



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP



**Manual**

*Méthodologie d'Intervention Pratique pour  
Promouvoir l'Inclusion Sociale au Moyen des Jeux  
et Sports Traditionnels*

Pere LAVEGA (éd.)



Ce manuel est un résultat intellectuel du projet Opportunity, qui a été cofinancé par l'Union européenne.

Programme Erasmus+ Sport programme

Action SCP - Collaborative Partnerships

Code: 622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP

Title OPPORTUNITY: fostering social inclusion and gender equality in formal and nonformal educational contexts through applying traditional sports and games



Coordinator:

INEFC, National Institute of Physical Education of Catalonia

Contact: Pere Lavega: [plavega@gencat.cat](mailto:plavega@gencat.cat)

[https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca\\_i\\_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html](https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca_i_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html)

Comment citer ce document au moment de son utilisation.

Lavega, P. (ed.). *Méthodologie d'intervention pratique pour promouvoir l'inclusion sociale à travers les jeux et les sports traditionnels. Opportunity: Erasmus+ Sport projet.* Barcelona: INEFC, Universitat de Lleida, ADISPAZ, Universidade Coimbra, AGA, HSTIS, IRSIE, ATSJSP, AEJeST.

## **Méthodologie d'Intervention Pratique pour Promouvoir l'Inclusion Sociale au Moyen des Jeux et Sports Traditionnels**

|                                      |                       |  |
|--------------------------------------|-----------------------|--|
| Coordinateur du projet:              | INEFC                 | <b>Pere LAVEGA (ed.)</b>   |
| Les auteurs du contenu:              | INEFC                 | Pere Lavega; Queralt Prat;<br>Verónica Muñoz; Francisco Lagardera;<br>Conxa Duran; Rosa Rodríguez;<br>Pedro Ruiz |
|                                      | Universitat de Lleida | Jaume March-Llanes;<br>Jorge Moya-Higueras   |
|                                      | Université de Coimbra | Ana Rosa Jaqueira;<br>Paulo Coelho de Araújo   |
|                                      | AGA                   | Giorgio Paolo; Lorenzo Carcereri;<br>Francesca Berti   |
|                                      | HSTIS/ CTGaSA         | Tamara Đerić Nikolić;<br>Milivoj Pacenti; Tamara Perković  |
|                                      | IRSIE                 | Bartosz Prabucki; Kazimierz Waluch   |
|                                      | ATSJSP                | Zhaira Ben Chaâbanne;<br>Ezzeddine Bouzid  |
|                                      | AEJeST                | Rubén Camacho  |
| Révision de la version<br>anglaise:  | INEFC                 | Pere Lavega; Queralt Prat;<br>Verónica Muñoz   |
|                                      | AGA                   | Lorenzo Carcereri  |
|                                      | HSTIS/ CTGaSA         | Tamara Đerić Nikolić;<br>Tamara Perković   |
| Révision version française:          | Universitat de Lleida | Jorge Moya-Higueras  |
|                                      | IRSIE                 | Bartosz Prabucki; Kazimierz Waluch   |
|                                      | ATSJSP                | Zhaira Ben Chaâbanne;<br>Ezzeddine Bouzid  |
| Révision de la version<br>espagnole: | INEFC                 | Pere Lavega; Unai Sáez de Ocáriz;<br>Queralt Prat; Verónica Muñoz;<br>Carlos Mallén; Paula Pla                   |
|                                      | Universitat de Lleida | Jaume March-Llanes   |
|                                      | ADISPAZ               | Beatriz Soria  |
|                                      | AEJeST                | Carmina Fernández  |
| Composition et mise en<br>page:      | INEFC                 | Queralt Prat   |
| Coordination technique:              | INEFC                 | Queralt Prat; Verónica Muñoz   |

## SOMMAIRE

### CHAPITRE 1

#### PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE DANS LES CONTEXTES EDUCATIFS FORMELS ET NON FORMELS PAR LE BIAIS DES JEUX ET DES SPORTS TRADITIONNELS ..... 8

|  |    |
|--|----|
| 1. LE PROJET OPPORTUNITY .....   | 9  |
| 1.1 <i>Projet interculturel inclusif aligné sur les enjeux de l'Agenda 2030</i> .....  | 9  |
| 1.2 <i>Vers le changement des stéréotypes non inclusifs</i> .....  | 11 |
| 1.2.1 Stéréotypes et attitudes.....  | 11 |
| 1.2.2 Stéréotypes des personnes en situation de handicap.....  | 12 |
| 1.3 <i>Rompre avec le modèle classique d'éducation. Changement de paradigme</i> .....  | 13 |
| 1.4 <i>Modifier les stéréotypes non inclusifs par le jeu sportif traditionnel</i> .....  | 15 |
| 1.5 <i>Une stratégie pédagogique inclusive innovante (A<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>-A<sub>3</sub><sub>JST</sub>) basée sur les jeux sportifs<br/>traditionnels</i> ..... | 15 |
| 2. STRUCTURE DU MANUEL.....  | 17 |
| 2.1 <i>Identification des meilleures pratiques dans l'application des JST comme outil de promotion de<br/>l'inclusion sociale</i> .....                                | 17 |
| 2.2 <i>Recherche documentaire sur les supports pédagogiques et cours de formation sur les JST</i> .....  | 18 |
| 2.3 <i>Le catalogue des JST qui favorisent l'inclusion sociale. Méthodologie des actions inclusives<br/>pilotes des JST</i> .....                                      | 18 |
| REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....  | 20 |

### CHAPITRE 2

#### BONNES PRATIQUES POUR L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL AU MOYEN DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS ..... 23

|   |    |
|---|----|
| 1. BONNES PRATIQUES INCLUSIVES AU MOYEN DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS .....  | 24 |
| 2. CONTEXTE D'EDUCATION FORMELLE.....   | 25 |
| CHANGE: patrimoine culturel et activités nutritionnelles dans l'environnement mondial.....                                    | 25 |
| Jeux traditionnels ISTRINIENS .....   | 28 |
| Boccia .....  | 30 |
| Tradijoc.....   | 32 |
| Tous, nous ajoutons .....   | 36 |
| III Exemples de jeux traditionnels .....  | 39 |
| Rencontre de jeux traditionnels en famille .....  | 42 |
| Journées éducatives inclusives.....   | 44 |
| Festival olympique des jeux et sports du patrimoine en milieu scolaire .....  | 46 |
| 3. CONTEXTE DE L'EDUCATION NON FORMELLE .....   | 50 |
| Jeux traditionnels et inclusion sociale .....   | 50 |
| Junior business minds pour vendre des jeux éco-traditionnels en ligne.....  | 52 |
| Zachegn .....   | 54 |
| Gioco della palota.....   | 56 |
| START: activer et intégrer les personnes en situation de handicap mental par les jeux et sports traditionnels<br>adaptés..... | 58 |
| I échantillon de jeux traditionnels Chiqui.....   | 61 |

|   |    |
|---|----|
| Activités ludiques et citoyenneté: "Jouons pour la citoyenneté" .....   | 64 |
| Utilisation des jeux et sports traditionnels comme moyens thérapeutiques et d'inclusion sociale des personnes âgées vulnérables ..... | 68 |
| 4. CONTEXTES DE L'ÉDUCATION FORMELLE ET NON FORMELLE.....   | 73 |
| Astragale.....  | 73 |
| S-cianco (Lippa) .....  | 75 |
| Gioco del pallone col bracciale.....  | 77 |
| Journée sportive adaptée.....   | 79 |
| Faire du sport, c'est sain.....   | 81 |
| Jouer avec la tradition (préscolaire) / S'amuser en s'amusant (1er cycle).....  | 83 |
| Jeux traditionnels dans mon village .....   | 85 |
| Capoeira .....  | 88 |
| Jeux populaires et traditionnels portugais inclusifs .....  | 90 |
| Jeux adaptés.....   | 92 |
| Jeux communautaires .....   | 95 |

### CHAPITRE 3

#### COURS ET MATÉRIELS DE FORMATION SUR L'UTILISATION DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS EN TANT QUE MOYEN D'INCLUSION SOCIALE .....

|  |     |
|--|-----|
| 1. INTRODUCTION.....   | 98  |
| 2. COURS DE FORMATION SUR LES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS ET L'INCLUSION SOCIALE .....  | 99  |
| Jeux pastoraux 2017-2018 .....   | 99  |
| Activités de patrimoine culturel et de nutrition dans l'environnement mondial. Projet « CHANGE » Erasmus + KA229 (2018-1-HR01-KA229-047469) .....  | 101 |
| Promotion des jeux et sports traditionnels européens: TOGETHER pour un dialogue interculturel inclusif avec les personnes en situation de handicap mental. Erasmus + (602910-EPP-1-2018-1-ES-SPO-SSCP) ..... | 103 |
| Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental par les jeux du patrimoine .....   | 106 |
| Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental et relations socioaffectives .....   | 108 |
| Formation permanente des enseignants TRADIJOC.....   | 110 |
| Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental et éducation physique scolaire .....   | 112 |
| 3. COURS DE FORMATION SUR L'UTILISATION DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS EN TANT QUE MOYEN D'INCLUSION SOCIALE DANS LE DOMAINE DE L'ÉDUCATION NON FORMELLE .....   | 114 |
| Pljočkanje pour adultes en situation de handicap .....   | 114 |
| La formation pédagogique au tir à l'arc (la formazione di arco uisp).....  | 115 |
| Jeunes athlètes.....   | 117 |
| Inclusion de groupe des écoles Padre Cabanita .....  | 118 |

### CHAPITRE 4

#### CATALOGUE DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS POUR L'INCLUSION SOCIALE .....

|  |     |
|--|-----|
| 1. INTRODUCTION.....   | 121 |
| 1.1 L'usage pédagogique des jeux sportifs traditionnels: la diversité des jeux au service d'une éducation physique inclusive. .... | 121 |
| 1.2 Motricité ludique: variété et règles originales.....   | 123 |
| 1.3 Importance sociale et culturelle des JST en tant que patrimoine culturel immatériel (PCI).....                                 | 124 |
| 1.4 Structure du catalogue des jeux et sports traditionnels pour l'inclusion sociale .....   | 125 |

|  |     |
|--|-----|
| REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....                      | 128 |
| JEUX PSYCHOMOTEURS .....                               | 129 |
| Quilles de 6.....                                      | 130 |
| Quilles avec Pari .....                                | 134 |
| Mölkky .....   | 138 |
| Chave de Ferrolterra .....                             | 143 |
| Zachegn .....  | 147 |
| Pljočkanije .....                                      | 151 |
| Pičijada .....   | 155 |
| Sjoelbak / Billard Hollandais.....                     | 159 |
| LA Grenouille.....                                     | 163 |
| Shove Ha'Penny / Le Penny.....                         | 167 |
| Sept et demi .....                                     | 172 |
| Arrimar (Approcher).....                               | 177 |
| Lancement d'Espadrilles.....                           | 181 |
| Xarranca/ Rayuela / LA Marelle.....                    | 185 |
| Lancio del Maiorchino .....                            | 188 |
| La Peîca.....  | 192 |
| Astragale.....   | 195 |
| Course de Pierres .....                                | 199 |
| L'Anneau.....  | 202 |
| Tanguiz el Ouzra / Saut de Tapis .....                 | 206 |
| JEUX DE COOPÉRATION.....                               | 211 |
| Le Parachute.....                                      | 212 |
| Le Noeud .....   | 217 |
| La Danse du Journal.....                               | 221 |
| Les Patins Coopératifs .....                           | 225 |
| La Boussole.....                                       | 230 |
| L'Échiquier des Points.....                            | 235 |
| L'Horloge .....  | 239 |
| JEUX D'OPPOSITION .....                                | 243 |
| Table malha .....                                      | 244 |
| Truc de Terre .....                                    | 247 |
| Boccia .....   | 251 |
| Ringo .....  | 255 |
| Barrima.....   | 259 |
| Ya Aachra Jek El Achrine! .....                        | 264 |
| Grech/Lutte Traditionnelle Tunisienne .....            | 269 |
| Kapela.....  | 275 |
| Prasickanje .....                                      | 279 |
| Rakassa.....   | 283 |
| Patacon, Lettres, Dossiers .....                       | 288 |
| VoleUr de queues.....                                  | 292 |
| JEUX DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION D'OPPOSITION ..... | 296 |
| Voleur de pierres.....                                 | 297 |
| Agfa / Hocke.....                                      | 301 |
| Pierścieniówka.....                                    | 308 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Gioco del Bracciale .....    | 312 |
| Andari i Lopovi.....         | 316 |
| Sabaa Hajrat .....           | 319 |
| Palant .....                 | 324 |
| Dhaneb el Lafaa.....         | 328 |
| Essid Wa Laboua.....         | 332 |
| La Chaîne .....              | 337 |
| L'araignée .....             | 340 |
| La Balle au Chasseur .....   | 344 |
| Les 4 coins .....            | 348 |
| Arbaa Arkan.....             | 352 |
| La Balle Assise.....         | 356 |
| Le tremblement de terre..... | 360 |
| Les Liens dangereux .....    | 364 |
| Accroche-decroche.....       | 368 |
| Les Trois camps .....        | 372 |

## **ANNEXE**

### **IDENTIFICATION DES DIFFICULTES RENCONTREES PAR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP**

|  |            |
|--|------------|
| <b>MENTAL ET PROPOSITIONS D'INTERVENTION .....</b>         | <b>376</b> |
| JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS PSYCHOMOTEURS.....             | 377        |
| JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS DE COOPÉRATION .....           | 383        |
| JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS D'OPPOSITION .....             | 388        |
| JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS DE COOPÉRATION-OPPOSITION..... | 396        |



# CHAPITRE

# 1

**PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE** dans les contextes éducatifs formels et non formels par le biais des jeux et des sports traditionnels



## 1. Le Projet OPPORTUNITY

Ce document correspond au premier résultat intellectuel du projet européen Opportunity (622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP)<sup>1</sup>, développé dans le cadre de l'appel Erasmus + entre le 1er janvier 2021 et janvier 31 décembre 2023. Ce projet est coordonné par l'INEFC de Lleida avec huit autres partenaires: AEJeST, AGA, Hrvatski Savez Traditionijskih Igara i Sportova, IRSIE, Université de Coimbra, ADISPAZ, l'Université de Lleida et l'Association Tunisienne de Sauvegarde des Jeux et Sports du Patrimoine. Pour comprendre l'apport de ce manuel, il est nécessaire de présenter une contextualisation théorique du projet Opportunity.<sup>2</sup>

### 1.1 Projet interculturel inclusif aligné sur les enjeux de l'Agenda 2030

Ce projet trouve son cadre d'action et son sens dans les grands enjeux internationaux et européens, autour des objectifs de développement durable inscrits dans l'agenda 2030. Au 25 septembre 2015, 193 pays, dont l'Espagne, se sont engagés sur les 17 Objectifs de Développement Durable (ODD) des Nations Unies et leur réalisation d'ici 2030.

