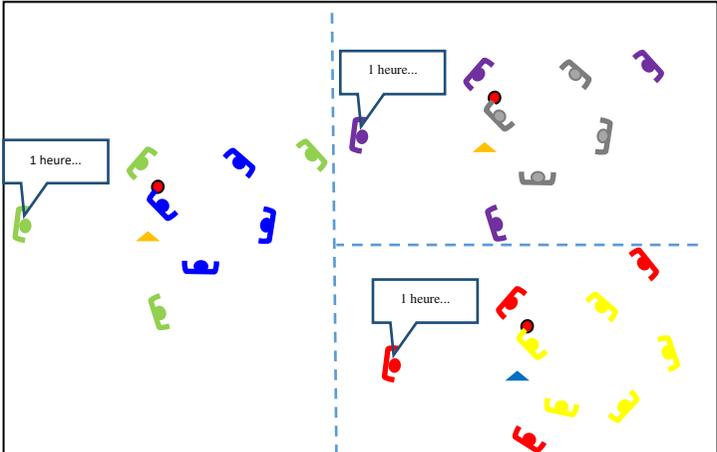


Un module de jeux traditionnels et de jeu sportif adapté pour inclure un élève présentant une déficience visuelle : le jeu de l'horloge et le Torball

Document réalisé par Joséphine Douillard (éducatrice sportive spécialisée GTHEPS), Nadège Galy (éducatrice sportive spécialisée GTHEPS, Véronique Balland (CPC EPS ST Priest) , Paul Bouvard (CPD EPS Rhône)

Avril 2020

Classe de Ce 2 CM1 de madame Buzzovito .école Berliet Saint Priest

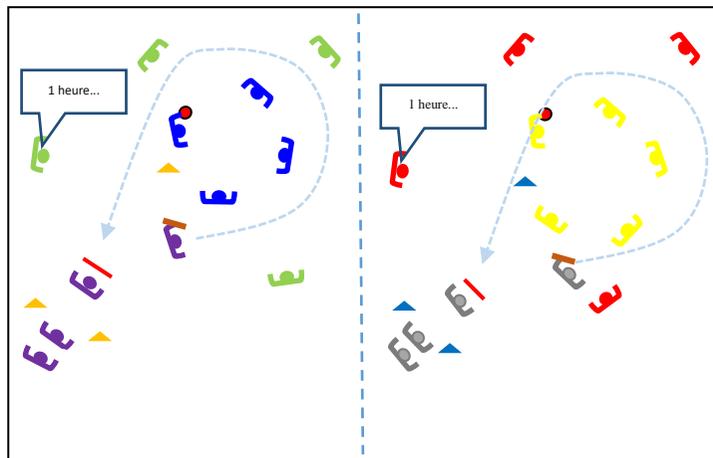
PHASE DE DECOUVERTE :		L'HORLOGE 1		SEANCES 1 ET 2
<p>Objectifs : Entrer dans l'activité, comprendre le but du jeu et le fonctionnement, jouer beaucoup, éprouver du plaisir à jouer</p> <p>Apprentissages : lancer précisément à partenaire -Rattraper un ballon -S'organiser collectivement pour lancer et rattraper -Accepter de tenir différents rôles</p>				
<p>Dispositif :</p> 	<p>-6 équipes de 4 à 5 joueurs</p> <p>3 espaces de jeu</p> <p>Chasubles,</p> <p>-un ballon mousse puis un ballon sonore par espace de jeu</p>	<p>Déroulement :</p> <p>Temps 1 : avec un ballon mousse, joueurs en cercle espacés de 3 à 5m, au signal de début de jeu, les élèves se transmettent le ballon. Les organisateurs dénombrent les tours, et ramassent les ballons tombés. Il est remis au lanceur qui n'a pas réussi sa transmission. Au signal de fin de jeu : combien de tours d'horloge réalisés</p> <p>Dans cette phase, pas de comparaison entre équipe On se centre sur les progrès de l'équipe</p>		
TÂCHE DE L'ELEVE				
But	Règles du jeu		Critères de réussite	
<p>Joueurs : lancer et rattraper le ballon pour faire le plus de tours sans le faire tomber</p> <p>Organisateurs : ramasser les ballons qui tombent et donner au dernier lanceur</p> <p>Dénombrer le nombre de tours</p>	<p>Joueurs : Ils se mettent à distance de passe, en cercle : au début du jeu à 3m, puis un peu plus si l'équipe est en réussite (on recule 'd'un pas) . Lorsque le ballon n'est pas transmis entre deux joueurs, ils recommencent la passe après avoir récupéré le ballon donné par un des organisateurs.</p>		<p>-Le nombre de tours d'horloge réussis pendant le temps de jeu</p>	

