

Préface .....	5
Intro .....	8
<b>Acrosport .....</b>	<b>12</b>
L'acrosport c'est... .....	13
<b>Les 10 fiches de jeux.....</b>	<b>16</b>
Trois niveaux de pratique en acrosport.....	37
<b>Basket .....</b>	<b>40</b>
L'esprit du basket-ball c'est... .....	41
<b>Les 12 fiches de jeux.....</b>	<b>44</b>
Nos choix et conseils généraux pour la mise en œuvre .....	65
<b>Double dutch.....</b>	<b>68</b>
Le double dutch c'est... .....	69
<b>Les 7 fiches de jeux .....</b>	<b>71</b>
<b>Skate .....</b>	<b>80</b>
Le skateboard c'est... .....	81
<b>Les 9 fiches de jeux .....</b>	<b>84</b>
Parler skate ! .....	94
<b>Tennis de table .....</b>	<b>96</b>
Jouer au tennis de table c'est... .....	97
<b>Les 8 fiches de jeux .....</b>	<b>101</b>
Les formes de groupement possibles .....	109
<b>Volley-ball .....</b>	<b>110</b>
Jouer au volley-ball c'est... .....	111
<b>Les 8 fiches de jeux .....</b>	<b>114</b>
Aménager l'espace / Choisir les balles et ballons .....	124

# SOMMAIRE

## **Pour des pratiques partagées handi-valides .... 126**

Des jeux et des sports accessibles aux enfants en situation de handicap.....	127
Éléments de connaissance du handicap .....	129
Les pratiques partagées : lesquelles et avec qui ?.....	133
La préparation de l'intervention : des adaptations à prévoir.....	135
L'accompagnement de l'enfant dans son activité .....	146
Quelques principes orientant les adaptations .....	150
<b>Les fiches de jeux pour des pratiques partagées .....</b>	<b>152</b>
<b>6 fiches de jeux du Tome 1 .....</b>	<b>172</b>

<b>Postface .....</b>	<b>179</b>
<b>La FSGT .....</b>	<b>182</b>

# ACROSPORT

## LES BÂTISEURS



### ÉVOLUTIONS

#### >>> Simplifier

- 3 porteurs et 1 porté avec puis sans pareur.
- On peut s'aider d'une banque d'images représentant des figures.
- Bâtit 3 figures et réussir à les tenir en équilibre 5 secondes.

#### >>> Complexifier

- Tenir des équilibres de plus en plus en rupture avec la verticalité usuelle : augmenter la solidité des appuis pour les porteurs tout en contrôlant les appuis précaires pour les autres.
- Le pareur s'inclut à la fin, dans la figure collective par un jeu d'équilibre : il n'est pas porté, il participe à l'équilibre général.
- Choisir 3 figures et les présenter en 3 tableaux successifs à des spectateurs, avec début et fin marqués par une position recherchée et immobile de chacun des enfants.

# LA BALLE AU CAPITAINE BASKET

**BUT DU JEU :** Réussir le plus de passes possibles à son capitaine

Dessin ci-contre >>

## Dispositif

- Deux équipes de 4 à 5 joueurs chacune avec des dossards de couleurs différentes.
- Dans chaque équipe, un «joueur chaise» (le capitaine) et 3 ou 4 joueurs de champ.
- 1 arbitre.
- 1 ballon.
- Plusieurs terrains (14 x 13 m env.) en parallèle.
- À chaque extrémité, 2 zones interdites de 1 à 2 m de largeur (1 ou 2 tapis).
- 2 chaises derrière chaque zone.

## Règles du jeu

- Contact sur le porteur de balle interdit.
- Pour se déplacer avec la balle, il faut dribbler + règle du «marcher» : quelques pas autorisés <sup>[\*]</sup>.
- Les joueurs n'ont pas le droit d'aller dans les zones.
- Sortie de balle (touche ou passe «ratée» au capitaine), «infraction» à la règle du marcher, interception de la balle par les défenseurs : ballon à l'équipe adverse (qui devient attaquante).

## Déroulement :

- Pour mettre en jeu le ballon, l'arbitre (ou l'éducateur) peut lancer le ballon à une équipe non définie au départ ou effectuer un rebond de balle sur la ligne médiane du terrain, le premier joueur qui l'attrape est alors en attaque avec ses co-équipiers.
- À chaque passe réussie au capitaine, remise en jeu (balle à l'équipe adverse).
- Temps de jeu : 5 min.