L'éducation est l'un des agents clé pour atteindre les objectifs de l'agenda 2030. Ce projet est directement lié aux objectifs de l'ODD qui s'intéressent à une éducation de qualité pour garantir une éducation inclusive et équitable qui promeut les droits de l'homme, la culture de la paix et de la non-violence, la diversité culturelle, l'exercice responsable de citoyenneté locale et mondiale, l'égalité des genres, le développement durable et la santé (figure 1).

---

<sup>1</sup> <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP>

<sup>2</sup> [https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca\\_i\\_doctorat/ofi0cina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html#googtrans\(calfr\)](https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca_i_doctorat/ofi0cina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html#googtrans(calfr))

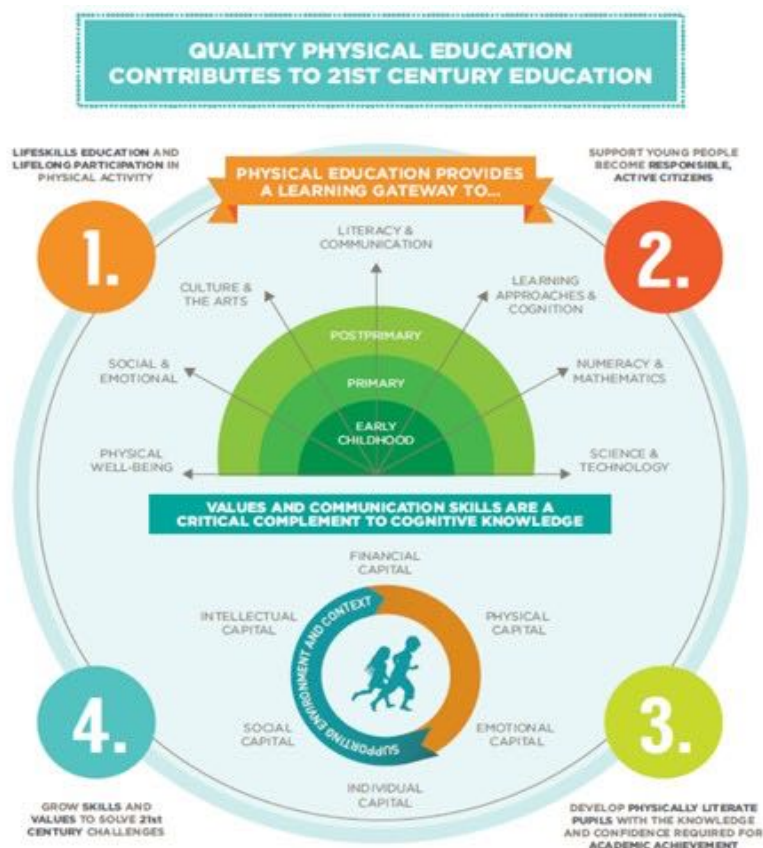


Figure 1. Contribution d'une éducation physique de qualité pour répondre aux défis du 21<sup>e</sup> siècle (UNESCO, 2015).<sup>3</sup>

Récemment, l'UNESCO a réaffirmé ces priorités éducatives et appelle à investir dans une éducation physique de qualité pour soutenir la reprise post-COVID-19<sup>4</sup>. Ce projet vise à aligner ses actions sur les orientations internationales (figure 2), étatiques et locales, et propose de générer des preuves empiriques visant à favoriser une éducation physique relationnelle inclusive qui incite aux attitudes interpersonnelles positives autour de trois enjeux prioritaires: le dialogue interculturel (penser globalement pour agir localement), l'égalité des genres (autonomisation des filles) et l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap (autonomisation des personnes en situation de handicap mental).

<sup>3</sup> UNESCO (2015). [Politique d'éducation physique de qualité - UNESCO Digital Library](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233920)  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233920>

<sup>4</sup><https://es.unesco.org/news/unesco-hace-llamamiento-inversion-educacion-fisica-calidad-apoyar-recuperacion-post-covid-19>



Figure 2. Actions clés (sur lesquelles le projet agit) pour une éducation physique de qualité qui mène à l'inclusion (UNESCO, 2015)<sup>5</sup>.

## 1.2 Vers le changement des stéréotypes non inclusifs

### 1.2.1 Stéréotypes et attitudes

Les stéréotypes et les attitudes sont synonymes lorsqu'ils se réfèrent à un groupe social spécifique (Eagly et Mladinic, 1989): les attitudes sont définies comme la tendance à évaluer une entité avec un certain degré de faveur ou de désapprobation. Ces mêmes auteurs, ainsi que d'autres plus récents (Bohner et Dickel, 2011; Crano et Gardikiotis, 2015), supposent que lorsque l'entité est un groupe social, les attitudes doivent être comprises comme des stéréotypes. Ainsi, un stéréotype est la tendance à valoriser un groupe social avec un certain degré de faveur ou de désapprobation.

Crano et Gardikiotis (2015), et Eagly et Mladinic (1989) affirment que les attitudes (ou stéréotypes quand on parle d'un groupe social) sont composées d'une interaction de facteurs cognitifs, émotionnels et comportementaux. Triandis (1971) a été le premier auteur à présenter ce modèle. La composante cognitive est liée aux croyances liées au groupe social. Les facteurs émotionnels proviennent de l'expérience de bien-être ou d'inconfort émotionnel que l'interaction avec le groupe social a provoquée. Du point de vue émotionnel, les estimations cognitives qu'une personne manifeste par rapport à ce qu'elle ressent lorsqu'elle participe avec ce groupe social sont également prises en

<sup>5</sup> UNESCO (2015). [Politique d'éducation physique de qualité - UNESCO Digital Library](#)

compte. Enfin, la composante comportementale est liée à des comportements spécifiques que nous faisons ou voulons faire, avec des personnes du groupe social, et les attentes que nous avons sur la façon dont les personnes de ce groupe social peuvent se comporter. Des études empiriques confirment que le modèle Triandis est le meilleur prédicteur de différents résultats (Valois, Desharnais et Godin, 1988).

Les attitudes se forment à partir d'une construction d'évaluation personnelle et aussi d'une construction normative qui émergent de comportements qui se produisent dans des contextes d'interactions sociales (Ryan, 1982; Schmidt et Rakoczy, 2019; Triandis, 1977).

### 1.2.2 Stéréotypes des personnes en situation de handicap

Selon l'Organisation mondiale de la santé, le handicap est une détérioration de la structure ou de la fonction physique ou mentale d'une personne, qui entraîne une limitation importante de ses activités (OMS, 2001). L'association européenne "Inclusion Europe", lors de la présentation de la stratégie pour les droits des personnes en situation de handicap (2020-2030), considère que "le handicap intellectuel est une condition dans laquelle les personnes ont d'importantes difficultés d'apprentissage et de compréhension en raison d'un développement incomplet de l'intelligence. Leurs capacités dans des domaines tels que la cognition, le langage, les capacités motrices et sociales, peuvent être altérées de façon permanente " (Inclusion Europe, 2021)<sup>6</sup>

Ces difficultés ne permettent pas aux personnes en situation de handicap de participer normalement aux activités quotidiennes (OMS, 2001). De plus, les limitations de participation sont souvent liées aux stéréotypes que les personnes sans handicap ont à leur sujet (OMS, 2001).

Comme indiqué au début du texte, l'inclusion des personnes en situation de handicap est très présente dans l'Union européenne, et dans les organisations internationales. Le principe d'inclusion a d'abord été appliqué à l'éducation, et peu à peu, après l'approbation de la Convention relative aux Droits des Personnes en situation de handicap, il a été promu dans différents secteurs politiques et académiques dans tous les domaines de l'éducation, y compris la vie culturelle et de loisirs, ainsi que l'activité physique et le sport (Kiuppis et Kurzke-Maasmeier 2012). Dans tous les cas, il est nécessaire de surmonter les stéréotypes sociaux qui existent vis-à-vis de ce groupe de population.

Les preuves scientifiques confirment que les attitudes (stéréotypes) envers les personnes en situation de handicap jouent un rôle clé dans l'inclusion sociale (Armstrong, Morris, Tarrant, Abraham et Horton, 2017; Bossaert et Petry, 2013). Les programmes d'inclusion sociale tentent de promouvoir au maximum l'expérience des

---

<sup>6</sup> [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_21\\_810](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_21_810)

relations interpersonnelles entre les personnes en situation de handicap et celles qui ne le sont pas. Cependant, il n'a pas toujours été vérifié si ces programmes ont changé les stéréotypes et si des outils sont disponibles pour mesurer les attitudes. Parmi les instruments possibles, nous soulignons l'apport de Rosenbaum, Armstrong et King (1986), qui ont créé l'échelle Chedoke-McMaster des attitudes envers les enfants en situation de handicap (CATCH) basée sur le modèle de Triandis (1971). Ce questionnaire se compose de 36 déclarations et a été celui qui a généré la plus grande quantité de preuves scientifiques concernant les attitudes inclusives (Armstrong et coll., 2017; Bossaert et Petry, 2013; De Boer, Timmerman, Pijl et Minnaert, 2012). Cependant, les énoncés de l'échelle sont orientés vers des contextes sociaux dans lesquels l'activité physique n'est pas présente. Par conséquent, dans ce projet, il sera nécessaire d'adapter cette échelle pour avoir une mesure valide et fiable des stéréotypes envers les personnes en situation de handicap dans le domaine des activités physiques (jeux sportifs traditionnels).

### **1.3 Rompre avec le modèle classique d'éducation. Changement de paradigme**

Afin d'atteindre les objectifs de l'agenda 2030 pour l'éducation inclusive et l'égalité des genres, le Rapport Mondial de Suivi sur l'Éducation de l'UNESCO (2017) appelle à une rupture avec le modèle classique de l'éducation. Il est nécessaire de générer un apprentissage significatif et pertinent qui dépasse les dichotomies traditionnelles entre les aspects cognitifs, émotionnels et éthiques.

Dans ce sens, il existe une prolifération de recherches qui indiquent que les compétences sociales et émotionnelles jouent un rôle important dans la réussite des élèves, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de l'école. En développant ces compétences, la réussite scolaire et la performance peuvent être améliorées (Durlak et al., 2011; Taylor et al., 2017) de même que les attitudes et les comportements des élèves envers eux-mêmes et les autres (Durlak et al., 2011; López De Sosoaga, 2018; Rillo et al., 2021; Sáez de Ocariz et Lavega-Burgués, 2020; Yeager, 2017). Par conséquent, les décideurs politiques expriment le besoin d'aider les élèves à développer ces compétences liées à l'apprentissage social et émotionnel (Wrabel, Hamilton, Whitaker et Grant, 2018).

Le projet que nous présentons ici, afin de s'aligner sur ces finalités, prend comme référence théorique la prise en compte de l'éducation physique comme une éducation des conduites motrices. Comme Parlebas l'annonçait en 1959, « le dualisme cartésien du corps et de l'esprit est rejeté pour montrer qu'il y a continuité entre activité motrice et activité mentale, et non rupture. La personne est une totalité qui reste entière dans chacune de ses manifestations » (Parlebas, 2001, p.54). Il s'agit de remplacer le regard centré sur le mouvement qui renvoie à un énoncé gestuel accepté pendant des décennies et des siècles et décrit par la physique mécanique depuis son apparition au XVIIIe siècle, par la conduite motrice qui répond à l'énonciation, c'est-à-dire à une activité

motrice de production réalisée par une personne bien déterminée dans les conditions particulières d'un contexte daté et situé. Dans le premier cas, l'accent est mis sur le produit et dans le second sur l'agent producteur, c'est-à-dire sur la personne qui agit insérée dans une histoire personnelle (Parlebas, 2001).

Le concept de conduite motrice représente, signifie ou renvoie à la personne entière, unique et indivisible, puisque lorsqu'elle est faite, elle est faite avec toute sa singularité biopsychosociale (organique, affectif, cognitif et relationnel) (Lavega-Burgués et al., 2020). La conduite motrice est une façon d'expliquer, de manière créative et intelligente, ce que chaque personne a dans son bagage vital pour s'exprimer à travers la motricité, sa véritable unicité. « Le concept de conduite motrice permet une analyse rigoureuse, prenant pleinement en compte les éléments cognitifs, affectifs et relationnels dans le développement d'une même action. Un changement de perspective en éducation physique commence ici, une décentration que l'on peut qualifier de révolution copernicienne... » (Parlebas, 2001, p.86).

La conduite motrice est l'organisation signifiante des actions et des réactions de la personne en action qui s'exprime, fondamentalement, par la voie motrice. L'aspect fondamental de cette notion est qu'elle permet de comprendre la personne qui agit, à la fois d'un point de vue externe (les manifestations observables du comportement) et d'un point de vue interne (les sens multiples de cette expérience corporelle, en tant qu'intention, projet, motivation, envie, image mentale, émotion...). Voyons un exemple qui clarifie cette approche:

Lorsque Carlos joue dans un match de basket, ses conduites motrice incluent les manifestations observables d'un point de vue externe, telles que les multiples significations que cette expérience corporelle engendre. Le souci vise à découvrir la signification qui imprègne une passe à un coéquipier, une feinte à un adversaire ou un tir au panier. Toute réponse (par exemple, une passe de Carlos à Marie) renvoie non seulement à une intervention organique (mobiliser un groupe de muscles ou d'os dans une position biomécanique), mais est également associée à une intentionnalité cognitive (décision de faire une passe et non un tir), affective (émergence d'émotions telles que la joie, la colère, la tristesse ou la peur selon le résultat et le contexte de cette passe) et relationnelle (option de coopérer avec Marie et non avec Philippe).

C'est ainsi que « l'éducation physique se propose d'intervenir de manière pertinente sur les conduites motrices des pratiquants pour les guider vers les objectifs et les valeurs que l'on souhaite promouvoir » (Parlebas, 2017, p.11).

