPORT SCOLAIRE ET HANDICAP » dans sa version actualisée de 2015

LES RENCONTRES MAT'USEP

<p>QUI ? & avec QUI ?</p>	<p>Les élèves de maternelle de 3 à 5 ans, membres d'associations sportives déclarées affiliées à l'USEP. Chaque enfant est licencié pour une saison scolaire tout comme les accompagnateurs (enseignants, ATSEM, parents, autres élèves de classes supérieures).</p> <p>Le département, en fonction des inscriptions, est subdivisé en plusieurs groupes de proximité pour les rencontres départementales dont l'effectif n'excèdera pas cinq classes. Les équipes créées seront alors comprises entre 10 et 12 élèves maximum, l'hétérogénéité de leur composition sera recherchée. Au fil de la rencontre, les élèves apprendront à mieux se connaître et à prendre du plaisir à évoluer, à partager et à vivre ensemble.</p>
<p>QUOI ?</p>	<p>Le contenu des rencontres retenues s'appuie sur le calendrier départemental annuel : les rencontres peuvent revêtir plusieurs formes, départementales auxquelles peuvent s'adjoindre des rencontres de secteur, des rencontres locales en référence aux programmes en vigueur et aux activités socialisées et culturellement définies en fonction des compétences des élèves. Une alternance d'activités individuelles et collectives, traditionnelles et innovantes est à promouvoir.</p>
<p>QUAND ?</p>	<p>Chaque rencontre associative inclusive est le plus souvent la ponctuation d'un vécu antérieur de l'activité physique concernée, en classe, au sein de chaque école. Elle peut néanmoins en être un déclencheur pour développer en prolongement des compétences motrices au cours d'une unité d'apprentissage. Elle peut aussi être un moment de relance du projet.</p> <p>Le nombre de rencontres au cours d'une année scolaire varie de 3 à 5. Trois étant le nombre minimum à développer. Une répartition harmonieuse est à rechercher sur l'ensemble des 5 périodes scolaires afin d'éviter l'affluence de manifestations sur une même période (ex : fin d'année scolaire).</p>
<p>OÙ ?</p>	<p>La proximité sera privilégiée afin d'éviter des trajets en cars longs et onéreux. A l'intérieur comme à l'extérieur selon la nature de l'activité retenue (gymnases, salles spécialisées, piscine, cour, stade, site remarquable...).</p> <p>Favoriser des déplacements pédestres est souhaitable dans la mesure du possible!</p>
<p>COMMENT ?</p>	<p>Une préparation collégiale s'impose entre tous les participants pour fixer d'une part les dates et les contenus des rencontres en recherchant à y associer au mieux les enfants et à assumer la gestion des rôles sociaux.</p> <p>Si elle peut s'effectuer en partie au moment d'une AG de secteur, il est nécessaire en complément de fixer des dates de réunion préparatoires avec les différents protagonistes pour déterminer la forme et le lieu de chaque rencontre, le matériel à préparer, les responsabilités à partager, la constitution des équipes, les collations citoyennes à prévoir, les brevets de participation à la manifestation, la communication numérique vers l'extérieur...</p>

SCP/USEP44

Organiser la rencontre départementale HANDI'MAT, c'est en 3 temps

AVANT	<p><u>Pour les adultes</u></p> <p>Participer activement à la formation « les mercredis de l'USEP44 » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composer les groupes de rencontres entre associations - Choisir un lieu en lien avec la déléguée départementale et les deux éducateurs sportifs USEP44 (afin de limiter les coûts de transport) <p>Participer à la réunion de préparation de « sa » rencontre (HTS) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présenter l'organisation de la rencontre aux adultes encadrants - Définir les rôles et la place des adultes (enseignants, ATSEM, éducateurs sportifs, parents et autres adultes bénévoles) - Recenser le matériel nécessaire pour l'atelier géré par chaque adulte <p><u>Pour les enfants</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer un cycle d'apprentissage : vivre les 11/12 situations avec une réelle prise en compte des handicaps proposés - Les impliquer ensuite dans le choix des activités pour la rencontre avant de constituer les équipes - accepter et choisir de tenir des rôles sociaux (maître du matériel, maître du temps, maître de la marque, guide...) 	
PENDANT	<ul style="list-style-type: none"> - Accueillir l'ensemble des participants, en les invitant à se regrouper dans la zone réservée au dépôt des affaires personnelles 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Rejoindre l'espace central pour la passation des consignes générales 	
	Rôle de l'adulte	Rôle de l'enfant
	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser son atelier dans l'espace réservé dès son arrivée en y associant le plus possible les enfants-maîtres - Répartir les enfants dans les équipes d'appartenance - Rappeler les règles de fonctionnement, de comportement et de sécurité - Garantir le bon déroulement des rotations 	<ul style="list-style-type: none"> - Se répartir en équipe dans chaque atelier en respectant la feuille de route - Tenir les rôles sociaux adoptés - Respecter le signal sonore de début et de fin d'activité délivrés par le maître du temps - Respecter le matériel et l'environnement - Respecter le délai imparti pour chaque atelier avant rotation
APRÈS	<ul style="list-style-type: none"> - Organiser un temps de retour sur la rencontre - Faire le bilan de l'implication des enfants - Organiser le compte-rendu 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer ses ressentis sur la banderole (« réglette du plaisir ») avec des bouchons - Contribuer au compte-rendu de la rencontre (p'tits reporters)

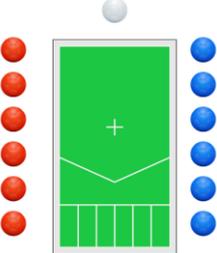
Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISER la RENCONTRE

Une proposition de forme ajustable: ↻

SITUATIONS	<p>Avec une succession d'ateliers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir avec les protagonistes (adultes & enfants) 5, 6 ateliers ou plus parmi ceux proposés dans le document. Ne pas aller au-delà de 5 ateliers sur 1 demi-journée M (A) et de 6 ateliers ou plus sur 1 journée M&AM (A') selon les niveaux scolaires en présence. • Alternier des ateliers individuels et collectifs, de pratique et de récupération au regard des 12 situations. • Respecter la durée, ne pas excéder 20', rotation comprise 	
DÉROULEMENT –A- ~ 5 ateliers ~	<p style="text-align: center;">MATIN (M)</p> <p>➤ Arrivée / accueil : 10.00~10.15</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atelier 1 : 10.20 – 10.40 • Atelier 2 : 10.45 – 11.05 • Atelier 3 : 11.10 – 11.30 • Atelier 4 : 11.35 – 11.55 • Atelier 5 : 12.00 – 12.20 <p style="text-align: center;">~ 12.20 ~</p> <p style="text-align: center;"><i>Temps collectif : Réglette du plaisir</i></p> <p>➤ Déjeuner sur place : 12.30 – 13.00</p> <p>➤ Retour dans les écoles 13.15</p>	<p style="text-align: center;">APRES-MIDI (AM)</p>
DÉROULEMENT –B- ~ 6 ateliers ~	<p style="text-align: center;">MATIN (M)</p> <p>➤ Arrivée / accueil : 10.00~10.15</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atelier 1 : 10.20 – 10.40 • Atelier 2 : 10.45 – 11.05 • Atelier 3 : 11.10 – 11.30 • Atelier 4 : 11.35 - 11.55 <p>➤ Déjeuner sur place: 12.00 – 12.35</p>	<p style="text-align: center;">APRES-MIDI (AM)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atelier 5 : 12.45- 13.05 • Atelier 6 : 13.10 – 13.30 <p style="text-align: center;">~ 13.00 - 13.45~</p> <p style="text-align: center;"><i>Temps collectif : Réglette du plaisir</i></p> <p>➤ Retour dans les écoles 14.00-14.15</p>

