Fondamental

Handicap : scolariser tous les élèves... y compris en EPS

Les compétences EPS

 Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

Objectif

Accepter le contact avec un adversaire et avec le sol

Savoirs à construire

- Distinguer un adversaire d'un partenaire
- Reconnaître un joueur « vivant » (avec une vie) d'un joueur « mort » (sans vie ou prisonnier)
- Manipuler pour retourner

Cette fiche présente une situation





Poules, renards, vipères

But : faire prisonnier ses adversaires sans se faire prendre soi-même.

Aménagement: 3 grands cercles (camps) tracés au sol et disposés en triangle, les élèves répartis en 3 équipes sont identifiés par un foulard de couleur glissé dans la ceinture du pantalon matérialisant leur "état de vie" : les poules (vies roses), les renards (vies rousses) et les vipères (vies vertes).

Consignes: tous les participants ne se déplacent qu'à genoux ou à 4 pattes. Les renards doivent faire prisonnières (en prenant leur vie) les poules, qui pourchassent les vipères, qui attrapent les renards. Les prisonniers sont conduits dans leur camp et peuvent être libérés par un toucher de main d'un partenaire. Le jeu s'arrête lorsque tous les membres d'une équipe sont prisonniers ou que l'adulte l'indique.

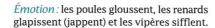
re de réussite : lorsque le maître est obligé d'arrêter l'activité car les 3 équipes sont toujours en jeu.

Des adaptations

A. Déficients auditifs

Espace: matérialiser les camps avec des couleurs.

B. Déficients visuels



Par Gilles Bui-Xuân



Espace: élargir peu à peu l'espace. Relation: commencer par des duels 1 contre 1, puis par équipes sur un espace réduit.

D. Déficients cognitifs



Relation: commencer avec des équipes de 2, puis de 3, etc.

Émotion: organiser des combats à 3 (1 poule, 1 renard, 1 vipère); commenter les actions.

Gilles Bui-Xuân,

Professeur à l'IUFM de Lille, membre de la commission handicap de la FFJDA.