Promouvoir une éducation des conduites motrices a du sens si vous participez au projet éducatif global; pour cette raison, l'approche de ce projet vise à améliorer les conduites motrices qui génèrent un bien-être émotionnel (émotions positives) en interagissant sur l'égalité des chances entre les personnes de genres différents et/ou en situation de handicap mental dans différents contextes géographiques et culturels.

#### 1.4 Modifier les stéréotypes non inclusifs par le jeu sportif traditionnel

Ce projet repose sur le principe théorique qui considère que la participation à des programmes de jeux sportifs traditionnels (JST) appropriés peut modifier les attitudes et les stéréotypes négatifs des participants, souvent chargés de préjugés et de fausses croyances, envers les personnes en situation de handicap et envers le genre féminin.

De nombreuses recherches scientifiques confirment que les attitudes sont apprises et peuvent être modifiées à travers des programmes d'intervention (Cameron, Rutland, Turner, Holman-Nicolas et Powell, 2011; Eagly et Chaiken, 1993; Hutzler, Zach et Gafni, 2005; Rillo et al., 2021; Sáez de Ocariz et Lavega, 2020; Triandis, 1974). Parmi les théories qui expliquent comment favoriser la transformation des attitudes, ce projet utilise la théorie des contacts (Allport, 1979). On considère que le contact avec des personnes différentes a tendance à produire des changements d'attitude s'il se produit dans un contexte d'accompagnement institutionnel qui offre trois conditions (Mckay, 2018): a) l'égalité de statut (dans le jeu, les règles sont les mêmes pour tout le monde); b) la recherche d'objectifs communs (la logique interne d'un jeu pose les mêmes problèmes à résoudre) et c) les interactions personnelles significatives (les personnes qui participent à un jeu ont tendance à s'abandonner avec tout leur bagage organique, affectif, relationnel et cognitif (Parlebas, 2001, Ben Chaâbane, 2020).

En complément de ce qui précède, ajoutons qu'il faut reconnaître que les attitudes se forment à partir d'un construit évaluatif personnel et aussi d'un construit normatif qui émergent des comportements qui se produisent dans des contextes d'interactions sociales (Triandis, 1977).

Sur la base de ces arguments scientifiques, il semble raisonnable d'utiliser les JST pour promouvoir des attitudes inclusives dans un programme d'intervention éducative. Dans ce projet, nous partons du principe que, s'il est appliqué correctement, le jeu sportif traditionnel, en tant que générateur d'expériences en matière de relations interpersonnelles et essentiellement basé sur l'acceptation démocratique des règles et sur l'interaction motrice entre les participants (interaction motrice souvent intense avec contact corporel), apparaît comme une ressource pédagogique exceptionnelle pour transformer d'éventuelles attitudes qui s'opposent encore à l'égalité des genres et à l'inclusion sociale dans le cadre d'une éducation physique interculturelle.

#### 1.5 Une stratégie pédagogique inclusive innovante (A<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>-A<sub>3</sub><sub>JST</sub>) basée sur les jeux sportifs traditionnels

Le cadre contextuel de ce projet correspond à l'application d'une stratégie pédagogique inclusive innovante constituée de trois axes d'actions interdépendantes qui se résument en trois mots clés: Apprendre-Appliquer-Analyser (A<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>-A<sub>3</sub><sub>JST</sub>). a) Apprendre: Formation des éducateurs à travers un cours MOOC (Cours en ligne ouvert à tous); b) Appliquer: Développement d'une intervention éducative inclusive de jeux sportifs; c) Analyser:

Évaluation de l'impact positif du programme d'intervention à travers une application APP sur les attitudes positives visant l'égalité des genres et l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental.

L'expérience scientifique des différents groupes de recherche qui mènent ce projet nous permettra d'intervenir avec garantie dans ces trois axes **du modèle pédagogique inclusif A<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>-A<sub>3</sub> JST**.

**A1 Apprendre. Cours MOOC.** Ce projet propose de montrer une méthodologie innovante et gratuite à toutes les personnes qui souhaitent utiliser les JST pour promouvoir l'inclusion sociale et l'égalité des genres. Le matériel de ce manuel fera partie de cette formation en ligne.

**A2 Appliquer. Intervention éducative.** Le projet entend mener différentes actions inclusives et d'égalité des genres sur la base des matériaux proposés dans ce manuel.

**A3. Analyser.** Une des valeurs ajoutées de ce projet est de permettre l'étude de l'impact positif des programmes d'intervention à travers les JST. Pour cela, il est proposé de:

- **Valider et adapter l'échelle CATCH en anglais, arabe, croate, espagnol, français, italien, polonais et portugais,** (Rosenbaum, Armstrog et King, 1986) pour évaluer les changements d'attitudes inclusives (cognitives, affectives et comportementales) envers les personnes en situation de handicap mental grâce à l'utilisation de jeux sportifs traditionnels.
- **Préparer et adapter l'échelle NATGEN en anglais, arabe, croate, espagnol, français, italien, polonais et portugais,** (Attitudes Neuropsychologiques envers l'Égalité des Genres) pour évaluer les changements d'attitudes inclusives (cognitives, affectives et comportementales) par rapport à l'égalité des genres à travers l'utilisation de jeux sportifs traditionnels.
- **Adapter le questionnaire Games and Emotion Scale (GES-II) en anglais, arabe, croate, espagnol, français, italien, polonais et portugais,** (Lavega-Burgués, March-Llanes et Moya-Higuera, 2018) pour évaluer l'impact positif de l'utilisation inclusive des JST sur le bien-être émotionnel.
- **Création d'une application.** En outre, le projet développera une application (APP) afin que les participants aux expériences inclusives via les JST puissent répondre aux trois questionnaires rapidement, efficacement et confortablement. Cela permettra de générer de multiples bases de données interculturelles qui permettront d'analyser l'effet interculturel des interventions.





Figure 3. Phases du projet de recherche

## 2. Structure du manuel

Sur la base du cadre théorique de référence qui a été présenté, ce manuel se compose de trois parties. Le but est de développer une **méthodologie d'actions inclusives par les JST** basée sur l'analyse des bonnes pratiques existantes pour promouvoir l'inclusion sociale (avec un accent particulier sur les personnes en situation de handicap mental) dans différents contextes d'apprentissage (formel et non formel) en Espagne, au Portugal, en Italie, en Croatie, en Pologne et en Tunisie. Le projet sera également mis en œuvre dans d'autres pays et régions partenaires.

### 2.1 Identification des meilleures pratiques dans l'application des JST comme outil de promotion de l'inclusion sociale

Comme première étape de la phase de préparation, le projet a besoin d'informations provenant d'expériences antérieures et de programmes réussis mis en œuvre dans le domaine des JST en tant qu'outil pour promouvoir l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap et l'égalité des genres dans les environnements d'apprentissage formels et non formels. La démarche initiale du projet consiste à chercher des méthodologies existantes qui ont montré et/ou mesuré l'impact des JST sur l'inclusion sociale et l'égalité des genres: indicateurs, outils, études. L'identification d'exemples de Bonnes Pratiques servira de source d'inspiration pour le développement d'une méthodologie améliorée d'actions inclusives par les JST. En outre, le caractère informatif et représentatif des Bonnes Pratiques identifiées pourra servir d'exemples illustratifs pour certains modules pédagogiques.

## 2.2 Recherche documentaire sur les supports pédagogiques et cours de formation sur les JST

La deuxième partie de ce manuel fait référence à une recherche documentaire sur les supports pédagogiques et les cours dédiés aux JST. Cette recherche a été menée dans les deux environnements d'apprentissage:

- Formel: programmes JST au sein des établissements d'enseignement formels (hors ligne et en ligne),
- Non formel: cours, séminaires, ateliers, mis en œuvre par différents agents éducatifs (présentiel et en ligne).

La distinction de l'utilisation des JST dans l'environnement d'apprentissage formel et non formel peut s'expliquer par le fait que, traditionnellement, les JST ont été élaborés conformément aux coutumes et traditions locales. Une rue, une place, une fête étaient des contextes socioculturels non formels où des hommes et des femmes, ainsi que des garçons et des filles, d'âges et de caractéristiques différents, jouaient aux JST, activant une source d'apprentissage inclusif et d'égalité des chances pour tous. Le projet OPPORTUNITY vise à intégrer les JST dans le contexte scolaire (environnement d'apprentissage formel). L'école en général et l'éducation physique en particulier peuvent utiliser les JST pour offrir aux élèves des contextes d'apprentissage où ils peuvent acquérir des compétences spécifiques et transversales telles qu'apprendre à coexister de manière inclusive et équitable.

Toutes les informations basées et collectées sur les supports pédagogiques seront utilisées pour la phase de mise en œuvre du projet et plus précisément pour le développement des MOOC.

## 2.3 Le catalogue des JST qui favorisent l'inclusion sociale. Méthodologie des actions inclusives pilotes des JST

La troisième partie de ce manuel correspond au catalogue des JST. Ce répertoire présente des exemples de JST adaptés pour l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental. Parler d'inclusion sociale, c'est agir pour améliorer les relations interpersonnelles. Ainsi, les jeux sont organisés selon le type d'interactions motrices exigées par les règles: jeux psychomoteurs dans lesquels la personne joue sans interagir avec d'autres joueurs et jeux sociomoteurs où la personne joue avec des partenaires (jeux de coopération), contre des adversaires (jeux d'opposition) ou avec des partenaires et contre des adversaires en même temps (jeux de coopération-opposition).

Dans une action ultérieure du projet, le cours MOOC expliquera les stratégies d'application des JST pour les environnements d'apprentissage formels et non formels en tant qu'outil de promotion de l'inclusion sociale et de l'égalité des genres. Nous pensons qu'avec ce manuel et la formation MOOC, les partenaires du projet et toutes

les organisations intéressées par la promotion de l'inclusion sociale pourront s'approprier les concepts de base et les outils nécessaires à l'utilisation des JST.

Nous profitons de cette occasion pour remercier les efforts déployés par les partenaires de ce projet ainsi que toutes les organisations qui ont fourni les informations sur les trois sections de ce manuel. Nous tenons également à remercier une nouvelle fois la Commission Européenne d'avoir cofinancé ce projet Erasmus +.

## Références bibliographiques

- Allport, G. W. (1979). *The nature of prejudice*. Cambridge, Massachusetts: Perseus
- Armstrong, M., Morris, C., Tarrant, M., Abraham, C., et Horton, M. C. (2017). Rasch analysis of the Chedoke–McMaster Attitudes towards Children with Handicaps scale. *Disability and Rehabilitation*, 39(3), 281–290. <https://doi.org/10.3109/09638288.2016.1140833>
- Ben Chaâbane Z. (2019). Jeux sportifs traditionnels, jeux sportifs institutionnels et relations socioaffectives. In *Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable*. Casbah, Alger.
- Ben Chaâbane Z. (2020). Book Review: Contribution à un Lexique Commenté en Science de l'Action Motrice. *Front. Psychol.* 11:609193. doi: 10.3389/fpsyg.2020.609193
- Bohner, G., et Dickel, N. (2011). Attitudes and attitude change. *Annual Review of Psychology*, 62, 391–417. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.121208.131609>
- Bouزيد, E. (2000). Étude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne: la période romaine et l'époque actuelle. Dans Ministère de la Jeunesse, de l'Enfance et des Sports de la République tunisienne (Ed). *Jeux, Sports et sociétés* (pp. 35-54). Actes du colloque Tuniso-français CERDOJES, Tunis.
- Cameron, L., Rutland, A., Turner, R., Holman-Nicolas, R., et Powell, C. (2011). Changing attitudes with a little imagination: imagined contact effects on young children's intergroup bias. *Anales de Psicología*, 27(3), 708-717
- Crano, W. D., et Gardikiotis, A. (2015). Attitude Formation and Change. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, (December), 169–174. doi: <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.24004-X>
- Durlak, J.A., Weissberg, P.R., Dymnicki, A.B., Taylor, R., et Kriston, B., Schellinger, K.B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: a meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432.
- Eagly, A.H., et Mladinic, A. (1989). Gender Stereotypes and Attitudes Toward Women and Men. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 15(4), 543–558. <https://doi.org/10.1177/0146167289154008>
- Hutzler, Y., Zach, S., et Gafni, O. (2005). Physical education students' attitudes and self-efficacy towards the participation of children with special needs in regular classes. *European Journal of Special Needs Education*, 20(3), 309-327
- Kiuppis, F., y Kurzke-Maasmeier, S. (Eds.) (2012). *Sports reflected in the UN-convention on the rights of persons with disabilities – Interdisciplinary approaches and political Positions*. Stuttgart: Kohlhammer.

- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega-Burgués, P., March-Llanes, J., et Moya-Higueras, J. (2018). Validation of games and emotion Scale (GES-II) to study emotional motor experiences. *Journal of Sport Psychology*, 27(2), 117-124.
- López de Sosoaga, A. (2006). Juegos infantiles y juegos de adultos ¿dos realidades diferenciadas? En R. Martínez de Santos y J. Etxebeste (Eds.), *Investigaciones en praxiología motriz* (pp.11-20). Vitoria: AVAFIEP y Universidad del País Vasco-
- Maestro, F. (1996). *Del tajo a la replaceta, juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza: ediciones 94.
- McKay, C. (2018). The value of contact: unpacking Allport's Contact Theory to support inclusive education. *Palaestra*, 32(1), 21-25.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. 1ª Edició 1981.
- Parlebas, P. (2010). Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels Dans G. Jaouen; P. Lavega, et C. De La Villa (ed). *Jeux traditionnels et santé sociale* (pp.85-102). Aranda de Duero: Asociación
- Parlebas, P. (2017). *La aventura praxeológica*. Málaga: Junta de Andalucía.
- Rillo-Albert, A., Lavega-Burgués, P., Prat, Q., Costes, A., Muñoz-Arroyave, V., et Sáez de Ocariz, U. (2021). The Transformation of Conflicts into Relational Well-Being in Physical Education: GIAM Model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 1071. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031071>
- Rosenbaum, P.L., Armstrong, R.W., y King, S.M. (1986). Children's attitudes toward disabled peers: A self-report measure. *Journal of Pediatric Psychology*, 11(4), 517–530. <https://doi.org/10.1093/jpepsy/11.4.517>
- Sáez de Ocariz, U., y Lavega-Burgués, P. (2020). Development and validation of two questionnaires to study the perception of conflict in physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 6241. doi: [doi.org/10.3390/ijerph17176241](https://doi.org/10.3390/ijerph17176241)
- Taylor, R.D., Oberle, E., Durlak, J.A., Roger P., et Weissberg, R.P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child Development*, 88(4),1156–1171.
- Triandis, H.C. (1971). *Attitude and attitude change*. New York: Wiley.
- Triandis, H. C. (1974). *Actitudes y cambios de actitudes*. Barcelona: Tora
- Triandis, H.C. (1977), *Interpersonal Behavior*, Brooks/Cole Publishers, Monterey, CA.
- UNESCO (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. MISC/2003/CLT/CH/14
- UNESCO (2015). Quality physical education policy - UNESCO Biblioteca Digital <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233920>

- UNESCO (2017). *Traditional sports and games, challenge for the future: concept note on traditional sports and games*.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837>
- Valois, P., Desharnais, R., y Godin, G. (1988). A comparison of the Fishbein and Ajzen and the Triandis attitudinal models for the prediction of exercise intention and behavior. *Journal of Behavioral Medicine*, 11(5), 459–472.  
<https://doi.org/10.1007/BF00844839>
- Wrabel, S.L., Hamilton, L. Whitaker, A., y Grant, S. (2018). *Investing in evidence-based social and emotional learning: Companion guide to social and emotional learning interventions under the every student succeeds activities: Evidence Review*. Santa Monica, Calif.: RAND Corporation. doi: <https://doi.org/10.7249/RR2739>
- Yeager, D.S. (2018). Social-Emotional Learning Programs for Adolescents. *The Future of Children* 27(1), 31–52.