12 ATELIERS AU CHOIX...

<p>HANDI'MAT 1 p.16-17</p>	<p>HANDI'MAT 2 p.18-19</p>	<p>HANDI'MAT 3 p.20-21</p>
<p>PRE-VOIR/ SANS VOIR</p> 	<p>VOLANTS EN VOL</p> 	<p>TIRE-LIRE AUX ALBUMS</p> 
<p>HANDI'MAT 4 p.22-23</p>	<p>HANDI'MAT 5 p.24-25</p>	<p>HANDI'MAT 6 p.26-27</p>
<p>TOURNIQUET</p> 	<p>DÉBAT <i>imposé</i></p>  <p><i>Atelier découverte transversal</i></p>	<p>BOCCIA</p> 
<p>HANDI'MAT 7 p.28-29</p>	<p>HANDI'MAT 8 p.30-31</p>	<p>HANDI'MAT 9 p.32-33</p>
<p>LSF https://youtu.be/jq5zXcN2tIY</p> 	<p>TORBALL</p> 	<p>L'ANNEAU MUET</p> 
<p>HANDI'MAT 10 p.34-35</p>	<p>HANDI'MAT 11 p.36-37</p>	<p>HANDI'MAT 12 p.38-39</p>
<p>SANS PAROLE</p> 	<p>PASSEUR DE DANSE</p> 	<p>RELAIS-FAUTEUIL</p> 

Le sport scolaire de l'École publique

N° atelier HANDI'MAT

INTITULÉ

BUT

MATERIEL

ORGANISATION

CRITERE(S) DE RÉUSSITE

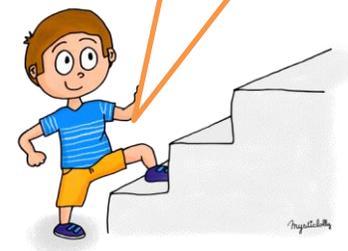
VARIABLES DIDACTIQUES

Corps
Espace
Matériel
Temps

DESCRIPTIF (schéma)

Marche 1 
Marche 2 
Marche 3 

Je monte l'escalier
**marche après
marche.**
Si je réussis à la
marche 1, je passe à
la marche 2...etc



Maître du Temps

Maître de la Marque

Maître du Matériel

Maître du Jeu

RÔLES SOCIAUX À INCLURE



Guide





PRÉ-VOIR/SANS VOIR

HANDI'MAT1

PRÉ-VOIR / SANS VOIR

BUT : se situer et parcourir l'espace les yeux bandés en se laissant guider par un partenaire



*Pour aller plus loin : A l'usage la maternelle entre en jeu 2021
le fil d'Ariane

https://usep.org/wp-content/uploads/2021/03/2021_matenjeu_fildariane.pdf

MATERIEL :

- 1 masque occultant ou 1 foulard  ou yeux fermés  **G**
- 1 objet sonore/binôme 

CONSIGNES :

Se déplacer dans la totalité de l'espace d'évolution

- seul.e
- sans jamais se quitter/se laisser guider

Inverser les rôles

CRITERE DE REUSSITE :

- A= n'avoir touché aucun obstacle pendant le déplacement
- G= avoir conservé le silence pendant toute la durée du déplacement

VARIABLES DIDACTIQUES :

- Espace :** Espace avec obstacles (banc, plots, chaises...) Place du guide derrière/devant Distance entre les lignes
- Temps :** Durée du déplacement : de 1' à 5'

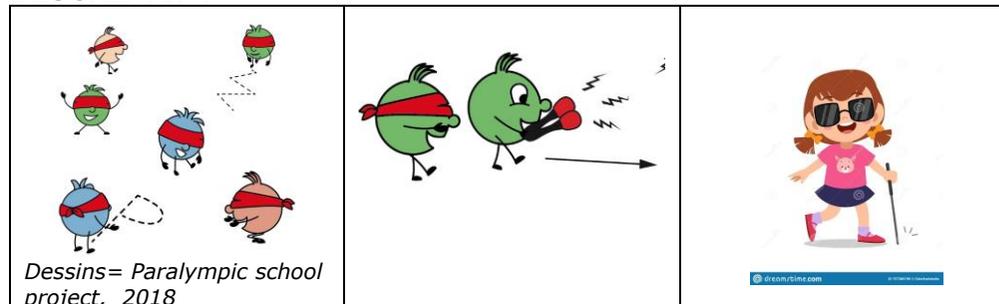


Distribuer les rôles à tenir

ORGANISATION :

Formation de **binômes** : 1 enfant a les yeux bandés, l'autre garde les yeux ouverts en dispersion dans l'espace.

DESCRIPTIF :



Marche 1

Marche 2

Marche 3



Les yeux bandés, se déplacer dans l'espace en dispersion en ligne droite, brisée, courbe... au signal dessiner au sol l'initiale de son prénom, une autre lettre, etc...



Les yeux bandés, se déplacer d'un point A à un point B en réalisant un parcours sans, puis avec obstacles surélevés ou non en se laissant guider par le son et/ou le toucher (main sur tête en AV – main sur épaule G aller à G –épaule D aller à D...)



Les yeux bandés, se déplacer sur un parcours à l'aide d'un bâton en autonomie + *

Le sport scolaire de l'École publique



VOLANTS EN VOL

HANDI'MAT 2

VOLANTS EN VOL



BUT : envoyer le plus possible d'objets dans le camp adverse en conservant la position assise pendant la durée du jeu

MATERIEL :

- 1 volant/ enfant ou 1 sac/enfant
- ou 1 ballon de baudruche/enfant



- 3 sabliers de 1' 3' 5'



- 2 Bancs / 2 chaises + corde



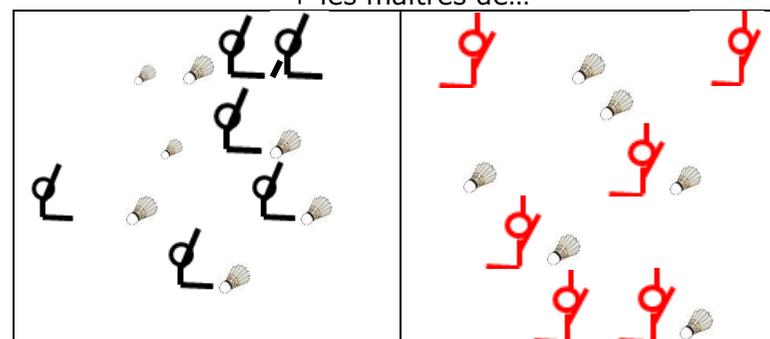
- CRITERE DE REUSSITE :**
- avoir le moins d'objets dans son terrain à la fin du temps

VARIABLES DIDACTIQUES :

- Corps :** agenouillé – assis jambes tendues devant soi
- Espace :** Support de matérialisation des limites de séparation des 2 terrains/grandeur du terrain
- Matériel :** volant – sac – ballon de baudruche – ballon type volley – raquettes adaptées
- Temps :** augmenter progressivement la durée du jeu

ORGANISATION :

- 2 équipes de 6 joueurs assis en contact avec le sol- Rester assis sur les fesses pendant tout le jeu + les maîtres de...



DESCRIPTIF :

Assis sur les fesses jambes devant soi : Lancer le volant par-dessus les bancs dans le camp adverse. Se déplacer sur les fesses pour ramasser et renvoyer les volants tombés pendant le temps du sablier de 1'

Assis sur les fesses jambes devant soi : lancer le volant par-dessus l'obstacle surélevé (corde tendue entre deux chaises basses)

2.1 1' 2.2 3' 2.3 5'

Idem 2 avec un bras mobilisé dans le dos ou une poche, puis l'autre...