Objectifs : Entrer dans l'activité, comprendre le but du jeu et le fonctionnement, jouer beaucoup, éprouver du plaisir à jouer, découvrir le jeu avec les deux rôles différents

Apprentissages : lancer précisément un ballon à un partenaire

- Rattraper un ballon
- S'organiser collectivement pour lancer et rattraper
- courir et transmettre un témoin de relais
- Accepter de tenir différents rôles

Dispositif :



-6 équipes de 4 à 5 joueurs

2 espaces de jeu

Chasubles,

-un ballon mousse ar espace de jeu

Déroulement :

Joueurs horloge : avec un ballon sonore, joueurs en cercle espacés de 3 à 5 m, au signal de début de jeu, les élèves se transmettent le ballon.

Joueurs relayeurs : Le premier relayeur s'élance autour du cercle, puis transmet le témoin à son camarade.

Organisateurs : ils dénombrent les tours, et ramassent les ballons tombés. Il est remis au lanceur qui n'a pas réussi sa transmission. Le jeu se termine lorsque les relayeurs sont tous passés deux fois Dans cette phase, pas de comparaison entre équipe

On se centre sur **les progrès des équipes**
Avant de jouer en opposition

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Règles du jeu	Critères de réussite
<p>Joueurs : transmettre et rattraper le ballon pour faire le plus de tours possible pendant que les relayeurs courent</p> <p>Relayeurs : Courir autour du cercle formé par l'horloge puis transmettre le témoin à son camarade, on réalise 2 passages par joueur.</p> <p>Organisateurs : ramasser les ballons qui tombent et donner au dernier lanceur Dénombrer le nombre de tours</p>	<p>Joueurs : Ils se mettent à distance de passe (3m à 5m) pour se transmettre de le ballon, en cercle Lorsque le ballon n'est pas transmis entre deux joueurs, ils recommencent la passe après avoir récupéré le ballon donné par un des organisateurs.</p> <p>Relayeurs : ils sont en file indienne derrière une ligne matérialisée par deux plots. Le futur relayeur s'avance derrière une marque (rouge sur le schéma, pour attendre le témoin. Lorsqu'il à le témoin en main, le relayeur s'élance autour du cercle formé par l'horloge</p>	<p>Joueurs et relayeurs : Le nombre de tours d'horloge réussis pendant le temps de jeu</p>

Objectifs : Apprendre à guider à l'aide de repères vocaux et tactiles une personne non voyante. Apprendre à se laisser guider en utilisant des repères vocaux auditifs et kinesthésiques

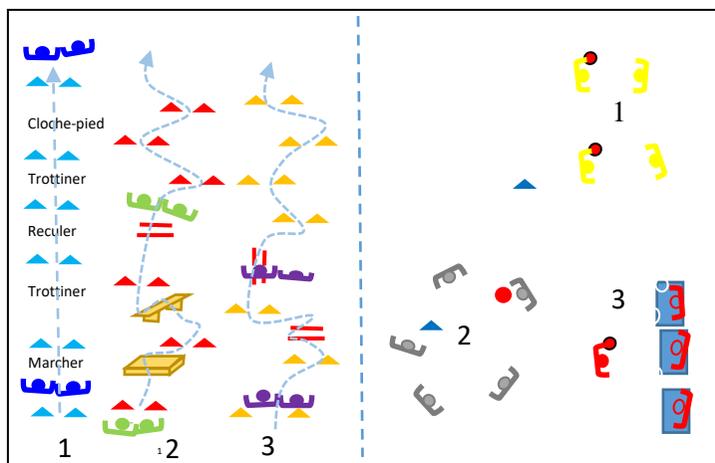
Apprentissages :