# CHAPITRE

# 2

**BONNES PRATIQUES** pour  
l'inclusion sociale des personnes en  
situation de handicap mental au  
moyen des jeux et sports traditionnels

## 1. Bonnes pratiques inclusives au moyen des jeux et sports traditionnels

Ci-dessous, nous présentons un répertoire d'exemples de bonnes pratiques inclusives qui utilisent les jeux et sports traditionnels. Pour chacune d'elles, certains aspects jugés utiles pour les caractériser ont été identifiés: type d'organisation, type d'activités, institution organisatrice, ville/région/pays, type et rôle des participants, contexte de la pratique, matériel, expériences et stratégies utilisées, jeux pratiqués, évaluation, type d'impact et matériel généré.

Conformément à l'approche du projet OPPORTUNITY, les bonnes pratiques ont été organisées selon les différents contextes: éducation formelle, éducation non formelle et les deux contextes à la fois (formel et non formel).



## 2. Contexte d'éducation formelle

### Nom de la bonne pratique:

**CHANGE: patrimoine culturel et activités nutritionnelles dans l'environnement mondial**

### Type d'Organisation

École primaire

### Type de bonne pratique

Sports et jeux traditionnels, présents dans plusieurs pays.

### Institution organisatrice

École primaire Juraj Dobrila

### Ville - Région - Pays:

Rovinj – Istrie - Croatie

### Type de handicap des participants

Personnes en situation de handicap physique et mental

### Présentation des participants

Rôles des personnes en situation de handicap mental: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 75

Nombre de participants en situation de handicap mental: 3

Nombre de participants avec d'autres types de handicaps: 4

Tranche d'âge des participants sans aucun handicap: 13-18 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 13-18 ans

Tranche d'âge des participants ayant d'autres types de handicap: 13-18 ans

### Le contexte

Éducation formelle. Enseignement secondaire, cours d'éducation physique.

### **Fréquence de la bonne pratique**

Chaque année scolaire.

### **Type de matériel**

Non adapté

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Les jeux traditionnels sont surtout très intéressants pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental car ils sont très simples et génèrent du bien-être. Pendant toute la durée du projet Erasmus + (deux ans), nous avons eu cinq rencontres transnationales et les jeux traditionnels se sont avérés être un succès total. Ils ont amélioré les compétences sociales des élèves ayant une déficience intellectuelle en faisant d'eux un membre à part entière des équipes et nous avons eu l'occasion de voir ces élèves améliorer leurs compétences sociales pendant deux ans.

### **Jeux utilisés dans les bonnes pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Plijočkanje, Pandolo, Gardes et voleurs, Varit (couleurs), Avainpiilo (Cache de clés), Tervapata (Chaudron de goudron), La Mosquée, Les Pommes, La Marelle, "Malha", Jeu de placage, Danse des chaises, Marro, Jeu de mouchoir, Xapes

### **Évaluation et conclusion**

Les élèves ont joué à ces jeux lors de chacune des rencontres transnationales. Cet échange et la brochure font partie du cursus de chaque école partenaire et sont utilisés dans différentes matières comme outil pédagogique. L'évaluation des centres participants est très positive.

### **Type d'impact**

Nous avons eu l'occasion d'assister au changement personnel de ces élèves pendant la durée du projet. Par exemple, deux enfants atteints du syndrome d'Asperger sont devenus plus sociables et étaient impatients de participer à chaque activité. Leurs compétences sociales se sont beaucoup améliorées car nous avons remarqué au début qu'ils utilisaient beaucoup leurs smartphones et étaient distants des autres élèves, et au fur et à mesure que le projet évoluait, ils se sont pleinement intégrés à la réalisation des jeux et autres activités.

## Matériel généré

Description du matériel:

Une brochure sur les jeux traditionnels (hommage à la conservation du patrimoine culturel immatériel) a été produite à la suite des recherches des étudiants sur le thème des jeux traditionnels dans le domaine où ils vivent. Trois exemples de chaque pays partenaire ont été décrits dans cette brochure, résultant en un total de 15 jeux européens traditionnels. Une brochure a été éditée et distribuée dans chaque école. Les documents sont également disponibles au format PDF et peuvent être partagés.

Lien pour accéder à la publication du matériel:

PDF disponible

**Nom de la bonne pratique:**

Jeux traditionnels ISTRINIENS

**Type d'Organisation**

École primaire

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels propres au patrimoine culturel local.

**Institution organisatrice**

École primaire Juraj Dobrila

**Ville - Région - Pays:**

Rovinj – Istrie - Croatie

**Type de handicap des participants**

Personnes en situation de handicap physique et mental

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 75

Nombre de participants en situation de handicap mental: 5

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 2

Tranche d'âge des participants sans aucun handicap: 9-10 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 9-10 ans

Tranche d'âge des participants ayant d'autres types de handicap: 9-10 ans

**Le contexte**

Éducation formelle. Séance de cours

**Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par semaine

## Type de matériel

Non adapté

## Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

Les sports et jeux traditionnels sont parfaits pour l'inclusion sociale car ils ont souvent des règles très simples et le plaisir n'est pas de gagner mais de profiter d'une expérience d'équipe. Les élèves ayant une déficience intellectuelle ne se sentent pas étrangers et y participent pleinement. Cela les aide également à exprimer leurs émotions.

## Jeux utilisés dans les bonnes pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental

Pičijada (Jeu de l'Est avec des œufs), Capitacorno (deux jeux Pignata + Maïs), Trilja (Trois Pierres)

## Évaluation et conclusion

Les jeux ont eu beaucoup de succès et les élèves ont aimé y jouer loin des smartphones qu'ils utilisent trop souvent. Les jeux se jouaient principalement à l'extérieur. De plus, certains élèves ont joué aux jeux à la maison avec leurs parents et leurs grands-parents. Dans certaines activités, les élèves devaient trouver leurs propres accessoires pour jouer et cela a certainement amélioré leur créativité. Nous avons également eu des experts invités de musées, comme Mirjana Margetić du Musée ethnographique d'Istrie, qui ont présenté à nos élèves de nouveaux jeux. Nous avons également eu des parents en tant qu'invités qui se sont souvenus des jeux auxquels ils ont joué dans leur enfance.

## Type d'impact

Les élèves en situation de handicap mental jouaient activement. Ils ne se sentaient pas différents ou exclus. Cela les a aidés à être inclus socialement en toute sécurité.

**Nom de la bonne pratique:**

Boccia

**Type d'Organisation**

École Secondaire.

**Type de bonne pratique**

Jeu et sport traditionnel adapté

**Institution organisatrice**

Groupe Scolaire Père Benjamin Salgado

**Ville - Région – Pays:**

Joane - Braga - Portugal

**Type de handicap des participants**

Personnes en situation de handicap mental

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 0

Nombre de participants en situation de handicap mental: 4

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans handicap: 0

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 16 ans

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: 16 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement secondaire - Session présentielle

**Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par semaine

## **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Dans la pratique du Boccia, les élèves peuvent développer diverses compétences parmi lesquelles se démarque l'interaction avec les pairs.

## **Jeux utilisés dans les bonnes pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

La Pétanque

## **Évaluation et conclusions**

L'évaluation est très positive puisqu'elle permet aux élèves de développer des compétences personnelles et sociales importantes pour leur vie.

## NOM DE LA BONNE PRATIQUE:

Tradijoc

## Type d'Organisation

Festival

## Typologie des bonnes pratiques

Jeux et sports traditionnels

## Institution organisatrice

Groupe de travail de Tratóc, Departament Educació, Generalitat de La Catalogne .  
Avec la collaboration du Centre Educació Especial Jeroni de Moragas, Institut de Flix, Institut Julio Antonio, Institut Terra Alta, Col·legi Santa Teresa de Móra d'Ebre, Institut-Escola 3 d'Abril de Móra la Nova, Institut-Escola Mare de Déu du Portail

## Ville - Région - Pays:

La Bonne Pratique n'est pas réalisée dans une ville ou une commune fixe, elle est itinérante entre les différentes communes de la région de la Ribera d'Ebre (Flix, Móra d'Ebre, Batea ou Gandesa) - Catalogne - Espagne.

## Présentation des participants

Rôle des personnes en situation de handicap mental dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 275

Nombre de participants en situation de handicap mental: 10

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans handicap: 12-14 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 12-18 ans

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: 0

## Le contexte

Éducation formelle

## Fréquence de la bonne pratique



Annuelle

### **Infrastructure**

Le Tragóc se déroule dans de grands espaces publics ouverts sans obstacles (rues et places). Une autorisation est préalablement demandée à la mairie correspondante, afin que les véhicules ne stationnent pas sur la voie publique et que la circulation soit fermée. Si l'activité se déroule au Flix Institute (salle de sport, terrasse), les espaces sont adaptés, facilitant la mobilité. Il y a une absence de barrières architecturales, telles que des escaliers ou d'autres obstacles. Il y a des rampes d'accès et des douches et toilettes accessibles.

A chaque édition, les toilettes du centre pédagogique et de la mairie sont mises à disposition des participants. De même, il y a le soutien d'une ambulance, en cas d'urgence.

### **Matériel**

Toutes sortes de matériel de jeu traditionnel de la région, la majorité étant auto-construit.

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Le Tratóc est une réunion née en 2005 et depuis lors, elle s'est tenue sans interruption, à l'exception des deux dernières années où elle a dû être suspendue en raison de la pandémie du Covid19. Il est organisé par les professeurs d'éducation physique des centres participants, ainsi que par les professionnels du centre d'éducation spécialisée, "Jeroni de Moragas" à Mora de Ebro. Les responsables de cette entité sont ceux qui sélectionnent les élèves (10 garçons environ) qui participent à cette activité. De même, ils déterminent lesquels d'entre eux la feront en tant que joueurs et ceux qui assumeront les fonctions de moniteur; à ces derniers il est préalablement demandé qu'ils stimuleront et expliqueront les jeux.

Chaque groupe est composé de 14-16 élèves, où sont recherchées à la fois l'hétérogénéité de l'origine des centres éducatifs et celle de la répartition des garçons et des filles, en faisant en sorte qu'il y ait une personne en situation de handicap dans chaque groupe. A priori, aucun d'entre eux n'est connu avant la célébration de la rencontre. Chaque groupe porte une couleur de t-shirt qui le différencie des autres.

Dans la rencontre, trois grands espaces de jeu sont délimités. Dans chaque aire de jeux et selon le nombre de participants à chaque édition (260-280), il est proposé 4 ou 5 jeux populaires et traditionnels différents. Dans chaque zone, il y a au minimum un moniteur ou un animateur qui explique le jeu aux participants. L'activité dure généralement environ 15 minutes, après ce temps, ils se déplacent vers un autre espace de jeu. Lorsqu'ils ont

traversé tous les terrains de jeux de cette zone, ils se déplacent, tous accompagnés d'enseignants et de moniteurs, vers un autre.

### Jeux utilisés

Tous les jeux traditionnels qui se déroulent dans la journée sont originaires de la région (comme le Llum de gantxo, les quilles,) ou bien connus (course à pieds attachés, échasses, toupie, lancer d'espadrilles, corde à sauter, fer à cheval, les trois roseaux , le drapeau, etc.)

### Évaluation et conclusions

Un groupe de travail analyse le développement de la conférence

Ceux de 3-4<sup>o</sup> ESO agissent comme moniteur. Un bilan est fait du développement de la conférence.

L'adéquation des jeux proposés est analysée

L'organisation générale est prise en compte

De même, les élèves sont invités à réfléchir sur la journée

### Type d'impact

C'est une activité qui a un grand impact sur les médias de toute la région et de la province. Les moyens habituellement présents sont:

Presse écrite: "Semanari Terres de l'Ebre", "Diari de Tarragona"

TV: TV3, TV locale

### Évaluation de l'impact positif de la Bonne Pratique vis-à-vis des personnes en situation de handicap mental

Cette journée des Trahícs a été créée et développée par un groupe de travail reconnu par le Ministère de l'Éducation du gouvernement de Catalogne, composé d'enseignants de chacun des centres participants.

A la fin de l'activité, une analyse exhaustive de celle-ci est réalisée. Après toutes les années qui se sont déroulées depuis sa création, il est vérifié qu'il s'agit d'une rencontre qui permet le contact entre élèves de plus de 25 communes de deux régions, dans une ambiance détendue, joyeuse, dynamique et festive, et qu'elle devient une formule parfaite non seulement pour connaître et pratiquer les jeux traditionnels du territoire mais aussi pour travailler sur des valeurs fondamentales telles que la tolérance, le respect des différences, le dialogue, l'amitié. On constate que les personnes en situation de handicap mental sont parfaitement acceptées dans le groupe, ce qui constitue une composante de plus pour le groupe.