3.1 1' 3.2 3' 3.3 5'

Distribuer les rôles à tenir



Le sport scolaire de l'École publique



TIRE-LIRE AUX ALBUMS

HANDI'MAT 3

LA TIRE-LIRE AUX ALBUMS



BUT : découvrir un handicap au travers de la lecture d'un album

MATERIEL :

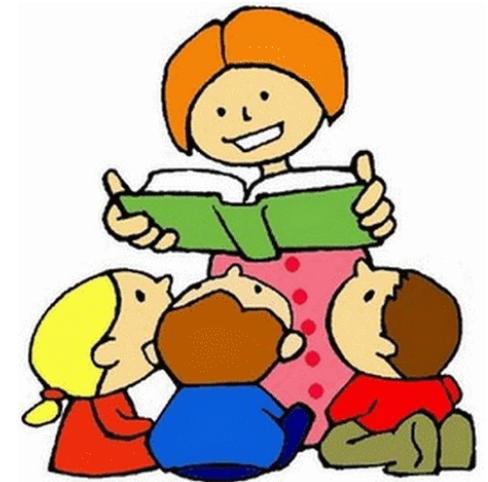
- la tire-lire (carton contenant **6** albums handi'mat sur différents types de handicaps) à choisir parmi les **12** disponibles
- 1 jeu de cartes présentant chaque 1^{ère} de couverture

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Respecter les règles de fonctionnement établies
- ✓ Conserver son attention pendant toute la lecture
- ✓ Rester dans le propos

ORGANISATION : 1 groupe d'enfants assis en demi-cercle autour d'un adulte ou d'un enfant plus âgé

DESCRIPTIF : présentation des cartes à jouer retournées. Un enfant en **tire** une et la montre à ses camarades, puis recherche l'album dans la tire-lire pour le faire **lire**



Distribuer les rôles à tenir





TOURNIQUET

HANDI'MAT 4

TOURNIQUET



BUT : découvrir un album dans un temps donné

MATERIEL :

- autant d'albums mis à disposition que d'enfants
- 1 signal sonore

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Être capable de citer le.s handicap.s repérés dans les albums
- ✓ Conserver son attention sur l'album choisi
- ✓ Respecter les règles de fonctionnement établies

ORGANISATION :

- Disposition en cercle y compris l'adulte : celui-ci distribue de manière aléatoire 1 album à chaque enfant du groupe ou à 1 binôme. Au signal sonore, chaque enfant referme son livre et le passe à son camarade (sens des aiguilles d'une montre SAM) etc...
- Prolongement possible avec l'intervention de l'adulte qui présente un album sur un handicap de son choix.

DESRIPTIF :



Distribuer les rôles à tenir





DÉBAT

(atelier imposé)

HANDI'MAT 5

DEBAT



BUT : comprendre le handicap et donner son avis en participant aux échanges

MATERIEL :

1 album :

- ✓ Le handicap mes P'tits DOCS



- ✓ 1^{ère} de couverture plastifiée pour une prise d'indices progressive avec un cache (*fauteuil caché M1/2 et fauteuil et titre cachés pour M3*)

CRITERES DE REUSSITE :

- ✓ attendre son tour de parole
- ✓ ne pas couper la parole
- ✓ respecter le temps de parole



Distribuer les rôles à tenir

Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION :

1 groupe d'enfants assis en ligne face à un adulte ou à un enfant plus âgé

DESCRIPTIF :

Découverte progressive de la 1^{ère} de couverture pour créer un horizon d'attente



Présenter la 1^{ère} de couverture à partir de l'album

Découvrir les différents types de handicap proposés dans l'album à partir des illustrations

(Illustrations de plusieurs types de handicap en pages 6-7-8 (HM)-12(HV)-16(HA)-24 (HC- trisomie 21)



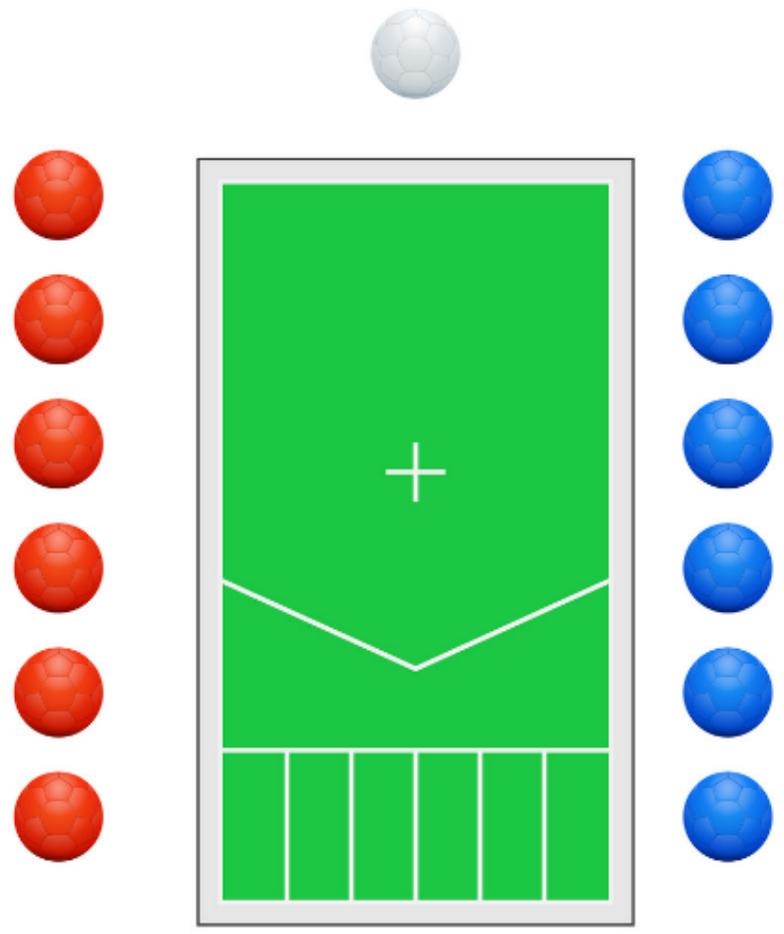
Idem 2 avec la 1^{ère} de couverture plastifiée avec un cache sur l'enfant en situation de handicap & sur le titre de l'album pour formuler des hypothèses

QUESTIONS / INDUCTEURS : enfants en cercle pour favoriser le débat

- Le **handicap** c'est quoi pour toi ? c'est pour toujours ou non ?
- Y-a-t-il un enfant **handicapé** dans ton école ?
- As-tu déjà vu quelqu'un en **situation de handicap** ? un enfant, une grande personne... ?



- Quelles aides pour leur rendre la vie moins compliquée ?
- Compléter avec la lecture de l'album pour ponctuer le débat au moins jusqu'à la page 9 pour la première marche.



BOCCIA

HANDI'MAT 6

BOCCIA



BUT : envoyer la balle de cuir bleu ou rouge le plus près possible de la balle blanche (jack)

MATERIEL :

- Jeu de 13 boules 1 jack blanc (cochonnet) + 6 B & 6 R/rampes
- 6 chaises basses
- 2 seaux + bouchons bleus et rouges (Maître de la Marque)



CRITÈRE DE REUSSITE :

VARIABLES DIDACTIQUES :

Corps : assis sur chaise ou au sol

Espace : Grandeur du terrain – Distance jusqu'au mur de + en + éloignée entre les 2 lignes

Matériel : tubes pour lancer la boule

Temps : Nombre de manches

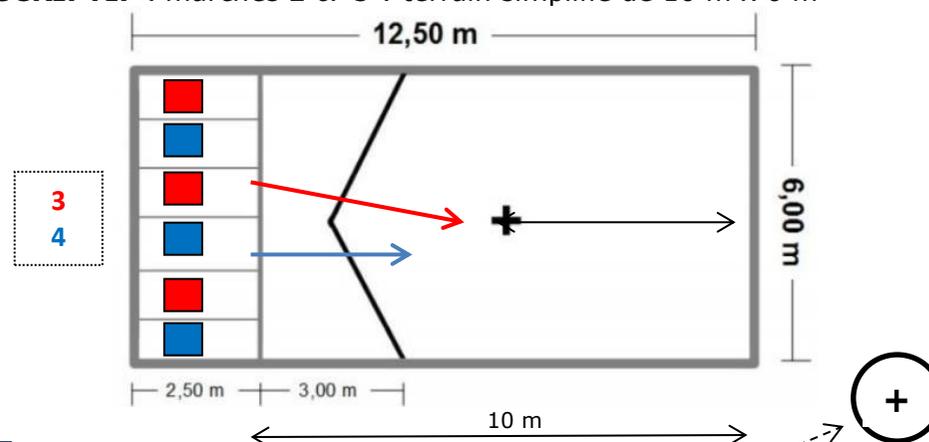
Distribuer les rôles à tenir



Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION : 6 enfants alignés assis sur une chaise basse - 2 boules par enfant posées devant chacun d'eux + 2 Maîtres de la Marque MM /MM