Guider : connaître les gestes et les attitudes permettant de guider une personne non voyante

Être guidé : percevoir, ressentir, effectuer un déplacement en situation de personne non voyante

Lancer un ballon roulé le rattraper (sans masque, puis avec masque)

Dispositif :



-6 équipes de 4 à 5 joueurs
 2 espaces de jeu
 Chasubles, masques, cônes, lattes, petite caisse de faible hauteur, banc suédois, ballons sonores, trois tapis type sarneige
 4 ballons sonores

Déroulement :

Deux espaces pour deux familles d'actions :

Déplacements :

Trois parcours :

1 : marcher, s'arrêter, trotter, s'arrêter, faire demi-tour ; reculer, faire demi-tour, trotter, sauter à cloche pied

2 : dominante petits franchissements

3 : dominante changements de direction

Lancers et rattrapés de ballon :

1 : 1 élève masqué, un élève non masqué. Ils sont à genoux espacés de deux à trois mètres ils doivent coopérer pour réussir à échanger le ballon

2 : situation d'horloge à genoux : un élève masqué sur deux se transmettent le ballon et le recevoir.

3 : les élèves sont à genoux/ ceux sur les tapis sont masqués : le lanceur envoie le ballon en le faisant rouler : il nomme la personne à qui il lance. Celle-ci doit arrêter le ballon

TÂCHE DE L'ÉLÈVE

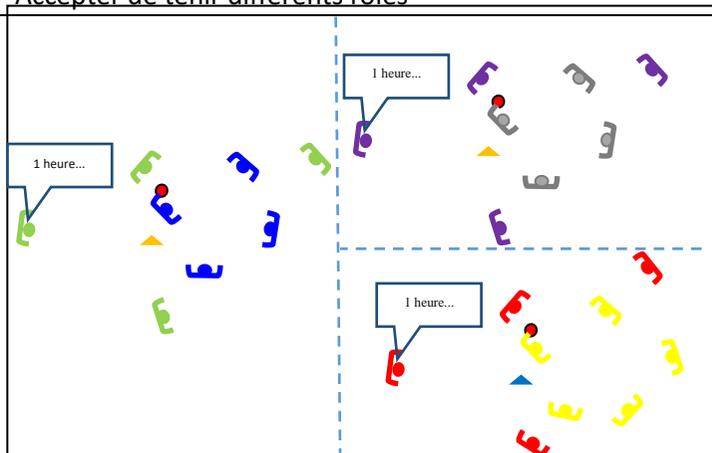
But	Règles du jeu	Critères de réussite	variables
<p>Ateliers déplacement avec guide : Se déplacer avec un masque à l'aide d'un guide et réaliser les actions du parcours</p>	<p>-respecter le début et la fin du parcours, revenir par le côté -respecter le sens du parcours -alterner les rôles de guide et d'aveugle</p>	<p>Finir le parcours en ayant réussi les différentes actions</p>	<p>-les modes de guidage (cf. propositions)</p>
<p>Variables de guidage : proposer aux élèves différentes modalités à essayer. -le guide devant, l'aveugle derrière lui, les mains sur les épaules -le guide sur le côté, une main sur l'épaule de l'aveugle, par guidage vocal et par pression de la main -le guide sur le côté main dans la main, par guidage vocal et tactile -le guide sur le côté avec une cordelette ou un foulard -face à face sans contacts, guidage vocal ou en tapant dans ses mains. Guide au bout du parcours ou quelques pas devant le guide.</p>	<p>Variables lancer et rattrapé de ballon : Les ateliers peuvent d'abord se faire sans masque puis : 1 : pas de masque, un masque pour deux puis, tout le monde masqué 2 : pas de masque, puis 1 masque pour 2 , puis 3 sur 4 puis pour tous 3 : les joueurs non masqués et lancers aléatoires du maître du jeu. Puis 3 receveurs masqués, et annonce du nom du receveur, puis plus d'annonce</p>		

Objectifs : Entrer dans l'activité, comprendre le but du jeu et le fonctionnement, jouer beaucoup, éprouver du plaisir à jouer, découvrir l'obstacle constitué par la privation de la vue