### **Matériel généré**

Informations générales sur l'organisation du Tratóc:

<http://bieljoc.blogspot.com/search/label/Tratóc>

Informations sur les jeux de la dernière édition (Gandesa, 2019):

[https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka\\_/view](https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka_/view)

### **Emplacement du matériel**

Informations générales sur l'organisation du Tratóc:

<http://bieljoc.blogspot.com/search/label/Tratóc>

[https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka\\_/view](https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka_/view)

**Nom de la bonne pratique:**

Tous, nous ajoutons

**Type d'Organisation**

Festival

**Typologie des bonnes pratiques**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

Lo Llaüt, Cooperativa de Corbera d'Ebre et CEE Jeroni de Moragas de Móra d'Ebre

**Ville - Région - Pays:**

Corbera d'Ebre - Catalogne - Espagne.

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 300

Nombre de participants en situation de handicap mental: 40

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 15

Tranche d'âge des participants sans handicap: 1-99 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 4-60 ans

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: plus de 18 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement secondaire - Festival ou réunion

**Fréquence de la bonne pratique**

Annuelle.

## Infrastructure

L'activité se déroule dans le parc de la mairie de Corbera de Ebre. C'est un espace spacieux et naturel sans barrières architecturales.

## Matériel

Matériel conventionnel pour les séances d'EP (ex: ballons de basket, cônes, cerceaux, dossards...).

Spécifique au jeu traditionnel: Quilles, toupies

## Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

Il s'agit d'une réunion annuelle organisée par la Cooperativa de Corbera de Ebro qui cherche à collecter de l'argent dans un but de solidarité: donner à la CEE Jeroni de Moragas de Mora de Ebro afin qu'elle puisse continuer son grand travail de soins aux personnes en situation de handicap mental, soit en tant que formateurs, à l'école, ou sous formes d'ateliers adultes...

Pour rendre cette rencontre possible, la collaboration volontaire d'entités, d'associations et de particuliers est sollicitée. Depuis 2016, l'association culturelle Lo Llaüt de Ascó participe à l'organisation de jeux surdimensionnés (d'adresse, de visée, de hasard, de dextérité, etc.).

Les organisateurs apportent le matériel de jeu et proposent l'aide de jeunes de la ville pour effectuer des tâches de contrôle et de dynamisation des jeux avec des jeunes et des adultes en situation de handicap mental du Centre d'éducation spécialisé Jeroni de Moragas, qui deviennent eux-mêmes protagonistes puisqu'ils agissent en tant que moniteurs de jeu.

Les jeux s'adressent à tous les participants, quel que soit leur âge: les habitants de Corbera de Ebro de tous âges, ainsi que ceux d'autres villes, se dirigent vers le festival et participent aux côtés de tous.

Les jeux proposés sont faciles à comprendre et à pratiquer - peut-être pas tant à réaliser, mais justement, lorsque les deux premières conditions sont réunies, ils sont réussis !

## Jeux utilisés

Les jeux proposés sont consultables sur:

2018:<http://bieljoc.blogspot.com/2018/06/exit-de-tots-sumem.html>

2019:<http://bieljoc.blogspot.com/2019/06/jocs-per-amenitzar-la-2a-edicio-de-tots.html>

Certains d'entre eux sont: le Sjoelbaek, le Billard japonais, les Casquettes de football, le Circuit d'assiettes, le Circuit d'eau, le Trou madame, Le Grimpeur, le Col de Trappe, le Jeu de balle.

### **Évaluation et conclusions**

Un acte de solidarité comme celui-ci permet de mettre en contact de nombreuses personnes diverses, de tous âges et de tous genres, avec ou sans handicap: cela constitue un véritable "laboratoire" pour travailler sur les valeurs, les relations sociales, la conscience, le respect et la tolérance.

### **Type d'impact**

Cette activité a un grand impact sur toute la région, notamment grâce aux médias locaux et provinciaux qui se font l'écho de l'événement.

### **Matériel généré**

Rapport descriptif de l'activité et autres matériels.

### **Emplacement du matériel**

<http://lollaut.blogspot.com/2018/06/>

**Nom de la bonne pratique:****III Exemples de jeux traditionnels****Type d'Organisation**

Festival

**Typologie des bonnes pratiques**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

Université de Saragosse

**Ville - Région - Pays:**

Saragosse- Aragon -Espagne.

**Présentation des participants**

Nombre de participants sans handicap: 506

Nombre de participants en situation de handicap mental: 63

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans handicap: 8-10 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 10-40 ans

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: 0

**Le contexte**

Éducation formelle - Séance de classe et festival

**Fréquence de la bonne pratique**

Annuelle

**Infrastructure**

L'activité s'est déroulée en ligne, puisque chaque centre a participé depuis sa propre salle de classe.

## Matériel

Du matériel didactique, comme des fiches avec des pictogrammes et des tissus, a été conçu pour allonger les bras et élargir l'espace de passage des joueurs en fauteuil roulant. Chaque élève a réalisé un travail manuel en rapport avec le jeu, pour le porter en jouant.

## Expériences et stratégies inclusives menées avec les personnes en situation de handicap mental

Les 18 écoles d'Ed, Primaria et Ed, Especial ont présenté un jeu avec chant au reste des écoles participantes. De plus, nous avons tous appris le jeu Missi Pass. Les centres d'éducation spécialisée préfèrent ne pas adapter les jeux car la vie ne leur permet pas des adaptations et ils veulent résoudre les situations avec leurs propres ressources. Cependant, on leur a proposé du matériel didactique basé sur des fiches avec des pictogrammes pour se souvenir des paroles de la chanson. Des tissus ont également été utilisés pour élargir l'espace entre les deux joueurs qui créent le pont, pour pouvoir passer en dessous avec des fauteuils roulants.

## Jeux utilisés

Le jeu Misi Pass était le jeu commun à tous les centres participants. Il a été partagé de la même manière entre joueurs en situation de handicap mental et entre joueurs sans handicap. Chaque centre a également apporté son propre jeu en le présentant au reste des centres. Parmi eux se trouvent: à la Poussette que je vais lire, Souris qui t'attrape, Chocolat anglais, à la Pantoufle par derrière, à la Poignée du jada, etc...

## Évaluation et conclusions

Les joueurs, dans ce cas, ont manifesté leur intérêt pour le jeu proposé lui-même, sans poser aucun problème d'acceptation des élèves de Special Ed, ni poser aucune difficulté pour jouer au garçon et à la fille, pas même pour chanter une chanson avec un rôle féminin et joué par un enfant. Les enfants jouent librement, juste pour le plaisir du partage par le jeu. Ils concentrent leur attention sur l'acte de jouer et non sur les qualités des joueurs.

## Type d'impact

Les données ont été recueillies par le biais de questionnaires en ligne qui doivent encore être analysés en profondeur.



### **Évaluation de l'impact positif de la bonne pratique vis-à-vis des personnes en situation de handicap mental**

Le questionnaire qui a été conçu et validé par différents spécialistes de l'éducation spécialisée et de l'enseignement primaire, comprend plusieurs parties, avec des questions sur le respect des droits humains, l'égalité des genres, les contextes de diversité et des jeux avec des chansons. Nous avons collecté les données, nous devons les analyser en profondeur et obtenir les conclusions.

### **Matériel généré**

Des fiches de travail ont été proposées aux centres éducatifs pour que les jeux puissent être pratiqués à travers cette proposition. Celle-ci comprend un travail musical, moteur et émotionnel pour jouer au jeu proposé.

**Nom de la bonne pratique:**

Rencontre de jeux traditionnels en famille

**Type d'Organisation**

Festival.

**Typologie des bonnes pratiques**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

IPC de San Sadurniño

**Ville - Région - Pays:**

San Sadurniño - Galice - Espagne.

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 190

Nombre de participants en situation de handicap mental: 10

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans handicap: 3-75 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 18-25 ans

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: 0

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire et enseignement secondaire, rencontres (festival, journée scolaire, ...)

**Fréquence de la bonne pratique**

Annuelle

## Infrastructure

Installation sportive accessible.

## Expériences et stratégies inclusives menées avec les personnes en situation de handicap mental

Journée des jeux traditionnels pour les élèves de l'éducation préscolaire, de l'enseignement primaire, l'ESO, pour les familles, pour les gens des quartiers et les enseignants. Elle a lieu le samedi pour faciliter la présence des familles.

## Jeux utilisés

Ils varient un peu d'une édition à l'autre. Pour les consulter plus en détail, vous pouvez voir l'adresse des pages Web ci-dessous.

## Évaluation de l'impact positif de la bonne pratique vis-à-vis des personnes en situation de handicap mental

Les jeux traditionnels, bien utilisés, sont des outils très précieux pour travailler à la fois sur l'inclusion sociale et l'égalité des genres.

## Matériel généré

Rapport d'activité et de ressources

## Emplacement du matériel

Le matériel généré peut être consulté ici:

<https://drive.google.com/file/d/0B1IE6RTWNLYAWkdPbTJRZm05dmM/edit>

[http://2.bp.blogspot.com/UGNvZldlcag/VS\\_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png](http://2.bp.blogspot.com/UGNvZldlcag/VS_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png)

<http://2.bp.blogspot.com/->

[UGNvZldlcag/VS\\_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png](http://2.bp.blogspot.com/UGNvZldlcag/VS_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png)

<https://www.youtube.com/watch?v=L4SGP80c9m4>

<http://paradaxttsansa.blogspot.com>

**Nom de la bonne pratique:**

Journées éducatives inclusives

**Type d'Organisation**

Journées récréatives

**Typologie des bonnes pratiques**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

IPC de San Sadurniño - ADISPAZ

**Ville - Région - Pays:**

La Almunia de Doña Godina - Aragon - Espagne.

**Présentation des participants**

Participants sans handicap.

Participants en situation de handicap mental.

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire et secondaire: journées inclusives

**Fréquence de la bonne pratique**

Annuelle.

**Infrastructure**

Installation sportive, pavillon.

**Expériences et stratégies inclusives menées avec les personnes en situation de handicap mental**

Grâce aux jeux traditionnels, les personnes en situation de handicap mental ont enseigné les jeux traditionnels aux enfants et aux adolescents, réalisant une interaction

directe avec eux, à la fois en tant que personnes qui expliquent les jeux et en tant que personnes qui y participent activement .

### **Jeux utilisés**

La Grenouille, le 7 et demi, les Petites quilles, les Quilles, le Billard hollandais, le Skate coopératif, le Mōlkky, le Penny, le Parachute, le Journal, la Maison, des jeux avec divers chants (Acodin, Layer), etc.

### **Type d'impact**

Les jeux coopératifs contribuent avant tout à améliorer à la fois l'inclusion des personnes en situation de handicap, c'est à dire les relations entre les participants en situation de handicap et celle qui ne le sont pas, mais aussi l'égalité des genres, autrement dit les relations entre les filles et les garçons

### **Évaluation de l'impact positif de la bonne pratique vis-à-vis des personnes en situation de handicap mental**

Enquête en ligne par le biais d'un questionnaire de bien-être émotionnel (échelle des jeux et des émotions: GES).

Observations filmées pendant et à la fin des pratiques.

### **Matériel généré**

Guide des séances de travail et site web du projet.

<https://adispaz.es/noticias/>

<https://adispaz.es/ensemble/>

## Nom de la bonne pratique:

Festival olympique des jeux et sports du patrimoine en milieu scolaire



## Type d'Organisation

Évènement festif - Festival

## Type de bonnes pratiques

Jeux Sportifs Traditionnels, spécifiques au patrimoine tunisien et JST d'ailleurs (Jeux surtout d'origine méditerranéenne).

## Institution organisatrice

Comité National Olympique Tunisien – ATSJSP en collaboration avec:

En 2018: Direction régionale de la culture de l'Ariana

En 2019: Municipalité de Utique (Gouvernorat de Bizerte, Nord de la Tunisie)

En 2021: Direction régionale de la jeunesse et des sports (Gouvernorat de Zaghouan)

## Ville – Région - Pays

Zaghouan – Zaghouan - Tunisie

## Type de handicap des participants

Trisomie 21 en majorité

## Présentation des participants

Rôles des personnes en situation de handicap: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 100

Nombre de participants en situation de handicap mental: 10

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 2

Tranche d'âge des participants sans handicap: 9 – 18 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 14 – 20 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 15 -18 ans

## Le contexte

Éducation formel: Enseignement primaire, collège et secondaire.

## Fréquence de la bonne pratique

Annuelle

## Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

- Formation (théorique et pratique) des enseignants d'éducation physique et sportive à la pédagogie des JST comme moyen d'apprentissage et de développement des compétences en matière d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental.
- Mise en forme d'un cycle pédagogique de JST dans le programme formel d'EPS dans les écoles en accord avec les inspecteurs des secteurs d'éducation et intervention directe dans les écoles pour enseigner et former les enseignants d'éducation physique.
- Organisation d'évènement annuel sous forme d'olympiade de JST où sont sollicitées aussi bien les écoles formelles que les centres spécialisés des personnes en situation de handicap mental afin de contribuer à l'inclusion sociale de ces derniers.

Ces activités scolaires sous forme de JST vise à valoriser ces jeux dans le programme d'éducation physique scolaire et à préparer "les Olympiades", l'évènement de l'année .

## Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental

Nom des jeux pratiqués durant le festival:

Tir à la corde , Jeu de quilles de 6, Kafz el Ouzra, Jeu de découverte de l'environnement,

Lutte "Grèch", Jeu de billes, Jeu du carré (également connu sous le nom de la Marelle), Jeu des 4 coins, Barrima, Agfa, jeu de la Toupie.



### Évaluation et conclusion

Le festival est toujours organisé dans un site archéologique. Cela donne l'occasion aux jeunes participants, tous issus de milieu défavorisé, en situation de handicap mental ou pas, de se déplacer, de visiter et connaître l'histoire et leur patrimoine culturel matériel et immatériel.

La visite par les jeunes participants permet une formation culturelle et historique très intéressante, en plus de la connaissance et la découverte des jeux du patrimoine et de leur pratique.

Ainsi, enseignant.e.s d'EPS, éducateur.trice.s spécialisé.e.s, élèves issus d'écoles défavorisées, élèves avec et sans handicap bénéficient tous, lors de ces "Olympiades", de cet apport considérable.