DESRIPTIF : marches 2 & 3 : terrain simplifié de 10 m x 6 m



par vagues de 6 enfants assis alignés, face à un mur : lancer sa balle a) pour s'approcher le plus près du mur b) idem entre deux lignes parallèles tracées au sol : le joueur qui a la balle le plus près du mur marque 1 point (1 bouchon) comme celui qui place sa balle entre les 2 lignes (6 fois/jeu)

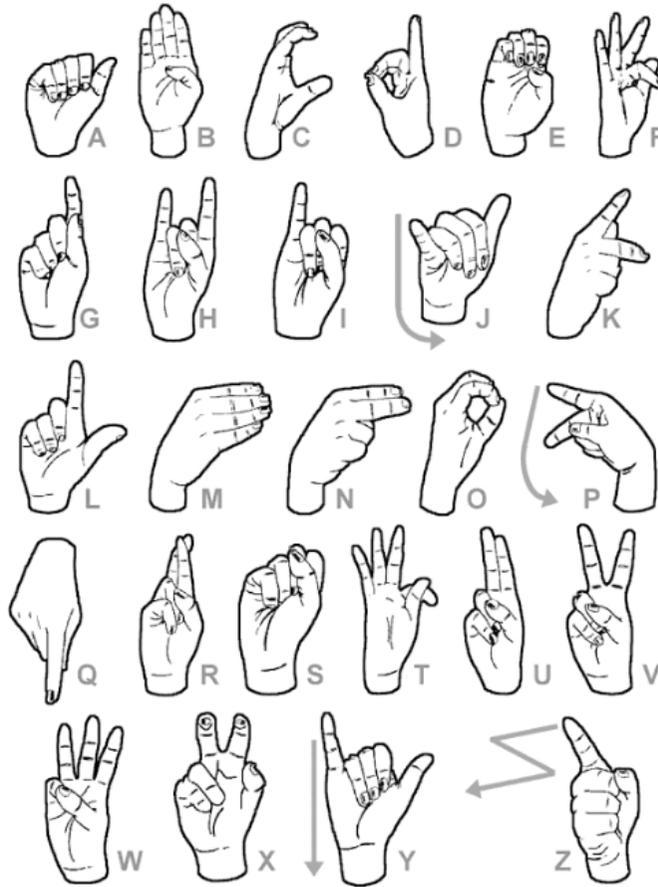


par vagues de 6, jouer en doublette, lancer sa balle pour atteindre le disque placé à 5m et s'approcher le plus près du jack + (1/2 1/4 1/6 - 2/3 2/5 - 3/4 (cf. dessin) 3/6 - 4/5 5/6) 1 point à l'équipe la plus près (9 doublettes successives x3)



par vagues de 6, jouer en triplette (*cf. lien fiche-repère enseignant.e boccia ci-dessus)

Alphabet Manuel LSF



L'ALPHABET LSF

HANDI'MAT 7

L.S.F



BUT : découvrir et manipuler un nouveau moyen de communication

MATERIEL :

- n cerceaux= n enfants en ligne + 1 coussin
- 1 flèche repère du sens  à placer devant cerceau 1
- La fiche modèle HANDICAP (mot/lettres + signes) + 10 lettres à découper (A C D H I N P O V) + les 10 signes correspondants
- 1 fiche plastifiée double alphabet (format A3) à reproduire en plusieurs exemplaires

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Savoir épeler l'initiale de son prénom et/ou son prénom
- ✓ Savoir épeler et traduire les lettres du mot HANDICAP d'un alphabet à l'autre



VARIABLES DIDACTIQUES :

Matériel : lettres du prénom

Distribuer les rôles à tenir

Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION : enfants assis en ligne dans un cerceau + adulte face

DESCRIPTIF :



1:  chaque enfant annonce tour à tour son prénom en passant un coussin à son voisin puis nomme son initiale qui est reprise à l'unisson par tout le groupe. Désigner son initiale et chercher dans un second temps le signe correspondant à son initiale sur l'alphabet plastifié.

2:  l'adulte présente chaque initiale en lettres capitales d'imprimerie successivement. Se lever à la reconnaissance de sa lettre en réalisant le signe correspondant.

3:  présentation de la fiche du mot HANDICAP. Un enfant, parmi les 10 lettres à disposition, prend la 1^{ère} lettre du mot et vient la placer dans la case vierge, etc...

- a) Désigner au fur et à mesure les lettres sur la fiche alphabet puis reproduire avec la main les signes référents avant de placer chaque signe dans la plaquette vierge
- b) Venir se placer en ligne pour former le mot handicap (réussite = photo de la réalisation mise en corps)



TORBALL

HANDI'MAT 8

TORBALL



BUT : faire rouler le ballon derrière la ligne d'en-but pour marquer plus de points que l'équipe adverse

MATERIEL :

- (3x2) tapis de sol
- 1 ballon à clochettes
- 6 masques de vue handicap
- 1 corde avec des clochettes
- 4 plots de 2 couleurs différentes (lignes de fond matérialisées avec 2 plots)
- 2 foulards – 2 seaux + bouchons de 2 couleurs différentes = celles ses plots



CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Faire rouler le ballon sous la corde clochette
- ✓ Ne pas sortir de son tapis

VARIABLES DIDACTIQUES :

Corps : 1 yeux ouverts 2. yeux bandés 3. Inclure 1 **coup de pouce** (permettre à 1 équipe de marquer plus facilement) ou 1 **coup d'éclat** (donner un handicap à une équipe)

Espace : grandeur du terrain – nombre de terrains

Matériel : foulard – corde- banc

Temps : fin du jeu défini soit par le maître du temps ex : 1' 3' 5' soit par le maître du jeu en fonction des points obtenus ex : 5 pts

Désigner les enfants en fonction des rôles à tenir



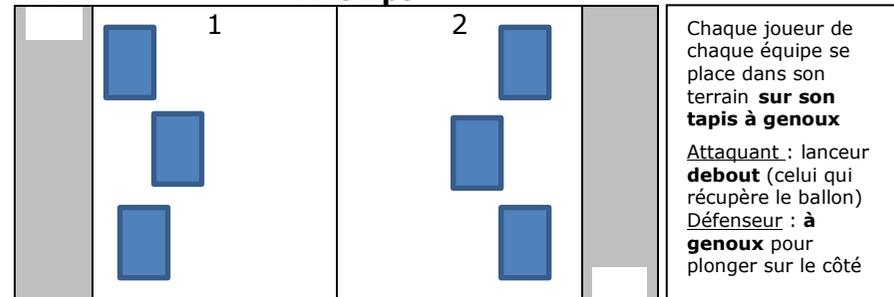
ORGANISATION :

- 2 équipes de 3 joueurs sur 1 tapis individuel/3 manches
- 2 **M** de la **Marque MM** placés derrière la ligne face à chaque en-but + 2 **M** du Matériel (**Ramasseurs de Ballons**)

MM2

M Temps

MM1



Chaque joueur de chaque équipe se place dans son terrain **sur son tapis à genoux**

Attaquant : lancer **debout** (celui qui récupère le ballon)
Défenseur : à **genoux** pour plonger sur le côté

RB (M Matériel)