Apprentissages : transmettre, puis lancer précisément un ballon sonore à un partenaire avec un masque

- Rattraper un ballon avec un masque
- S'organiser collectivement pour lancer et rattraper avec un masque
- Accepter de tenir différents rôles

Dispositif :



- 6 équipes de 4 à 5 joueurs
- 3 espaces de jeu
- Chasubles,
- un ballon sonore par espace de jeu

Déroulement :

Joueurs : un joueur sur deux est masqué. Avec un ballon sonore, joueurs en cercle espacés de 1m puis 2, ils sont à genoux. Au signal de début de jeu, les élèves se transmettent le ballon.
Organisateurs : ils dénombrent les tours, et ramassent les ballons tombés. Il est remis au lanceur qui n'a pas réussi sa transmission. Au signal de fin de jeu : combien de tours d'horloge réalisés
 Dans cette phase, pas de comparaison entre équipe
 On se centre sur **les progrès de l'équipe**

TÂCHE DE L'ELEVE

But	Règles du jeu	Critères de réussite
<p>Joueurs : transmettre et rattraper le ballon pour faire le plus de tours sans le faire tomber</p> <p>Organisateurs : ramasser les ballons qui tombent et donner au dernier lanceur</p> <p>Dénombrer le nombre de tours</p>	<p>Joueurs : Ils se mettent à distance pour transmettre de main en main le ballon sonore, à genoux, en cercle : au début du jeu à 1m, puis un peu plus si l'équipe est en réussite (on recule d'un pas). Lorsque le ballon n'est pas transmis entre deux joueurs, ils recommencent la passe après avoir récupéré le ballon donné par un des organisateurs.</p>	<p>-Le nombre de tours d'horloge réussis pendant le temps de jeu</p>

Variables :

Le nombre de joueurs masqués : d'abord un sur deux , puis trois sur l'équipe, puis tous

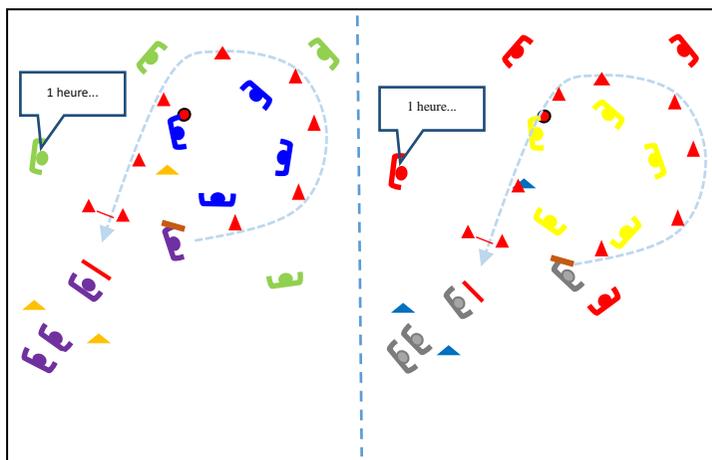
La distance de passe : tout d'abord le ballon peut être transmis de la main à la main, puis lorsqu'on est en réussite on recule d'un pas, puis de deux...

Objectifs : Entrer dans l'activité, comprendre le but du jeu et le fonctionnement, jouer beaucoup, éprouver du plaisir à jouer, découvrir le jeu avec les deux rôles différents et avec une introduction progressive des masques

Apprentissages : transmettre, puis lancer précisément un ballon sonore à un partenaire avec un masque

- Rattraper un ballon avec un masque
- S'organiser collectivement pour lancer et rattraper avec un masque
- courir et transmettre un témoin de relais
- Accepter de tenir différents rôles

Dispositif :



-6 équipes de 4 à 5 joueurs

2 espaces de jeu

Chasubles, masques, plots, bandes caoutchouc

- un ballon sonore par espace de jeu

Déroulement :

Joueurs horloge : avec un ballon sonore, les joueurs ont un masque et sont en cercle espacés de 1m puis 2, au signal de début de jeu, les élèves se transmettent le ballon.

Joueurs relayeurs : Le premier relayeur s'élance autour du cercle, puis transmet le témoin à son camarade.