### Type d'impact

- Création d'un réseau de partenaires participatifs formels et informels dans chaque gouvernorat de Tunisie.
- Augmentation du nombre de participants et forte demande de la société civile pour présenter leurs activités préparées pour l'occasion au cours de l'année scolaire, afin de développer leur propre couverture médiatique.
- Diffusion de l'événement annuel dans les médias: fb, TV, documentaire, radio nationale et arabe.
- Impact éducatif: impact sur l'éducation, la formation et l'éducation aux valeurs olympiques

Les documents sont disponibles sur les liens suivants:

<https://www.facebook.com/groups/373925874637>

<https://www.facebook.com/ezzeddine.bouzid>

<https://www.facebook.com/search/videos/?q=atsjsp>

### Matériel généré

Le matériel disponible se trouve dans les liens Web mentionnés ci-dessus.

### 3. Contexte de l'éducation non formelle

#### Nom de la bonne pratique:

Jeux traditionnels et inclusion sociale

#### Type de bonnes pratiques

Jeux et sports traditionnels

#### Institution organisatrice

Association des municipalités de Porto

#### Ville - Région - Pays

Porto - Porto - Portugal

#### Type de handicap

Handicap mental

#### Présentation des participants

Rôle des personnes en situation de handicap: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 100

Nombre de participants en situation de handicap mental: 02

Nombre de participants avec autre type de handicap: 01

Tranche d'âge des participants sans handicap: 7-12 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 8 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 11 ans

#### Le contexte

Éducation non formelle - Activité de temps libre (camping, réunion, autres) - Événements (festival, célébrations)

#### Fréquence de la bonne pratique

Annuelle.

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

La stratégie principale est d'aider les personnes en situation de handicap mental à jouer de manière autonome.

Elles ont pratiqué différents jeux traditionnels connus dans la tradition portugaise.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Ensemble d'étain; jeu de l'Âne; la Corde à sauter; jeu de Traction; Ensemble de marcheurs horizontaux et verticaux; jeu d'Arc et de bâton; Ensemble de hauts; jeu de jetons

### **Évaluation et conclusions**

Tous les Jeux ont été bien acceptés par tous.

Il a été conclu que l'École devrait avoir un rôle de premier plan dans la pratique des jeux inclusifs.

**Nom de la bonne pratique:**

Junior business minds pour vendre des jeux éco-traditionnels en ligne

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Type d'Organisation**

Projet

**Institution organisatrice**

École primaire Marčana

**Ville - Région - Pays:**

Marčana - Istrie - Croatie

**Type de handicap des participants**

Problèmes d'apprentissage

**Présentation des participants**

Rôles des personnes en situation de handicap mental: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 100

Nombre de participants en situation de handicap mental: 5

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans handicap: 10-13 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 10-13 ans

Tranche d'âge des participants ayant d'autres types de handicap: 10-13 ans

**Le contexte**

Éducation non formelle: activités parascolaires. École primaire.

**Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par semaine

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Il s'agit d'un projet de deux ans dont l'objectif est de développer les compétences commerciales, technologiques et sociales des étudiants afin de les préparer à leur vie future. Les étudiants ont créé leur propre entreprise, conçu et annoncé leurs produits (jeux traditionnels fabriqués à partir de matériaux recyclés) et conçu un site Web pour les vendre. Des étudiants du projet de différents pays se sont rencontrés et ont pratiqué des jeux traditionnels. L'utilisation de moyens technologiques a été une ressource didactique utilisée pour motiver les différents étudiants.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Une variété de jeux traditionnels a été utilisé, à la fois physique (par exemple, les quilles), et cognitifs (jeux de société).

### **Matériel généré**

Description du matériel: Site Web

Lien pour accéder à la publication du matériel:

<https://sanela005.wixsite.com/legendaryecogames>

**Nom de la bonne pratique:**

Zachegn

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Type d'organisation**

Festival, camping, réunion

**Institution organisatrice**

Association Comitato Feste e Sagre Faenza

**Ville - Région - Pays:**

Faenza – Emilie - Romagne - Italie

**Type de handicap des participants**

Déficiência intellectuelle non sévère

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental: Joueurs, observateurs

Nombre de participants sans handicap: 5

Nombre de participants en situation de handicap mental: 1

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 2

Tranche d'âge des participants sans handicap: 14-90 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 14-90 ans

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: 14-90 ans

**Le contexte**

Non formel: événements (festival, journée scolaire, jeux spécifiques), activités de temps libre (camping, réunion)

### **Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par mois

### **Infrastructure**

Espaces extérieurs nivelés et dégagés

### **Type de matériel**

Équipement de lancement de différentes tailles et poids.

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Les personnes en situation de handicap mental sont encadrées par des joueurs expérimentés pour favoriser les bonnes pratiques de jeu.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Zachegn

### **Matériel généré**

Des documents (règles de jeux rédigées) et des pratiques de jeu ont été récupérés à partir de textes anciens et vidéos pour favoriser la diffusion du jeu.

**Nom de la bonne pratique:**

Gioco della palota

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Type d'organisation**

Activités périscolaires

**Institution organisatrice**

Association Sportive Gioco della Palota

**Ville - Région - Pays:**

San Vito al Mantico (VR) - Vénétie - Italie

**Type de handicap des participants**

Déficience intellectuelle légère

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental: Joueurs, observateurs

Nombre de participants sans handicap: 80

Nombre de participants en situation de handicap mental: -

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 2

Tranche d'âge des participants sans handicap: 6-70 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: -

Tranche d'âge des participants ayant d'autres types de handicap: 50-70 ans

**Le contexte**

Non formel: activités périscolaires, activité réalisée en temps libre (en dehors de l'activité de classe, pendant les périodes de vacances)



### Fréquence de la bonne pratique

Trois fois par semaine.

### Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental

Gioco della palota

### Matériel généré

Notes, documents, sites Web. Histoire photographique, histoire journalistique,  
règlements historiques imprimés, site web  
<https://palota-minitennis.it/>

**Nom de la bonne pratique:**

**START: activer et intégrer les personnes en situation de handicap mental par les jeux et sports traditionnels adaptés.**

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Type d'Organisation**

Projet

**Institution organisatrice**

Association de sport et de réadaptation START

**Ville - Région - Pays:**

Poznań - Wielkopolska (Grande Pologne) - Pologne

**Type de handicap des participants**

Enfants et adultes en situation de handicap physique; Les activités réalisées peuvent également être adaptées aux besoins des personnes en situation de handicap mental.

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap: Joueurs; observateurs

Nombre de participants sans handicap: au moins 2 (selon l'activité particulière)

Nombre de participants en situation de handicap mental: variable, selon l'activité particulière

Nombre de participants avec un autre type de handicap: selon l'activité particulière

Tranche d'âge des participants sans aucun handicap: 8-80 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: au moins 8 ans

Tranche d'âge des participants ayant d'autres types de handicap: au moins 8 ans

## Le contexte

Non formel: activités extrascolaires

Activités de temps libre

Activités dans les institutions

## Infrastructure

Gymnase de sport; extérieur, jardin, parc, partout où il y a assez d'espace pour un terrain de volley-ball.

## Type de matériel

Type de filet de volley-ball spécial à trois trous (fabriqué en Pologne)

## Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

Étapes pour organiser une action inclusive avec le ringnetball:

Inviter 4 à 8 personnes sans handicap à montrer comment jouer au ringnetball (si elles ne savent pas, expliquer les règles).

Inviter des personnes en situation de handicap mental à jouer ensemble.

Intégrer les participants: dès le départ, les personnes sans handicap doivent jouer dans une équipe avec des personnes en situation de handicap mental. Les personnes en situation de handicap mental et celles qui ne le sont pas sont intégrées grâce à la pratique conjointe de ce sport. Les personnes en situation de handicap mental deviennent actives et s'intègrent avec les autres en jouant dans la même équipe. Les personnes sans handicap peuvent voir que les personnes en situation de handicap mental peuvent passer de bons moments avec les autres.

Pour créer une atmosphère amicale et positive entre les joueurs, porter une attention particulière aux objectifs les plus importants de ce jeu: participation conjointe, intégration, attitude positive pour jouer à des jeux, passer du temps ensemble et simplement s'amuser au lieu d'une compétition féroce pour la victoire.

Après le match, s'assurer que tout le monde apprécie l'opportunité de jouer ensemble. Expliquer que les personnes en situation de handicap mental peuvent jouer avec des personnes sans handicap et, par conséquent, peuvent également vivre ensemble au quotidien. Ils ne sont pas pires ou "bizarres", ce sont simplement des personnes différentes, mais tout aussi précieuses et intéressantes que des enfants et adultes sans handicap.

Grâce à cette expérience, le niveau de discrimination, d'exclusion et de préjugés liés au handicap peut diminuer.

Elle peut augmenter le niveau de tolérance, de compréhension et d'inclusion sociale. Après cette expérience inclusive, les enseignants, les parents et les élèves/étudiants devraient être en mesure de reconnaître que l'on peut s'intégrer avec des personnes en situation de handicap mental, qu'il est possible de jouer ensemble, que les personnes en situation de handicap mental peuvent être traitées de la même manière que les personnes qui ne le sont pas.

### **Jeux utilisés dans les bonnes pratiques pour l'inclusion des personnes handicapées mentales**

Ringnetball – Voir la description du jeu sur le lien suivant:

<https://inspirowanysportem.pl/en/ringnetball-polish-traditional-sport/>

### **Évaluation et conclusion**

Le ringnetball est un jeu traditionnel polonais qui s'est avéré d'une grande aide dans la promotion de l'intégration des personnes en situation de handicap mental parmi les autres. Pour beaucoup de gens, c'était quelque chose de nouveau et d'attrayant. Ils ont même réagi en disant: « Pourquoi avons-nous appris à connaître un jeu aussi intéressant ? » Par conséquent, il a un grand potentiel pour être utilisé dans des actions d'inclusion sociale.

### **Matériel généré**

Un guide de bonnes pratiques

Informations sur le site START:

<https://www.start.org.pl/wp-content/uploads/2019/01/START-Erasmus-summary-of-project-and-activities-reports.pdf>

**Nom de la bonne pratique:**

I échantillon de jeux traditionnels Chiqui

**Type d'Organisation**

Festival

**Typologie des bonnes pratiques**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

Université de Saragosse

**Ville - Région - Pays:**

Saragosse- Aragon -Espagne.

**Présentation des participants**

491 personnes de 5 à 6 ans sans handicap: 204 garçons, 340 filles

53 personnes en situation de handicap mental âgées de 10 ans

**Le contexte**

Éducation non formelle - Festival

**Fréquence de la bonne pratique**

Annuelle

**Infrastructure**

Il s'agissait d'une exposition en ligne et chaque centre a participé depuis sa classe

**Matériel**

Du matériel didactique, comme des fiches avec des pictogrammes et des tissus, a été conçu pour allonger les bras et élargir l'espace de passage des joueurs en fauteuil roulant. Chaque élève a réalisé un travail en rapport avec le jeu proposé.

## **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Les 19 écoles d'Ed, Infantil et Ed, Especial ont présenté un jeu avec chant au reste des écoles participantes. De plus, nous avons tous appris le jeu Missi Pass. Les centres d'éducation spécialisée préfèrent ne pas adapter les jeux car la vie ne leur permet pas des adaptations et ils veulent résoudre les situations avec leurs propres ressources. Cependant, on leur a offert du matériel pédagogique basé sur des fiches avec des pictogrammes pour leur rappeler les paroles de la chanson. Des tissus ont également été utilisés pour élargir l'espace entre les deux joueurs qui créent le pont, pour pouvoir passer en dessous avec des fauteuils roulants.

### **Jeux utilisés**

Le jeu Misi Pass était le jeu commun à tous les centres participants. Il a été partagé de la même manière entre joueurs en situation de handicap mental et entre joueurs sans handicap. Chaque centre a également apporté son propre jeu en le présentant au reste des centres. Parmi eux: Souris qui t'attrape, Chocolat anglais, À la pantoufle par derrière, Le patio de ma maison, Je suis la veuve, Antón Pirulero, Al Corro Chirimbolo, Al corro de la patata, Où sont les clés, etc.

### **Évaluation et conclusions**

Deux questionnaires, un premier, avant de réaliser l'activité collective et un dernier après l'expérience du III Spectacle de jeux de partage avec 19 centres d'Éducation des Enfants et d'Éducation Spécialisée.

### **Type d'impact**

Le questionnaire, qui a été conçu sur la base de pictogrammes et validé par des spécialistes de l'éducation spécialisée et de l'éducation des enfants, comprend plusieurs parties, avec des questions sur le respect des droits humains, l'égalité des genres, les contextes de diversité et les jeux avec chant, valorisant également l'éducation émotionnelle des enfants. Nous avons collecté les données, nous devons les analyser en profondeur et obtenir les conclusions.

### **Évaluation de l'impact positif de la bonne pratique vis-à-vis des personnes en situation de handicap mental**

Les données ont été recueillies au moyen de questionnaires papier, qui doivent encore être analysés en profondeur.

### **Matériel généré**

Des fiches de travail proposées aux centres éducatifs pour que les Jeux puissent être étudiés à travers cette proposition. Cela comprend un travail musical, moteur et émotionnel pour jouer au jeu proposé.

### **Emplacement du matériel**

Université de Saragosse

**Nom de la bonne pratique:****Activités ludiques et citoyenneté: "Jouons pour la citoyenneté"****Type d'Organisation**

Stage de formation - Festival

**Type de bonne pratique**

Jeux sportifs traditionnels de Tunisie et d'ailleurs (Jeux surtout d'origine méditerranéenne).

**Institution organisatrice**

Association Tunisienne de Sauvegarde des Jeux et Sports du Patrimoine + Centres pour personnes en situation de handicap

**Ville - Région - Pays:**

Bizerte, Menzel Bourguiba, Ras El - Jbel, Alia et Kalaat el Andalous – Bizerte - Tunisie

**Type de handicap des participants**

Trisomie 21, autisme.  
Enfants avec handicap physique  
Enfants sourds

**Présentation des participants**

Rôles des personnes en situation de handicap mental: Joueurs  
Nombre de participants sans handicap: 44



Nombre de participants en situation de handicap: 120

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 10

Tranche d'âge des participants sans handicap: 17-27 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 9-17 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre types de handicap: 9-17 ans

### **Le contexte**

Non formel: Activités extra-scolaires

### **Fréquence de la bonne pratique**

10 jours à raison de 6 heures par jour

### **Type de matériel**

Matériel adapté, spécifique pour l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental: balles sonores, balles colorées, bâtons colorés, sifflets (fabriqués avec des noyaux d'abricot).