RB

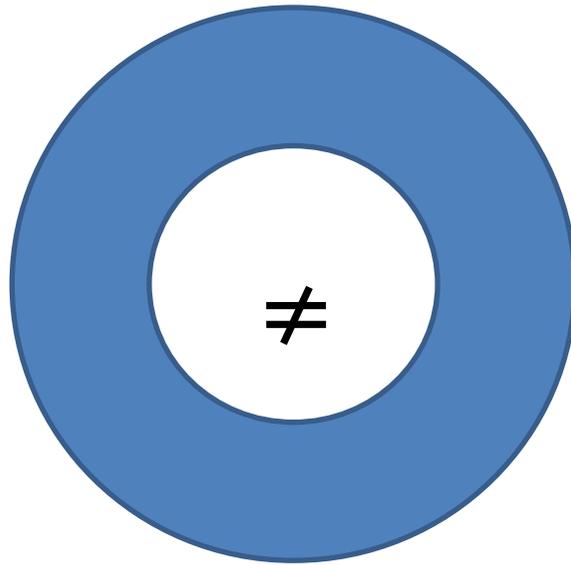
DESCRIPTIF : <https://www.youtube.com/watch?v=aIGtMh69dMc>

Au signal sonore, 1 : faire **rouler** obligatoirement le ballon à la main à travers le terrain départ **à genoux**/2 : équipe adverse tente de le bloquer 1 point si blocage, puis inverser les rôles

Au signal sonore, faire **rouler** obligatoirement le ballon à la main à travers le terrain et lui faire franchir la ligne d'en-but opposée pendant que l'autre équipe essaie de l'en empêcher avec n'importe quelle partie de son corps dans un silence absolu. (yeux ouverts puis yeux fermés)

Passer le ballon en le faisant rouler au joueur cible placé derrière l'en-but adverse et en faisant **rouler le ballon sous** la corde clochette. (faire tenir le rôle de joueur cible à tous les enfants)

Le sport scolaire de l'École publique



L'ANNEAU MUET

HANDI'MAT 9

L'ANNEAU MUET



BUT : réagir à la vue de son numéro pour saisir l'anneau le plus vite possible

MATERIEL :

- Cartes numéros de 1 à 5/6 de plusieurs couleurs et/ou configurations digitales (autant de numéros que d'enfants, si $n > 5$ faire choisir une carte d'une couleur différente 1 2 3 4 5 6/ 1 2 3 4 5 6 ...)
- Un anneau
- 2 seaux   + bouchons bleus et rouges (Maître de la Marque)

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Saisir et rapporter l'objet sans se faire toucher

VARIABLES DIDACTIQUES :

Corps :

varier les **positions** de départ (debout-assis-à genoux- allongé)
- varier le mode de déplacement : sauter à pieds joints, d'un pied...

Espace : distance à parcourir plus ou moins longue

Temps : durée de jeu variable de 1' à 5' ou plus

Matériel : foulard – objet encombrant...



Désigner les enfants en fonction des rôles à tenir

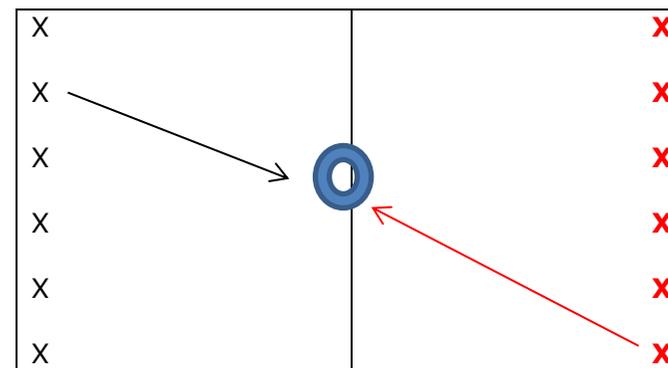
le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION :

2 équipes alignées face à face distantes de 5 à 10 mètres.
Chaque joueur a un numéro compris entre 1 et 5.

DESCRIPTIF :

Conserver le silence pendant toute la durée du jeu



Au signal visuel, les joueurs concernés s'élancent en **courant** pour saisir l'anneau et revenir à leur place sans se faire toucher par le joueur adverse (1 réussite = 1 point = 1 bouchon)



Idem 1 mais en se déplaçant à **4 pattes**



IDEM 1 mais en position de départ **autre que debout** et en se déplaçant **en sautant** (à pieds joints puis sur 1 pied...)



SANS PAROLE

HANDI'MAT 10

SANS PAROLE



BUT : Réagir le plus vite possible au signal tactile dans une mise en situation de surdité

MATERIEL :

- ✓ 4 Casques surdité
- ✓ N anneaux à placer à côté des deux premiers joueurs
- ✓ 2 paniers de collecte / 1 douzaine de bouchons

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Réagir uniquement au signal tactile (M1)
- ✓ Idem + Remplir le panier avant l'équipe adverse (M2-M3)
- ✓ Si anneau non tombé pendant le déplacement, l'équipe marque 1 point (1 bouchon) (M3)

VARIABLES DIDACTIQUES :

- **Corps :** à 4 pattes- assis- debout... 1 main dans le dos (M3)
- **Espace :** distance croissante = distance + ou - longue (10 à 20m)
- **Matériel :** nombre d'anneaux- sacs de graine-brique- objet instable/roulant...
- **Temps :** durée de jeu décroissante 8' à 2'

Distribuer les rôles à tenir

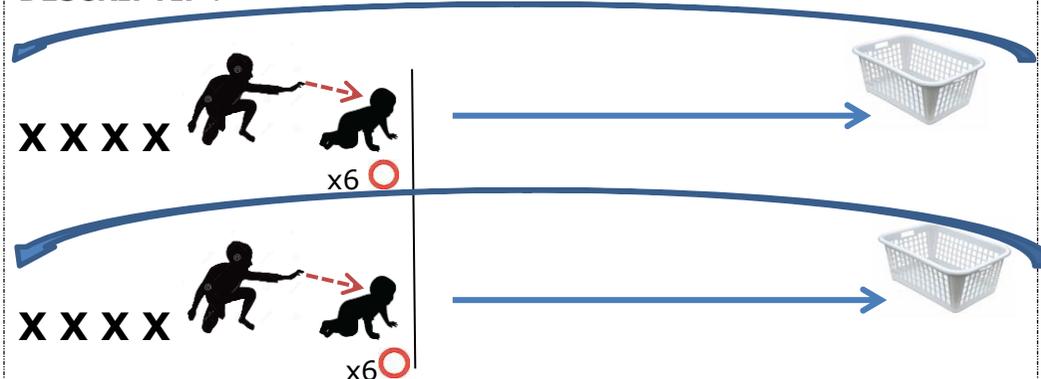


Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION : deux équipes mixtes de n enfants disposées en 2 colonnes. 1^{er} joueur placé derrière la ligne, casque sur les oreilles. Le top de départ est donné par le joueur placé derrière le premier (regard au sol) par 1 signal tactile (plat de la paume sur le haut du dos)

Consignes gestuelles uniquement ! montrer l'anneau, le panier, la position de départ

DESCRIPTIF :



A 4 pattes, déplacer et/ou transporter l'anneau pour le déposer dans le panier et revenir en courant.



Assis sur les fesses, déplacer et/ou transporter l'anneau, le déposer dans le panier et revenir en courant.



Debout, se déplacer, anneau posé sur une raquette légère tenue d'une main, le déposer dans le panier avant de revenir en courant



PASSEUR DE DANSE

HANDI'MAT 11



GUIDE

PASSEUR DE DANSE



BUT : communiquer entre corps pour mener un duo de danse

MATERIEL :

- ✓ Support musical
- ✓ Espace d'évolution délimité

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Assumer le rôle de guide

VARIABLES DIDACTIQUES :

Corps : niveaux de hauteur (bas – moyen – haut)

Espace : trajectoires-directions

Temps : lent/rapide...