Organisateurs : ils dénombrent les tours, et ramassent les ballons tombés. Il est remis au lanceur qui n'a pas réussi sa transmission.

Le jeu se termine lorsque les relayeurs sont tous passés deux fois. Dans cette phase, pas de comparaison entre équipe

On se centre sur **les progrès des équipes**

Avant de jouer en opposition

TÂCHE DE L'ELEVE

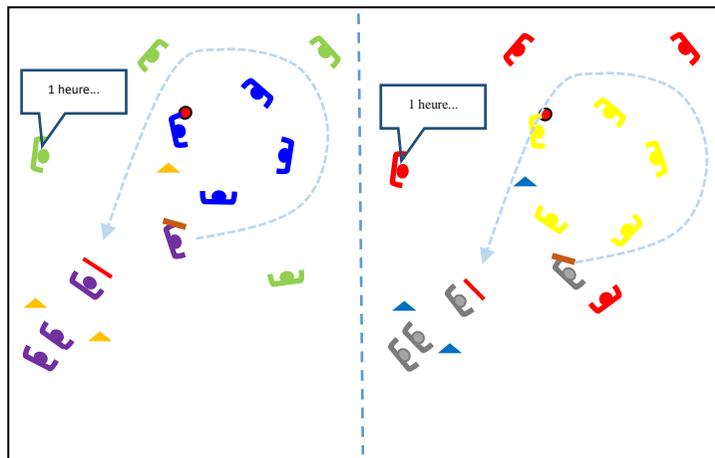
But	Règles du jeu	Critères de réussite
<p>Joueurs : transmettre et rattraper le ballon pour faire le plus de tours possible pendant que les relayeurs courent</p> <p>Relayeurs : Courir autour du cercle formé par l'horloge puis transmettre le témoin à son camarade, on réalise 2 passages par joueur.</p> <p>Organisateurs : ramasser les ballons qui tombent et donner au dernier lanceur Dénombrer le nombre de tours</p>	<p>Joueurs : Ils se mettent à distance pour transmettre de main en main le ballon sonore, en cercle : au début du jeu à 1m, puis un peu plus si l'équipe est en réussite (on recule d'un pas). Lorsque le ballon n'est pas transmis entre deux joueurs, ils recommencent la passe après avoir récupéré le ballon donné par un des organisateurs.</p> <p>Relayeurs : ils sont en file indienne derrière une ligne matérialisée par deux plots. Le futur relayeur s'avance derrière une marque (rouge sur le schéma, pour attendre le témoin. Lorsqu'il a le témoin en main, le relayeur s'élance autour du cercle formé par l'horloge</p>	<p>Joueurs et relayeurs : Le nombre de tours d'horloge réussis pendant le temps de jeu</p>

Objectifs : Entrer dans l'activité, comprendre le but du jeu et le fonctionnement, jouer beaucoup, éprouver du plaisir à jouer, découvrir le jeu avec les deux rôles différents et avec une introduction progressive des masques

Apprentissages : transmettre, puis lancer précisément un ballon sonore à un partenaire avec un masque

- Rattraper un ballon avec un masque
- S'organiser collectivement pour lancer et rattraper avec un masque
- courir et transmettre un témoin de relais
- Accepter de tenir différents rôles

Dispositif :



-6 équipes de 4 à 5 joueurs

32 espaces de jeu

Chasubles, masques

- un ballon sonore par espace de jeu

Déroulement :

Joueurs horloge : avec un ballon sonore, les joueurs ont un masque et sont en cercle espacés de 1m puis 2, au signal de début de jeu, les élèves se transmettent le ballon.

Joueurs relayeurs : Le premier relayeur guidé par un camarade s'élance autour du cercle, puis transmet le témoin à son camarade.

Organisateurs : ils dénombrent les tours, et ramassent les ballons tombés. Il est remis au lanceur qui n'a pas réussi sa transmission.