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

- Aspect pédagogique: Former les éducateur.trice.s spécialisé.e.s pour adapter les JST au handicap visé: organisation des groupes, utilisation des jeux traditionnels collectifs, initiation au respect des rôles et des règles, répartition de tâches bien déterminées en fonction du type de handicap:, leadership, responsabilisation par rapport à l'espace (traçage, etc.), au matériel.

- Aspect socio-relationnel: Faire jouer les personnes en situation de handicap mental en les intégrant dans des groupes de personnes sans handicap (enfants, adultes ou personnes âgées), animation participative, apprentissage à l'acceptation de la différence par les jeux.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Nom des jeux pratiqués pendant le festival et le stage:

Kafza oum, lftah ya ouarda- Chabaket essayed- Essid wou laboua- Les 7 cailloux- Tir à la corde- Byout cheche - Agfa- La Queue du serpent- Le Berger, le Troupeau et les chasseurs- Lutte Grech- Barrima- Ya Aachra jek el eechrine - Tanguiz el ouezra – Rakassa.



### Évaluation et conclusion

Grâce à cette bonne pratique, organisée sous forme de festival mais aussi de stage de formation pour les éducateur.trice.s spécialisé.e.s dans le handicap, il y a eu création de nouvelles compétences en matière de JST, ce qui a contribué au développement de la tolérance et de l'acceptation de la différence des enfants en situation de handicap par les autres enfants et par conséquent à la réussite d'une meilleure intégration et inclusion sociale des enfants en difficulté.

Par ailleurs, la pratique régulière de ces jeux 6 heures par jour pendant 10 jours durant ce stage-festival a permis aux enfants en général et particulièrement ceux en situation de handicap mental, de pratiquer, d'interagir, de s'exprimer par le corps et les émotions, de développer toutes les dimensions possibles grâce aux jeux sportifs traditionnels.

### Type d'impact

- Impact sur l'amélioration voire la multiplication des échanges entre les différents centres pour personnes en situation de handicap mental, ainsi que sur l'augmentation des rencontres ludiques désormais très fréquentes entre les enfants en situation de handicap mental et les autres enfants.

Ce Festival a donné lieu à la création d'un club dans chaque centre spécialisé dans le handicap mental.

- Impact éducatif: impact sur l'éducation, la formation, la santé.
- Impact sur la découverte de la richesse des jeux sportifs traditionnels, notamment ceux appartenant au patrimoine national et méditerranéen.
- Impact sur la prise de conscience de la nécessité de faire jouer les enfants en situation de handicap, de l'effet observé chez ces enfants et de leur droit de bénéficier, au même titre que les autres enfants, d'activités ludiques de loisirs.

Les informations sont disponibles sur les liens Internet suivants:

<https://www.facebook.com/groups/373925874637>

<https://www.facebook.com/ezzeddine.bouزيد>

<https://www.facebook.com/search/videos/?q=atsjsp>

### **Matériel généré**

Le matériel disponible se trouve dans les liens Web mentionnés ci-dessus.

### Nom de la bonne pratique:

**Utilisation des jeux et sports traditionnels comme moyens thérapeutiques et d'inclusion sociale des personnes âgées vulnérables**



### Type d'Organisation

Intervention pédagogique - Animation

### Type de Bonnes Pratiques

Jeux sportifs traditionnels de Tunisie et d'ailleurs (jeux surtout d'origine méditerranéenne).

### Organisateur de l'établissement

Association Tunisienne de Sauvegarde des Jeux et Sport du Patrimoine - Centre de protection des personnes âgées - Direction Régionale de la Culture de La Manouba - Tunisie

### Ville – Région - Pays

La Manouba - La Manouba - Tunisie

## Type de handicap des participants

Alzheimer, autisme, cécité, surdité.

+ Handicap physique

## Présentation des participants

Rôles des personnes en situation de handicap: Joueurs, arbitres, responsable d'équipe

Nombre de participants sans handicap\*: 10

Nombre de participants en situation de handicap mental: 30

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 10

Tranche d'âge des participants sans handicap\*: 20 - 60 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 50-105 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre types de handicap: 50-70 ans

*\*Parmi les participants sans handicap, sont décrits ci-dessus les auxiliaires de santé, les animateurs des clubs du jour et accompagnateurs des centres de protection des personnes âgées.*

## Le contexte

Non formel: activités libres, évènements, jeux (activités spécifiques)

## Fréquence de la bonne pratique

Une fois par semaine tout au long de l'année.

## Type de matériel

Matériel adapté, spécifique à l'inclusion des personnes en situation de handicap mental:

Ballon léger, bâton de palmier, balles légères en tissu, cordes légères en raphia, toupies en bois d'olivier grand volume, ballons de baudruche.



### Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

- Présenter l'intervention de manière douce pour gagner la confiance des personnes âgées vulnérables qui n'ont pas tout de suite accepté notre présence en tant qu'animateur-formateur.
- Créer une organisation et une communication collective autour d'une seule et unique grande table (suppression des tables individuelles).
- Expliquer, démontrer puis appliquer un JST de balle pour provoquer des réactions.
- Alternier les activités motrices avec des activités artistiques, artisanales et cognitives pour éviter une trop grande fatigue et le risque d'ennui: donner l'occasion de récupérer activement et de manière ludique.

### Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental

Nom des jeux pratiqués durant les animations annuelles:

Jeux traditionnels cognitifs: Kharbga, Sig, Tocha, Bouguira, etc., dont une partie ont été fabriqués par les personnes âgées elles-mêmes dans les ateliers de travaux pratiques que nous leur avons proposés.

Jeux d'énigme populaire (nom d'origine:"tchenchina" = devinette en tunisien); jeux de Quilles; Tir-boulettes; Toupie; jeux de fléchettes en papier ...



### Évaluation et conclusion

La mise en place d'activités diverses et notamment de jeux sportifs traditionnels dans ces centres spécialisés a provoqué une stimulation du comportement de ces personnes âgées en situation de handicap, une meilleure confiance en soi, ainsi qu'un éveil cognitif et physique.

### Type d'impact

- Diffusion et information grâce à l'évaluation observable rapportée aux différentes institutions gouvernementales et de la société civile: ministère des affaires culturelles, ministère des affaires de la femme, de l'enfant, des personnes âgées et de la famille, ainsi que six associations de protection des personnes âgées de différents gouvernorats de proximité (Tunis, Nabeul, Bizerte, Béja, Le Kef).
- Impact sur l'intérêt pour ces centres qui reçoivent de plus en plus d'artistes peintres, de musiciens et d'artisans bénévoles.
- Impact sur l'amélioration des relations interpersonnelles et sur le développement des échanges entre les différents centres de personnes âgées.
- Organisation d'un festival et d'un colloque scientifique international en décembre 2019.
- Création d'un guide des jeux traditionnels et fiches de jeux traditionnels adaptés aux personnes âgées en situation de handicap.
- Impact éducatif: impact sur la formation des éducateurs stagiaires de l'ATSJSP qui sont de plus en plus nombreux à s'intéresser à ces centres.
- Impact sur la santé: impact sur la santé physique et mentale des personnes âgées vulnérable et en situation de handicap.

Les informations sont disponibles sur les liens Internet suivants:

<https://www.facebook.com/groups/373925874637>

<https://www.facebook.com/ezzeddine.bouzid>

<https://www.facebook.com/search/videos/?q=atsjsp>

### **Matériel généré**

Le matériel disponible se trouve dans les liens Web mentionnés ci-dessus.



## 4. Contextes de l'éducation formelle et non formelle

### Nom de la bonne pratique:

Astragale

### Type de bonne pratique

Jeux et sports traditionnels

### Institution organisatrice

Archéonaute

### Ville - Région - Pays:

Vérone - Vénétie - Italie

### Type de handicap des participants

Divers types de handicaps

### Présentation des participants

Rôle des personnes en situation de handicap mental: Joueurs, observateurs

Nombre de participants sans handicap: 114

Nombre de participants en situation de handicap mental: 11

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans aucun handicap: 18-60 ans

Groupe d'âge des participants en situation de handicap mental: 8-18 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 0

### Le contexte

Formel: Enseignement primaire Session-Classe

Non formel: Tocati - Festival Internazionale dei Giochi à Strada

### Fréquence de la bonne pratique

Annuelle

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Le jeu est un jeu d'adresse: le talus (os court du tarse) est lâché en l'air 5 fois et soulevé avec le dos de la main. La deuxième phase consiste à compter les talus tombés, les autres talus capturés et à traiter les données (en fonction du visage en l'air, un score est attribué). Pour les enfants en situation de handicap mental, nous avons réduit le nombre de talus et simplifié le comptage des combinaisons.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes handicapées mentales**

L'Astragale.

### **Évaluation de l'impact positif des bonnes pratiques liées à l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Description de l'évaluation: nous avons proposé l'activité en classe avec la participation de tous les élèves, dans laquelle ils devaient exprimer leur opinion sur cette activité. Les enfants se sont amusés et les enseignants et les parents ont été ravis de l'initiative.

**Nom de la bonne pratique:**

**S-cianco (Lippa)**

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

Association Giochi Antichi APS

**Ville - Région - Pays:**

Vérone - Vénétie - Italie

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 250

Nombre de participants en situation de handicap mental: 15

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 0

Tranche d'âge des participants sans handicap: 10 – 80 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 10 – 30 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 0

**Le contexte**

Formel: Enseignement Primaire-Rencontres

Non formel: Activité de temps libre

**Fréquence de la bonne pratique**

Chaque année scolaire

**Infrastructure**

Le jeu se déroule généralement à l'extérieur, mais peut également être joué à l'intérieur, dans des gymnases, pour plus de facilité, d'accessibilité et de sécurité.

### Type de matériel

Le matériel peut être adapté aux besoins, des outils plus légers peuvent être utilisés et une "jument" plus grande peut être utilisée (la roche cible à frapper).

### Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

Il est important de faire comprendre aux gens que les outils peuvent être dangereux et qu'en lançant le s-cyan, quelqu'un peut être touché. Les instructeurs sont très attentifs et aident les personnes en situation de handicap mental à comprendre l'utilisation des outils et la bonne force à utiliser.

### Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental

S-cyan

### Évaluation et conclusion

Le jeu en lui-même n'est pas compliqué, il ne fixe pas de limites intellectuelles, au contraire, il peut apprendre aux personnes déficientes intellectuelles à s'intégrer dans la communauté, apprendre à jouer en équipe et améliorer la coordination corporelle.

### Matériel généré

Divers documents ont été réalisés qui peuvent être consultés:

[http://inx.istruzioneeverona.it/educazionefisica/wp-content/uploads/2018/10/18\\_Progetto-s-cianco-scuola-2019.pdf](http://inx.istruzioneeverona.it/educazionefisica/wp-content/uploads/2018/10/18_Progetto-s-cianco-scuola-2019.pdf)

<https://www.culturaveneto.it/it/web/cultura/identita-e-lingua-veneta/discipline-ludico-sportive-tradizionali-venete/s-cianco>

<https://www.associazionegiochiantichi.it/cosa-facciamo/collaborazioni/ust-xii>

**Nom de la bonne pratique:**

Gioco del pallone col bracciale

**Type de bonne pratique**

Les deux: Jeux et sports traditionnels + Activités Physiques ou Sports en général.

**Institution organisatrice**

Ente Disfida del Bracciale

**Ville - Région - Pays:**

Treia (MC) - Marches - Italie

**Type de handicap des participants**

Troubles cognitifs légers

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 85

Nombre de participants en situation de handicap mental: 3

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 2

Tranche d'âge des participants sans handicap: 10-35

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 10-16

Tranche d'âge des participants ayant d'autres types de handicap: 10-16

**Le contexte**

Formel: Éducation primaire à raison de trois fois par semaine

Non formel: Événements (festival)

**Infrastructure**

L'accès des participants s'est effectué de manière échelonnée, en respectant l'attribution des différents espaces pour les personnes en situation de handicap mental.

### **Type de matériel**

Le Bracciale (bracelet en bois qui couvre la main, utilisé pour frapper la balle) et la balle peuvent être adaptés pour simplifier la pratique selon les besoins des personnes.

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Différentes consignes et adaptations sont fournies pour permettre la participation des personnes en situation de handicap mental.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Gioco del Bracciale.

### **Matériel généré**

Des images de compétitions des années précédentes sont affichées sur le site Web: [http://www.prolocotreia.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=66&Itemid=563](http://www.prolocotreia.it/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=563)

**Nom de la bonne pratique:**

Journée sportive adaptée

**Type d'Organisation**

Contexte associatif

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

ALADI - Association Lavrense d'Aide aux personnes en situation de handicap mental

**Ville - Région - Pays**

Porto - Porto - Portugal

**Type de handicap des participants**

Handicap moteur et intellectuel

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental dans l'activité: Joueurs et observateurs

Nombre de participants sans handicap: 350

Nombre de participants en situation de handicap mental: 06

Nombre de participants avec d'autres types de handicap: 100

Tranche d'âge des participants sans handicap: 4 - 40

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 16 - 70

Tranche d'âge des participants avec d'autres types de handicap: 16 - 70

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire et enseignement secondaire - événements (atelier, séminaires, réunions)

Éducation non formelle: Activité de temps libre (camps et autres types d'événements)

### **Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par an.

### **Type de matériel**

Certains supports sont adaptés pour faciliter la participation

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

C'est une expérience d'unité, d'union entre personnes en situation de handicap mental et celles qui ne le sont pas. C'est une expérience qui permet de partager les activités et les difficultés du quotidien dans la réalisation de certains jeux.

### **Jeux utilisés dans les bonnes pratiques pour l'inclusion des personnes en situation de handicap mental**

Jeu de la Cuillère, jeu de relais, jeu de Chat, course en fauteuil roulant, chute d'épingle/d'obstacle, jeu de la Tirelire, relais d'eau: remplissez le seau.

### **Évaluation et conclusions**

Tous les moments de coexistence entre populations spéciales et non spéciales peuvent devenir d'excellents moments pour partager des expériences pour s'unir et accepter les différences.

### **Type d'impact sur l'inclusion sociale**

Se référer au site Web de l'institution et sur Facebook.



**Nom de la bonne pratique:**

Faire du sport, c'est sain

**Type d'Organisation**

Festival

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels propres au patrimoine culturel portugais

**Institution organisatrice**

Noyau de la nature et amis de Vila de Cabeço de Vide

**Ville - Région - Pays**

Amora - Setúbal - Portugal

**Type de handicap**

Des personnes en situation de handicap physique

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap mental: Joueurs et observateurs.