Matériel : avec/sans support musical

Distribuer les rôles à tenir



Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION : en binôme : 1 danseur yeux bandés/ 1 danseur yeux ouverts en dispersion dans l'espace

DESCRIPTIF :



Se déplacer en contact dans l'espace à 2 A = aveugle B = guide
B pose la main sur les omoplates de A ou sur son sternum (1. sans musique/ 2.avec musique) Introduire les variables
Puis inverser les rôles



Danser en conservant un contact entre les 2 danseurs en mobilisant différentes parties du corps avec signal (frappé), puis sans signal



Construire un chemin de danse (phrase dansée) à 2 :

- 1 **Début** = « Corps de pierre » (statues) immobilité à inventer
- 2 ou 3 **Déplacements**
- 1 **Arrêt**
- 1 **Passage au sol**
- 1 **Fin** = « corps de pierre »



ROULE FAUTEUIL

HANDI'MAT 12

ROULE FAUTEUIL



BUT : se déplacer en manipulant un fauteuil.

MATERIEL :

- 2 fauteuils roulants au moins 
- 2 foulards + 4 plots 
- 2 tabourets (ou autre support) 

CRITERE DE REUSSITE :

- ✓ Atteindre le point d'arrivée en conservant le contact manuel avec le fauteuil

VARIABLES DIDACTIQUES :

- ✓ **Corps :** conduire à 1 ou à 2
- ✓ **Espace :** distance du déplacement (de 5 à 15m) – plan incliné – carré + ou - grand
- ✓ **Matériel :** support surélevé ou pas
- ✓ **Temps :** contraint (10')



Distribuer les rôles à tenir

Le sport scolaire de l'École publique

ORGANISATION : 2 équipes en parallèle de 6 joueurs



DESCRIPTIF :



a) se déplacer d'un point A à un point B (ligne à franchir), seul.e fauteuil avec peluche ou doudou d'abord, puis à 2 avec enfant 1 assis puis retour au point A en inversant les rôles, enfant 2 assis.



b) se déplacer d'un point A à un point B à 2, l'enfant 1 assis pose le foulard sur le tabouret puis retour au point A. 1 se lève et se place à la fin de la colonne derrière 6 & 2 s'assoit dans le fauteuil, 3 le conduit en B, 2 saisit le foulard & en A le donne à 3...

b) idem en contournant une zone obstacle ex : **carré de 4 plots** placé à mi-parcours



se déplacer en autonomie d'un point A à un point B sous forme d'un relais navette 1 roule vers 2, 1 se lève du fauteuil donne le foulard à 2 & va se placer derrière 6, 2 dans le fauteuil roule vers 3, donne le foulard à 3 et se lève pour se placer derrière 5 etc...

5 3 1 A ←————→ B 2 4 6



Permettre à l'enfant d'exprimer le plaisir ressenti à l'issue de la pratique d'une activité sportive

A l'issue de la rencontre et/ou de retour en classe L'utilisation de la Réglette du plaisir (banderole de collecte disponible à l'USEP 44)

L'utilisation de la réglette engendre une posture particulière pour l'enfant et pour l'adulte. Chaque protagoniste doit s'interroger sur sa représentation de l'outil et sur son utilisation dans le cadre de la pratique des activités physiques et sportives.

Adultes et enfants n'ont ni le même statut, ni les mêmes objectifs, ni les mêmes moyens. Il est indispensable que l'adulte qui utilise la *Réglette du plaisir* ait pleinement conscience de son propre positionnement dans les domaines de la santé et du plaisir.

Enfants comme adultes ont un certain nombre de questions à se poser :

L'enfant doit s'interroger sur

- ce que veut l'adulte, pourquoi ces questions-là lui sont-elles posées, comment ses réponses vont-elles être exploitées, ...

- ce qu'il éprouve lorsqu'il exprime ses ressentis.

L'adulte doit s'interroger sur

- ce qu'il va demander à l'enfant, ce qu'il attend de lui,
- ce que signifie la réponse de l'enfant, à quoi elle renvoie,
- comment il va utiliser les informations recueillies, ce qu'il fait de ce qui lui est dit.

L'utilisation de la *Réglette du plaisir* conduit l'enfant à se représenter et à extérioriser son *monde intérieur*. Cela sous-entend un climat de confiance suffisant entre l'adulte et l'enfant afin que celui-ci puisse s'exprimer au mieux.

L'adaptation de l'utilisation de la réglette selon l'âge des enfants

Les possibilités d'expression et de raisonnement de l'enfant évoluant avec sa maturation, les objectifs de l'enseignant et l'utilisation de la *Réglette du plaisir* seront différentes et de plus en plus complexes selon l'âge des enfants auxquels on s'adresse.

En maternelle

Il s'agit d'apprendre progressivement à identifier ses ressentis, à les extérioriser. Grâce à un objet transitionnel (la *Réglette du plaisir*), l'expression de chacun des enfants et la mise en mots des émotions seront facilitées. L'adulte sera plus attentif aux intentions formulées par l'enfant qu'au résultat lui-même indiqué par le positionnement du curseur. À cette étape de la scolarité, il est important que l'adulte soit disponible et à l'écoute de chaque enfant afin que celui-ci se sente reconnu et pris en compte.

Point de vigilance

Un enfant ne doit pas se retrouver devant le groupe en situation de devoir se justifier sur la position du curseur ou de son propre bouchon et/ou de sa propre gommette s'il ne le souhaite pas, c'est pourquoi il est important d'engager la discussion sur la *photographie* de l'ensemble des réponses afin d'éviter toute stigmatisation.

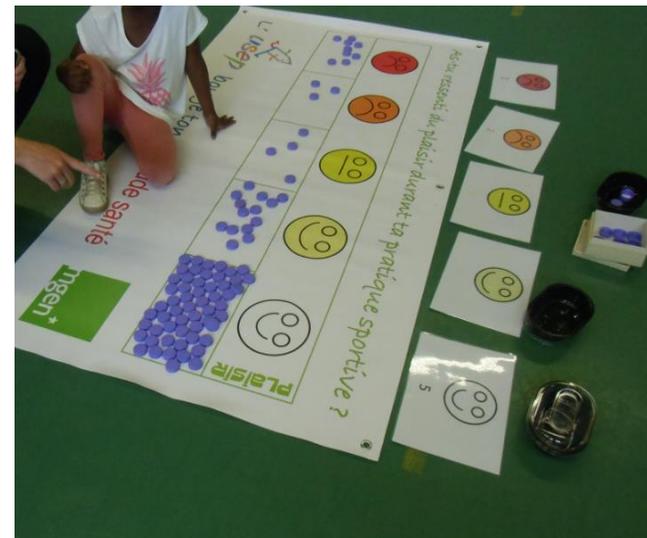
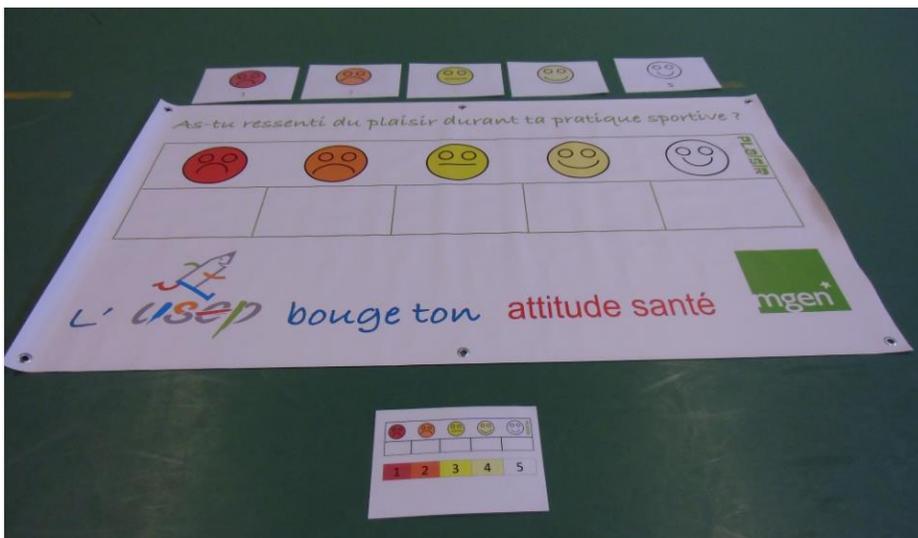
Mode d'emploi

Sur place

*Chaque élève prend un bouchon dans la réserve, le pose à son tour dans la colonne qui lui convient une fois les consignes formulées par le « grand » ou la « grande » (adulte ou élève encadrant).