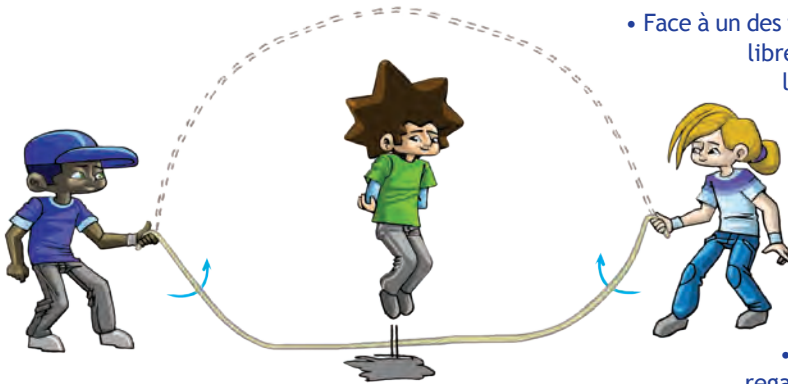
**Qui a gagné ?** Le nombre de passes réussies au capitaine d'une équipe doit être supérieur à celui de l'autre équipe.

[\*] Pour infos à l'éducateur/arbitre : le nombre des pas ne doit pas être précisé aux enfants, au risque de les voir compter leurs pas à en oublier le jeu.

- >> Les reprises de dribble possibles dans un premier temps, puis limitées à 2.
- >> Le marcher, possible dans un premier temps puis réglementé (3 à 4 pas).

# UN KANGOUROU DANS LA CORDE

**BUT DU JEU :** Sauter dans la corde tournée  
par 2 partenaires



## Déroulement, en saut simple

- Face à un des tourneurs, le sauteur (bras libres ou bras croisés derrière le dos) saute par-dessus la corde à chaque passage de celle-ci sous ses pieds rassemblés. Au début, les tourneurs adaptent la vitesse de la corde puis la font glisser sous les pieds du débutant.
- Les tourneurs doivent regarder les pieds du sauteur et suivre son rythme.

## ÉVOLUTIONS

>> Le sauteur saute deux fois par tour de corde : il saute donc une fois quand la corde passe sous ses pieds rassemblés et une fois sur place quand la corde passe au-dessus de sa tête.

>> Le sauteur saute sur : un pied ; un pied puis l'autre comme s'il trottaient ; croisés décroisés...

>> Le sauteur enchaîne 12 sauts : 4 fois sur un pied > 4 x sur deux pieds > 4 x avec deux pieds et une main qui touche le sol.

>> **Sauter en petit bonhomme :** sauter accroupi (les mains touchent le sol en même temps que les pieds).

## Critère de réussite

- *Pour le sauteur*, réussir à faire 10 sauts sans que la corde ne s'arrête de tourner.
- *Pour les tourneurs*, réussir à faire sauter le sauteur sans toucher ses pieds à chaque passage de corde (adapter le rythme du tournage à celui du sauteur).



## OBJECTIF

>> **Bien (faire) sauter avec la corde.**

# Goofy ou regular : de quel pied skater ?

**Sans en faire un préalable, avant l'apprentissage des fondamentaux, l'animateur peut déterminer le sens de roule du pratiquant :** goofy (pied droit à l'avant de la planche) ou regular (pied gauche à l'avant). Être goofy ou regular ce n'est pas, comme beaucoup le pense, lié au fait d'être gaucher ou droitier.

Généralement, le pied avant est le pied d'appui. Différentes techniques existent pour le découvrir. Souvent conseille-t-on de pousser la personne dans le dos, en lui demandant préalablement de fermer les yeux, pour voir si elle met la jambe droite ou la gauche devant pour s'équilibrer... sauf que le résultat est parfois contradictoire. Le plus simple est de demander au pratiquant quel pied pose-t-il en premier quand il monte un escalier, ou quel pied pose-t-il sur la plateforme d'une trottinette sachant que *le pied d'appui ne sert généralement pas à pousser.*