Le jeu se termine lorsque les relayeurs sont tous passés deux fois Dans cette phase, pas de comparaison entre équipe

On se centre sur **les progrès des équipes**

Avant de jouer en opposition

TÂCHE DE L'ELEVE

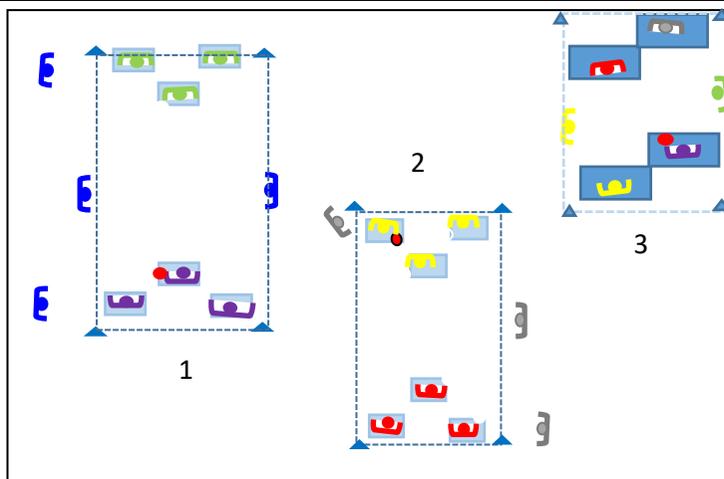
But	Règles du jeu	Critères de réussite
<p>Joueurs : transmettre et rattraper le ballon pour faire le plus de tours possible pendant que les relayeurs courent</p> <p>Relayeurs : Courir autour du cercle formé par l'horloge puis transmettre le témoin à son camarade, on réalise 2 passages par joueur.</p> <p>Organisateurs : ramasser les ballons qui tombent et donner au dernier lanceur Dénombrer le nombre de tours</p>	<p>Joueurs : Ils se mettent à distance pour transmettre de main en main le ballon sonore, en cercle : au début du jeu à 1m, puis un peu plus si l'équipe est en réussite (on recule d'un pas). Lorsque le ballon n'est pas transmis entre deux joueurs, ils recommencent la passe après avoir récupéré le ballon donné par un des organisateurs.</p> <p>Relayeurs : ils sont en file indienne derrière une ligne matérialisée par deux plots. Le futur relayeur s'avance derrière une marque (rouge sur le schéma) avec l'aide de son guide, pour attendre le témoin. Lorsqu'il à le témoin en main, le relayeur s'élance avec son guide autour du cercle formé par l'horloge</p>	<p>Joueurs et relayeurs : Le nombre de tours d'horloge réussis pendant le temps de jeu</p>

Objectifs :

Apprentissages : lancer précisément un ballon pour échanger avec l'autre équipe ou prendre de vitesse ou tromper la vigilance de l'équipe adverse

- Rattraper un ballon
- S'organiser collectivement pour lancer et rattraper avec un masque
- Accepter de tenir différents rôles

Dispositif :



- 6 équipes de 4 à 5 joueurs
- 2 à 3 espaces de jeu
- Chasubles, tapis type sarneige
- un ballon sonore par espace de jeu

Déroulement :

Les équipes se mettent en place dans les espaces de jeu. 2 équipes jouent 1 équipe juge et organise. On peut envisager un troisième espace rassemblant les élèves de chaque équipe ne prenant pas part aux parties en cours. Les joueurs gardent un tapis et ne peuvent en sortir, ils sont à genoux. Les 3 équipes démarrent au signal de l'enseignant et s'arrêtent à son signal. On peut dans un premier temps faire fonctionner un espace de jeu avant d'en mettre un deuxième. Si l'espace et le niveau d'autonomie des élèves le permet, on peut proposer un troisième espace. Les organisateurs récupèrent les ballons mal lancés et les rendent au lanceur. Ils s'assurent que le lancer se fait à balle roulée et sans que le lanceur ne décolle les genoux du sol.