*Procéder par équipe rassemblée ou par classe pour clôturer la manifestation

*Conserver une trace mémoire du support complété



En classe

Faire compléter la réglette avec des gommettes à coller ou en cochant la case qui convient sur fiche ou directement sur le brevet de participation.

					PLAISIR
1	2	3	4	5	

...Avant, pendant et/ou après la rencontre
N'oubliez pas de donner la parole aux *p'tits reporters* !



Les P'tits reportages



USEP44

HANDI' MAT ...

Le reportage

Forme

- Une **production numérique** directement exposable (un seul fichier de 200 Mo maximum, en Mp3 pour les fichiers audio)
- La forme de la production est libre : production d'écrit (texte, livre, journal...), enregistrement, affiche, montage photo, dessin, album, BD, vidéo, diaporama...
- Les auteurs, niveau(x) de classe, date et type d'événement seront précisés.

Contenu :

- La production doit être **réalisée par des enfants de l'école maternelle**.
- Elle doit témoigner de la participation à une rencontre USEP, moment de vie sportive & associative et/ou de réflexion collective
- Elle peut porter sur tout ou partie des 3 temps de la rencontre : AVANT—PENDANT—APRES

à transmettre à usep44@laligue44.org

COMPLEMENTS MATERIELS/ ATELIERS

+ Atelier n°3 = tire-lire aux albums

- . Cartes à jouer (cf. fichier joint 2)
- . Littérature de jeunesse (cf. fichier joint 3)

+ Atelier transversal n°5 = débat

- . 1^{ère} de couverture album « le handicap » Marches 1, 2 & 3

M1 = avec titre + **roulettes fauteuils** (avec image réponse)
(p.46)

M2= avec titre + **haut dossier fauteuil** (p.47)

M3 = **sans titre** + haut dossier fauteuil (p.48)

+ Atelier n°7 = LSF

- . Alphabet LSF
- . Grille du mot handicap

Ressources documentaires sur différents types de handicap

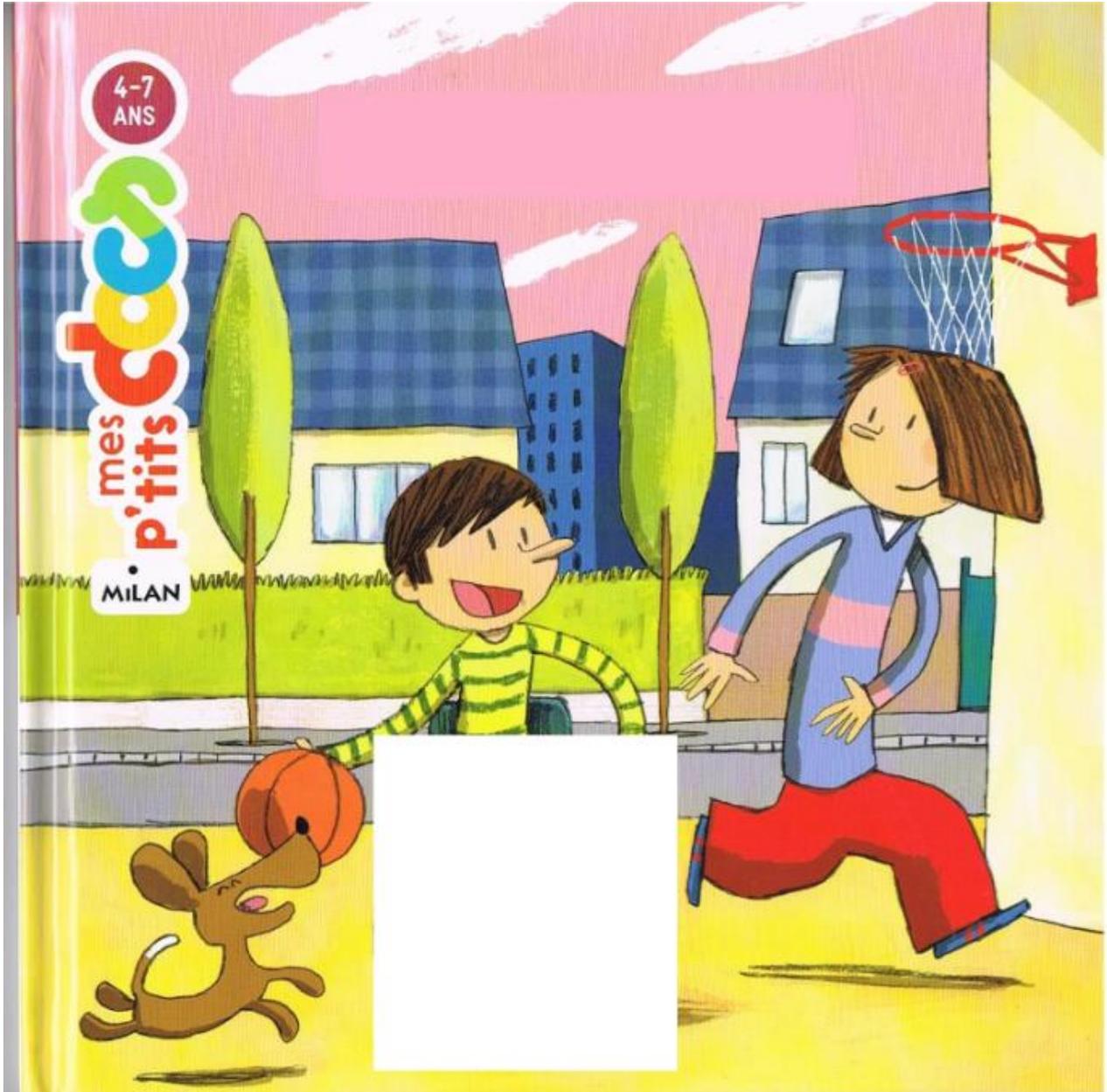
- **Lila et Ben et leurs copains extras** (Des rêves pour Yanis)