## Le matériel et protections

**Dans le skateboard, que ce soit pour les protections ou pour la planche** elle-même ainsi que ses composants, il existe une différence notable entre l'équipement sportif et le jouet ; il est difficile de les différencier quand on n'est pas initié. Aujourd'hui, dans la grande distribution d'articles sportifs, il est possible de trouver de l'entrée de gamme semi-«pro», largement suffisante pour un débutant. *Il est néanmoins préférable de toujours prendre conseil auprès d'un spécialiste en s'adressant à un magasin spécialisé dans la glisse.*

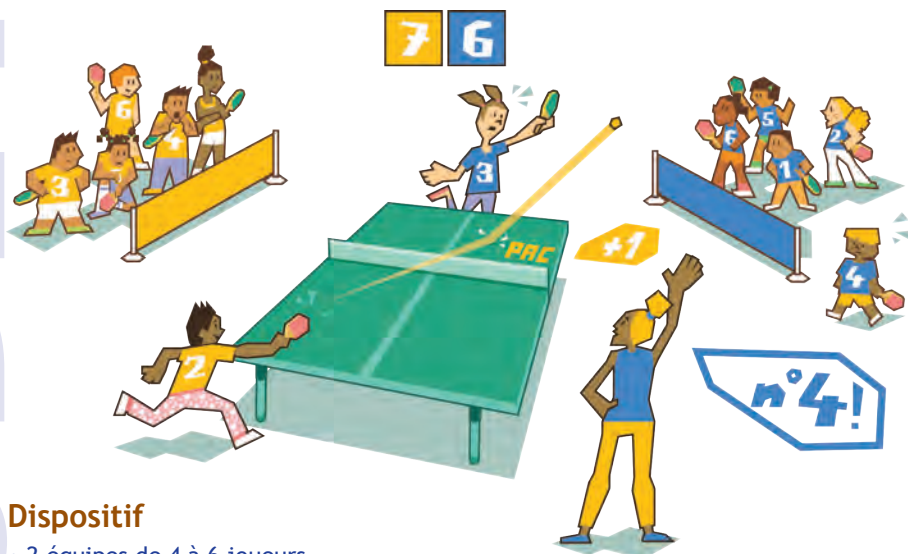
**NB :** S'il existe 2 tailles de longueur de planche (junior/adulte), pour les enfants, comme pour tout débutant, un skate «classique» (ado-adulte) autour de 30 pouces de longueur et 8 pouces de large ira très bien (et favorisera même leur stabilité sur la planche contrairement aux «mini» skates). Pour la largeur, un skateur plus averti choisira sa planche en fonction du type d'utilisation qu'il en fera.

**Pour ce qui est des protections,** nous conseillons aux débutants le port de toutes les protections (casque, coudières, genouillères, protège-poignets), puis sous la vigilance de l'animateur et l'évolution du pratiquant averti nous conseillons a minima le casque.

**NB :** Lorsque vous achetez du matériel de protection, il vous faudra vérifier s'il répond bien aux normes (conformité «CE» en Europe, «CPSC safety standard» aux USA), par exemple pour un casque la norme «CE-EN 1078».

# LE BÉRET MARQUEUR

**BUT DU JEU :** Marquer avant l'équipe adverse



## Dispositif

- 2 équipes de 4 à 6 joueurs
- 1 marqueur de tennis de table (affiche du score)
- Match avec 2 services chacun

## Règles

• Au sein de chaque équipe, on se donne un numéro de 1 à 6 (si 6 joueurs) et on se place sur le côté. Chacun dans son camp.

• L'arbitre appelle un numéro pour lancer le match : les joueurs correspondant au numéro s'approchent et l'arbitre opère le tirage au sort pour désigner le service.

• Les 2 adversaires commencent le match en engageant le premier point. Le joueur qui gagne le premier point reste à la table ; le perdant donne sa place à son co-équipier portant le numéro suivant, ce dernier prend le service. Cette logique est maintenue à tous les points.

• Si un joueur gagne 3 points consécutifs, les 2 joueurs quittent la table et l'arbitre appelle un nouveau numéro.

• Match en 1 set de 11 points avec un point d'écart jusqu'à 15 points.

ÉVOLUTION

>> Si on a 4, 6 ou 8 équipes, on peut organiser un tournoi ou une montante descendante pour que les équipes se confrontent les unes les autres.