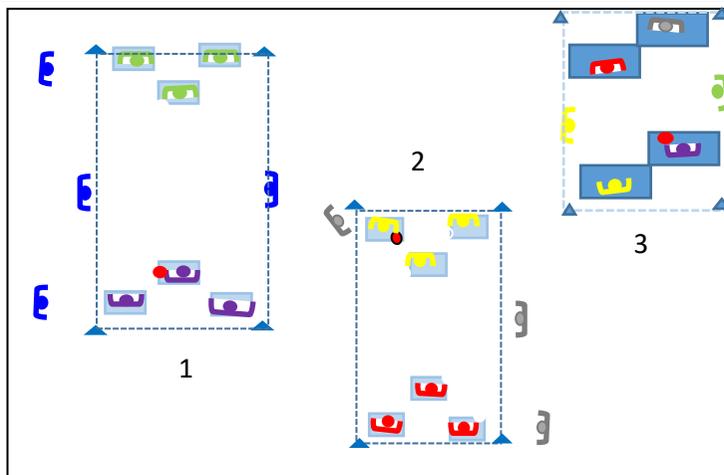
TÂCHE DE L'ELEVE

But		Règles du jeu	Critères de réussite
1	Réussir le plus grand nombre d'échanges	Joueurs : lancers à balles roulées. Interdiction de sortir de son tapis Lancers genoux au sol Organisateurs : faire respecter les règles du jeu : chaque joueur reste sur son tapis, à genoux. Les balles roulent au sol. Les balles qui sortent de l'espace de jeu sont arrêtées et remises au lanceur	Le nombre d'échanges sans que la balle ne sorte Le nombre d'échanges en un temps donné par le maître
2	Marquer plus de points que l'équipe adverse : L'équipe marque un point lorsque le ballon, restant dans les limites de l'espace de jeu passe derrière les derniers tapis	Joueurs : lancers à balles roulées. Interdiction de sortir de son tapis Lancers genoux au sol Organisateurs : faire respecter les règles du jeu : chaque joueur reste sur son tapis, à genoux. Les balles roulent au sol. Les balles qui sortent de l'espace de jeu sont arrêtées et remises au lanceur	Le nombre de points marqués par l'

Objectifs :

Apprentissages : avec un masque, lancer précisément un ballon sonore pour échanger ou prendre de vitesse ou tromper la vigilance de l'autre équipe

- Rattraper un ballon avec un masque
- S'organiser collectivement pour lancer et rattraper
- Accepter de tenir différents rôles

Dispositif :

-6 équipes de 4 à 5 joueurs

2 à 3 espaces de jeu

Chasubles, tapis type sarneige

- un ballon sonore par espace de jeu

Déroulement :

Les équipes mettent leur masque avant d'entrer sur l'espace de jeu et sont guidées à leur place par les organisateurs. 2 équipes jouent 1 équipe juge et organise. On peut envisager un troisième espace rassemblant les élèves de chaque équipe ne prenant pas part aux parties en cours. Les joueurs gardent un tapis et ne peuvent en sortir, ils sont à genoux.

Les équipes démarrent au signal de l'enseignant et s'arrêtent à son signal.

On peut dans un premier temps faire fonctionner un espace de jeu avant d'en mettre un deuxième. Si l'espace et le niveau d'autonomie des élèves le permet, on peut proposer un troisième espace.

Les organisateurs récupèrent les ballons mal lancés et les rendent au lanceur. Ils s'assurent que le lancer se fait à balle roulée et sans que le lanceur ne décolle les genoux du sol.

TÂCHE DE L'ELEVE

But		Règles du jeu	Critères de réussite
1	Réussir le plus grand nombre d'échanges	Joueurs : lancers à balles roulées. Interdiction de sortir de son tapis Lancers genoux au sol Organisateurs : faire respecter les règles du jeu : chaque joueur reste sur son tapis, à genoux. Les balles roulent au sol. Les balles qui sortent de l'espace de jeu sont arrêtées et remises au lanceur	Le nombre d'échanges sans que la balle ne sorte Le nombre d'échanges en un temps donné par le maître
2	Marquer plus de points que l'équipe adverse : L'équipe marque un point lorsque le ballon, restant dans les limites de l'espace de jeu passe derrière les derniers tapis	Joueurs : lancers à balles roulées. Interdiction de sortir de son tapis Lancers genoux au sol Organisateurs : faire respecter les règles du jeu : chaque joueur reste sur son tapis, à genoux. Les balles roulent au sol. Les balles qui sortent de l'espace de jeu sont arrêtées et remises au lanceur	Le nombre de points marqués par l'équipe