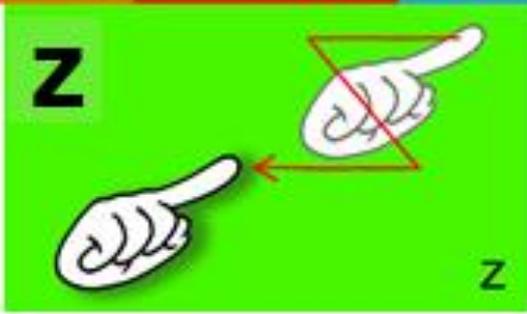
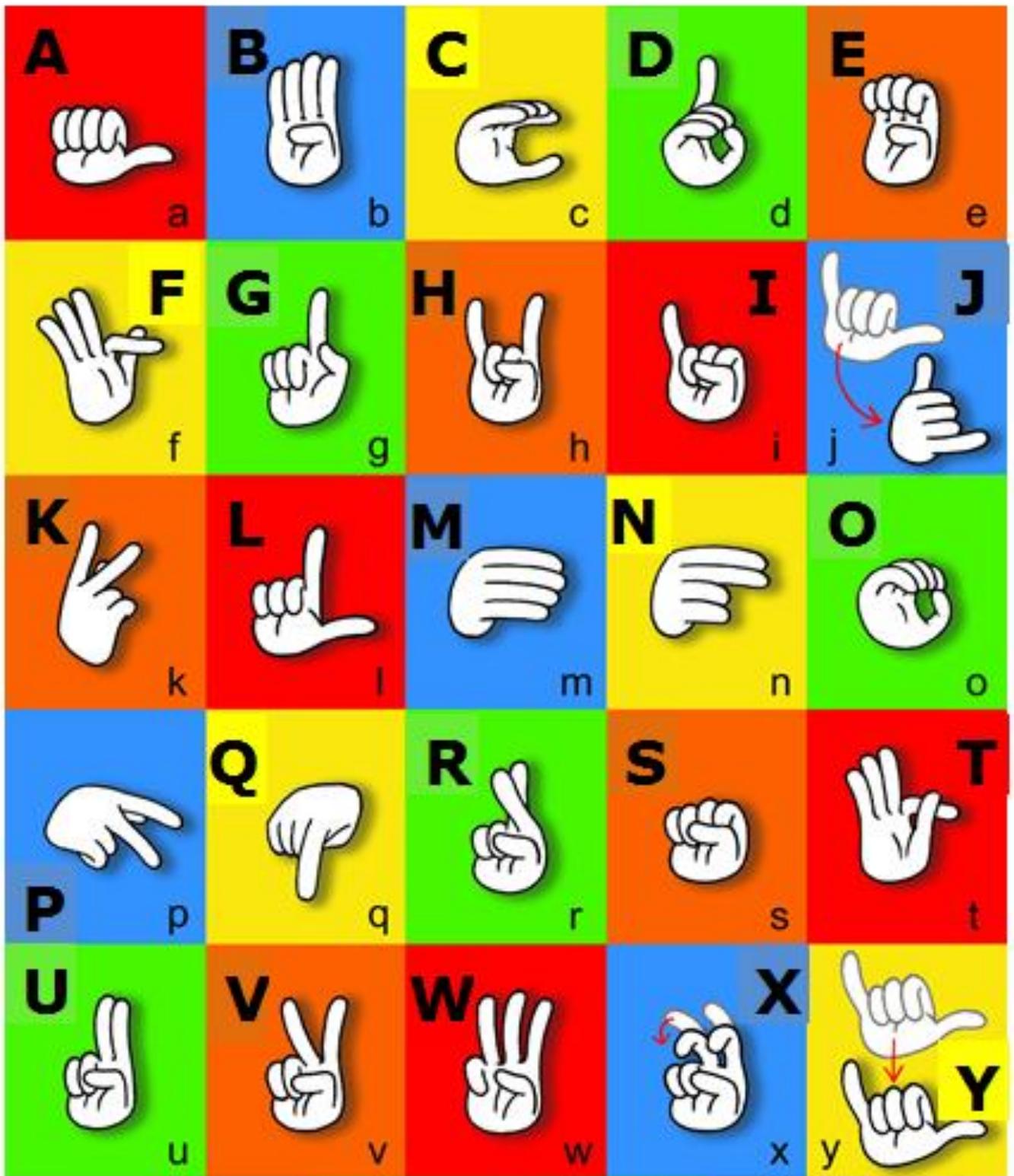
<https://www.desrevespouryanis.fr/app/download/10145247784/Affiche%20du%20livret.pdf?t=1613725993>

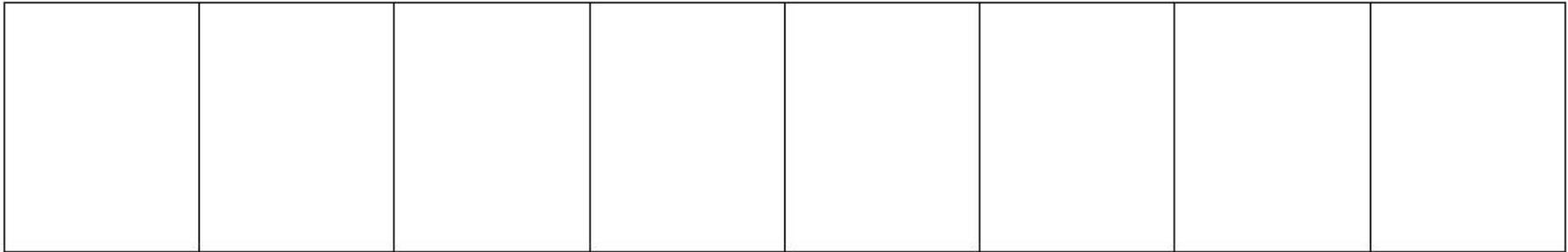
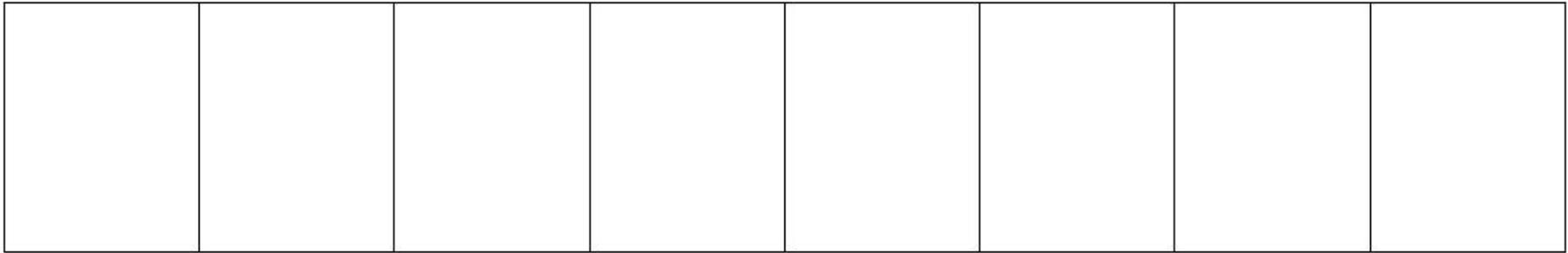
<https://www.desrevespouryanis.fr/app/download/10122974584/Livret%20de%20sensibilisation.pdf?t=1613725898>



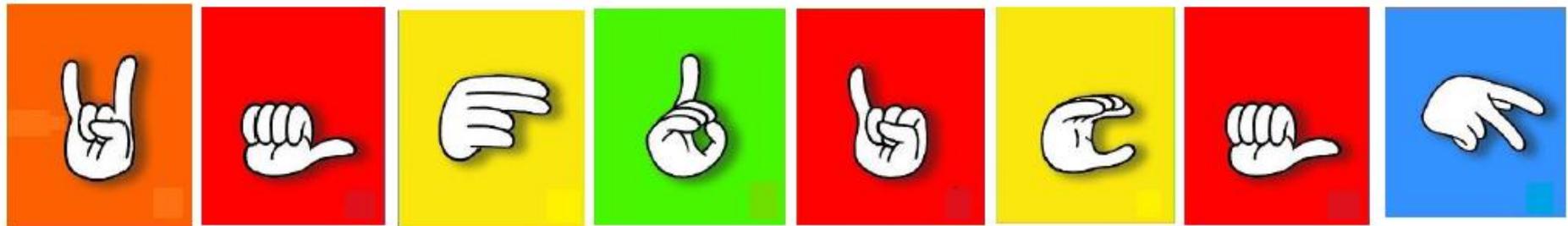








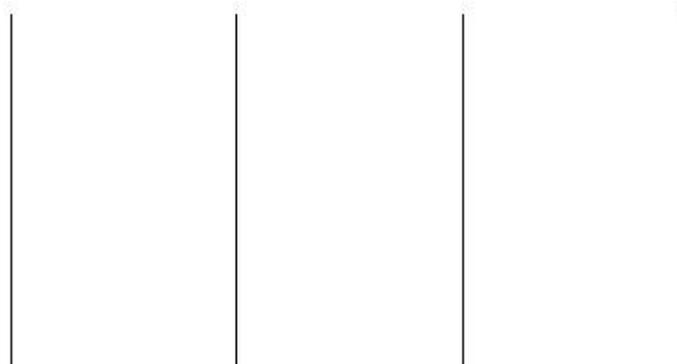
H A N D I C A P



O



V

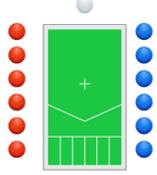


MON BREVET DE PARTICIPATION HANDI'MAT

fait le2022

MOI, C'EST :



H  h	J'AI JOUÉ À : 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6 <input type="radio"/> + <input type="radio"/> ATELIERS					
A  a						
N  n	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D  d						
I  i						
M  m						
A  a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
T  t						