>> Les joueurs peuvent aussi s'autoarbitrer, car il y a des co-équipiers qui attendent.

# VOLLEY-PRISONNIERS

**BUT DU JEU :** Faire «prisonnier» tous les adversaires



## Dispositif

- Un espace de jeu rectangulaire (8 x 15 m) coupé en 2 camps par une rivière (2 m de large) ou un élastique bas (1 m du sol) et incluant une zone-cible centrale (2 x 2 m) dans chaque camp.
- Une équipe de 3 à 5 joueurs dans chaque camp.
- Un ballon.

## Règles du jeu

- Les équipes frappent en alternance la balle (en attaque) en direction du camp adverse (en défense) ; un joueur touché est prisonnier et se place, avec la balle, dans l'espace réservé.
- Si le défenseur contrôle la balle (contact puis blocage), il n'est pas fait prisonnier.
- Les attaquants peuvent faire une passe à un prisonnier qui, s'il la renvoie en frappant la balle (avec ou sans blocage, voire frappe contrôlée selon les règles/évolutions), se délivre.
- Un attaquant peut libérer un prisonnier en atteignant directement une zone-cible au cœur de l'équipe en défense.

## VARIANTES

>> Cette séquence peut se construire en partant du jeu traditionnel de la balle au prisonnier et en apportant, progressivement, plusieurs évolutions :

- à l'attaque : passer du lancer à diverses frappes ;
- en défense : passer du blocage direct au contrôle de balle (contact puis blocage).

>> La séquence peut évoluer vers un jeu plus collectif :

- à l'attaque : faire une passe à un partenaire avant l'attaque ;
- en défense : protéger la zone-cible à 2 joueurs (un joueur au contact, l'autre au blocage) pour faire prisonnier l'attaquant.

## OBJECTIF

>> Développer la précision et encourager la stratégie collective.



## Pour des pratiques partagées Des jeux et des sports accessibles aux enfants en situation de handicap

La Convention internationale des Nations unies relative aux droits des personnes en situation de handicap (2006) appelle à «*faire en sorte que les enfants handicapés puissent participer, sur la base de l'égalité avec les autres enfants, aux activités ludiques, récréatives, de loisir et sportives, y compris dans le système scolaire*».

Cet appel répond à une demande sociale croissante, exprimée par les familles des enfants concernés, et à des enjeux individuels, sociaux et sociétaux : éprouver des expériences riches de développement personnel et de socialisation, qui concourent notamment à la santé, entendue dans un sens large («*état complet de bien-être, physique, mental et social*», selon l'Organisation mondiale de la santé) et à un pouvoir d'agir accru ; se reconnaître et être reconnu capable d'accomplissements ; être un citoyen comme les autres, qui accède aux espaces de droit commun (école, lieux de loisirs, de culture...) et aux pratiques sociales de son choix ; vivre ensemble, avec ses singularités comme ses similitudes, pour construire du commun à partir de la diversité.

Afin que les activités ludiques et sportives procurent les bénéfices que l'on peut en attendre, un travail est à entreprendre. Il est d'autant plus nécessaire qu'une même pratique est partagée par des enfants valides et d'autres dont des capacités sont amoindries par une déficience, car le personnel encadrant se trouve alors confronté à une population peu ou mal connue et à une hétérogénéité déstabilisante.

Certes, tout ne peut pas être partagé par tous et toutes. Il serait illusoire de croire que tous les jeux et sports, en particulier collectifs, peuvent être pratiqués, avec des valides, par des enfants aux déficiences importantes sans que ce soit au détriment des uns ou des autres. Cependant, la mise en œuvre d'adaptations est susceptible d'accroître considérablement l'accessibilité d'une activité, de sorte qu'un enfant en situation de handicap puisse s'y livrer avec plaisir et réussite.

Ce chapitre sur les pratiques partagées porte précisément, pour l'essentiel, sur des adaptations permettant de tendre vers cet objectif et de contribuer à une meilleure gestion de l'hétérogénéité d'un groupe mixte, valides/«handicapés», que l'on peut rencontrer au sein d'un club, d'un centre de loisirs ou à l'école.

*«Festival de pratiques partagées», coordonné  
par la FSGT 93, à Tulkarem (Palestine), avril 2013.  
Photo : Clément Rémond*