Nombre de participants sans handicap: 6

Nombre de participants en situation de handicap mental: 6

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 6

Tranche d'âge des participants sans handicap: 1-80 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: +12 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: +12 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire, enseignement secondaire et enseignement universitaire. Dans le cadre de festivals, de rencontres ou d'ateliers.

Éducation non formelle: Activités parascolaires, activités de temps libre

### **Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par mois

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Nous avons réalisé l'activité en collaboration avec une association spécialisée dans la paralysie cérébrale et les participants étaient très satisfaits de la possibilité de pratiquer.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

Jeu de l'Âne - Jeu de la Grenouille - Rouler la bouteille

### **Évaluation et conclusions**

L'évaluation est positive, les organisateurs sont disponibles pour faire des démonstrations et participer aux échanges avec les organisations intéressées.

### **Type d'impact sur l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

Chaque fois que nous avons eu la participation de personnes ayant des besoins spécifiques, les commentaires ont été très bons

### **Description du matériel**

Lien pour la consultation web:

[https://www.facebook.com/ncabecodevide/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/ncabecodevide/photos/?ref=page_internal)

**Nom de la bonne pratique:**

Jouer avec la tradition (préscolaire) / S'amuser en s'amusant (1er cycle)

**Type d'Organisation**

Activité scolaire et festival

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

CALMA Tomar - Club Loisirs et Maintenance

**Ville - Région - Pays**

Tomar - Santarém - Portugal

**Type de handicap**

Personnes en situation de handicap mental et physique

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 20

Nombre de participants en situation de handicap mental: 3

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 1

Tranche d'âge des participants sans handicap: 3-10 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 3-10 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 3-10 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Éducation primaire

Éducation non formelle: Activités extra-scolaires

### **Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par semaine

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Dans les événements réalisés dans les activités formelles et non formelles, des enfants de différents âges et genres, avec et sans handicap ont participé, adaptant les activités en fonction de leur développement moteur et de leur type de handicap.

Les adaptations ont été faites en fonction de la taille du matériel, des conditions spatiales, de la durée de l'activité, etc.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

Tin Shot, Compostela Game, Wheel Game, Bag Game, Spoon Race, Ski Race (échasses horizontales), Rolling Car Race, Rod Gymkhana, Bound Foot Race, Ring Game, Tirez la corde, Can Shot, Roll Up Game, Mesh Game, Bag Race, Cannes Gymkhana, Tied Foot Race, Rope Pull.

### **Évaluation et conclusions**

Le but est de faire jouer tout le monde, en adaptant les caractéristiques de chaque jeu. Sans but concurrentiel, uniquement avec la pratique visant à générer du bien-être, contribuant ainsi au maintien de notre identité et de nos valeurs traditionnelles.

**Nom de la bonne pratique:**

Jeux traditionnels dans mon village

**Type d'Organisation**

Activité scolaire et festival

**Type d'Organisation**

Écoles et activités libres

**Type de bonne pratique**

Les deux: Jeux traditionnels et Sports + activités physiques ou sports en général

**Institution organisatrice**

Associação Mover Viseu

**Ville - Région - Pays**

Viseu - Viseu - Portugal

**Type de handicap**

Grande variété de déficiences intellectuelles et physiques

**Présentation des participants**

Rôle des personnes handicapées dans l'activité: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 40

Nombre de participants en situation de handicap mental: 20

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 10

Tranche d'âge des participants sans handicap: 5 – 14 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 10-14 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 10-14 ans

### **Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement secondaire - unité didactique et ateliers

Éducation non formelle: Activités de temps libre

### **Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par mois

### **Infrastructure**

Espaces publics et privés

### **Type de matériel**

Sans matériel spécifique ou adapté.

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Développer des activités dans les espaces publics et privés, en faisant participer des personnes en situation de handicap avec des personnes sans handicap.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

1) Jeu de tricot, 2) Jeu de traction de corde, 3) Course de sacs, 4) Jeu de cuillère et œuf, 5) Jeu de ruban, 6) Jeu de singe, 7) Jeu d'arc et crochet, 8) Jeu de canettes, 9) Jeu d'épingles, 10 ) Jeu d'arc, 11) Jeu de nombres, 12) Jeu de destin (inclusion sociale).

### **Évaluation et conclusions**

Promouvoir la culture des jeux et des sports traditionnels en contribuant aux développements moteur, cognitif et social des enfants (les jeux intègrent les Orientations Curriculaires pour l'éducation préscolaire, DGE/ME et la Charte internationale de l'UNESCO pour l'éducation physique, l'activité physique et le sport).

### **Type d'impact sur l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

Le résultat de l'expérience peut être identifié sur [www.moverviseu.com](http://www.moverviseu.com) / <https://pt-pt.facebook.com/moverviseu/>

### **Matériel généré**

Le résultat de l'expérience peut être identifié sur [www.moverviseu.com](http://www.moverviseu.com) / <https://pt-pt.facebook.com/moverviseu/>

**Nom de la bonne pratique:**

Capoeira

**Type d'Organisation**

Écoles et évènements

**Type de bonne pratique**

Jeux traditionnels et sport

**Institution organisatrice**

Fédération mondiale de Capoeira

**Ville - Région - Pays**

Budapest / 1221 / Hongrie

**Type de handicap des participants**

Le syndrome de Down

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 30

Nombre de participants en situation de handicap mental: 9

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 43

Tranche d'âge des participants sans handicap: 9 – 18 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 9 – 14 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 6 – 14 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire - session de classe, évènements

Éducation non formelle: Activité extra-scolaire; Évènements (festival, célébrations, etc.)

**Fréquence de la bonne pratique**

Une fois par semaine



### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Le jeu de Capoeira a toujours été une attraction pour les personnes en situation de handicap et il a toujours été un succès en raison des éléments trouvés dans la Capoeira tels que les combats, la danse, la musique, les instruments et l'histoire. La capoeira a le pouvoir de s'adapter n'importe où.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

La copeira

### **Évaluation et conclusions**

L'évaluation de l'expérience est très positive

**Nom de la bonne pratique:**

**Jeux populaires et traditionnels portugais inclusifs**

**Type d'Organisation**

Festival

**Type de bonne pratique**

Les deux: jeux traditionnels et sports

**Institution organisatrice**

Confederação das Coletividades de Cultura portuguesa, Recreio e Desporto

**Ville - Région - Pays**

Amadora - Lisbonne - Portugal

**Type de handicap des participants**

Personnes en situation de handicap mental modéré

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap: Joueur, arbitre, moniteur

Nombre de participants sans handicap: 5

Nombre de participants en situation de handicap mental: 3

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 3

Tranche d'âge des participants sans handicap: 6 – 80 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 6 - 80 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 6 - 80 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire - unité didactique, Enseignement secondaire - unité didactique, Enseignement universitaire - unité didactique

Éducation non formelle: Activités extra-scolaires, activités de temps libre (été), sport scolaire

### **Fréquence de la bonne pratique**

Chaque semestre scolaire

### **Infrastructure**

Adaptée aux personnes en situation de handicap mental: absence de barrières architecturales

### **Type de matériel**

Non adapté aux personnes en situation de handicap mental  
Kits de jeux traditionnels

### **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

Cette entité, tant dans les activités formelles que non formelles, a cherché à satisfaire les besoins de chaque participant à travers différents jeux traditionnels, en tenant compte des questions d'âge, de sexe et de handicap démontrées au cours des actions menées.

### **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

1) Jeu de traction de corde 2) Courses de sacs 3) Jeux de lancer de pieds 4) Jeu de cinquillo 5) Jeu d'argent 6) Jeu de barres de foulard 7) Jeu de quilles

### **Évaluation et conclusions**

Excellente acceptation et adaptation aux normes et au contenu proposés.

### **Type d'impact sur l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

La communauté s'est impliquée de manière très positive dans les événements organisés.

### **Matériel généré**

Manuels et livres pédagogiques  
Confederação das Colectividades de Cultura portugues, Recreio e Desporto (2015). 100 Jogos Tradicionais 100% futur !. Confederação das Colectividades de Cultura portuguesa, Recreio e Desporto. Lisbonne.

**Nom de la bonne pratique:**

Jeux adaptés

**Type de bonne pratique:**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

Groupe scolaire Lousã

**Ville - Région - Pays**

Lousã - Coimbra - Portugal

**Type de handicap des participants**

Personnes en situation de handicap mental et physique

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap: Joueurs

Nombre de participants sans handicap: 935

Nombre de participants en situation de handicap mental: 12

Nombre de participants avec un autre type de handicap: 53

Tranche d'âge des participants sans handicap: 6 – 12 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 6 - 12 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 6 - 12 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire - Évènements (festival, journée scolaire, journée familiale), Enseignement secondaire - séance de classe, module didactique

Éducation non formelle: Activités extra-scolaires, événements (festival, célébrations)

**Fréquence de la bonne pratique**

Chaque semestre scolaire

## **Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental**

« Le principe fondamental des écoles inclusives est que tous les élèves apprennent ensemble dans la mesure du possible, quelles que soient les difficultés et les différences. Ces écoles doivent reconnaître les divers besoins de leurs élèves et y répondre en s'adaptant à différents styles et rythmes d'apprentissage, afin de garantir un bon niveau d'éducation pour tous, à travers des plans d'études adéquats, une bonne organisation scolaire, des stratégies pédagogiques, l'utilisation des ressources et la coopération avec les communautés respectives » (Déclaration de Salamanque, UNESCO, 1994, p.11-12) .

Sur la base de ce principe, tout élève en situation de handicap mental peut participer sans aucune restriction. Les jeux ont été sélectionnés selon des critères de praxis motrice, afin qu'il y ait un équilibre entre interaction, coopération, opposition et activités psychomotrices. Les duels 1x1 sont exclus. La stratégie utilisée permet à tout élève d'intervenir et d'interagir avec tous les participants sans exception. Les assistants et les enseignants, bien que présents pour soutenir les élèves, n'interviennent que lorsque qu'il est nécessaire.

## **Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

1) Jeu de Grilo, 2) J. da Bota, 3) J. do Burro, 4) Course de sacs, 5) Course de rochers (en groupe), 6) Course de barres, 7) Jeu de Beto, 8) Course de sacs, cuillères et œufs, 9) Jeu de quilles, 10) Jeu de balle, 11) Jeu de balle cerceau, 12) Jeu d'orange, 13) Jeu d'orange (jeu de la tanière), 14) Course à trois pattes, 15) Barre à mouchoirs, 16) Le voisin me donne un léger (4 coins ou coins), 17) Sauter à la corde en groupe ou individuellement, 18) Manger le biscuit, 19) Lancer les canettes, 20) Corde à tirer en ligne.

## **Évaluation et conclusions**

L'activité est bien accueillie, elle inclut les parents des élèves dans sa mise en œuvre, et c'est à travers eux qu'à la fin de l'activité, la participation, l'adhésion et le degré de satisfaction de tous les acteurs sont évalués.

## **Type d'impact sur l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental**

Les jeux sélectionnés étaient essentiellement des jeux coopératifs et d'opposition sans compétition. Nous avons pu constater que la participation des élèves aux activités nous

a permis d'observer la dissipation des difficultés des élèves. Tous les élèves, quelles que soient leurs caractéristiques, ont participé sans restriction, choisissant d'interagir librement en binôme ou en groupe.

### **Matériel généré**

Documents pour soutenir l'activité, suggérant comment agir dans la situation des animateurs du jeu.

**Nom de la bonne pratique:**

Jeux communautaires

**Type d'Organisation**

Festival

**Type de bonne pratique**

Jeux et sports traditionnels

**Institution organisatrice**

Freguesia de Lousã e Vilarinho / Groupe des Escolas da Lousã / État

**Ville - Région - Pays**

Lousã - Coimbra - Portugal

**Type de handicap**

Différents types de handicap

**Présentation des participants**

Rôle des personnes en situation de handicap: bJoueurs

Nombre de participants sans handicap: 900

Nombre de participants en situation de handicap mental: 5

Nombre de participants avec un autre type de handicap: b64

Tranche d'âge des participants sans handicap: 8-12 ans

Tranche d'âge des participants en situation de handicap mental: 8-12 ans

Tranche d'âge des participants avec un autre type de handicap: 8-12 ans

**Le contexte**

Éducation formelle: Enseignement primaire - Évènements

Éducation non formelle: Événement; jeux de la ville

## Fréquence de la bonne pratique

Une fois par an

## Expériences et stratégies inclusives menées avec des personnes en situation de handicap mental

Elle est considérée comme une activité inclusive pour tous les enfants, quelles que soient les caractéristiques des élèves et quels qu'ils soient. Les élèves en question rejoignent le groupe de leurs pairs et participent aux activités avec une autre classe d'une autre école qui fait partie de l'association scolaire Lousã - AEL.

## Jeux utilisés dans les Bonnes Pratiques d'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental

Pile trois, Cricket, balades en groupe, balades individuelles, course au cerceau ou Arreleixa, Faucon, Un suffit, Caricas, Âne, Palaio, Diable, Cailloux, voisin donne-moi une lumière, jeu de balle, cerceau, Orange, course en sac, Pierre ou course de cob, jeu de gloire, Jerk en ligne, Jerk de course, jeu d'haltères, barre de course, jeu de barre de prisonnier, jeu de Beto, Balle empoisonnée, etc.

## Évaluation et conclusions

Cette activité est préservée depuis 2006, toujours dans le but de maintenir les traditions locales, mais à laquelle des jeux venus d'ailleurs ont été associés, à la suite de rencontres, d'échanges entre écoles et aussi suite au développement et à la diffusion de la documentation écrite et orale. Son acceptation dans la communauté est très positive et son importance est telle que le nombre d'institutions pour la soutenir et la promouvoir a augmenté considérablement au cours de ces dernières années: l'Université de Coimbra (FCDEF), le Statut de l'École professionnelle de Lousã, l'AEL, les Professeurs d'éducation physique de groupe et de premier cycle, Santa Casa da Misericórdia de Lousã, ARCIL et Club de Rugby de Lousã, Club Deportivo Lousanense, GNR et Mairie de Lousã. L'activité est née de l'intention et du souci de la JFLV de préserver ces manifestations récréatives et de faire appel à leur sauvegarde et à leur promotion.





# CHAPITRE

# 3

**COURS ET MATÉRIELS DE  
FORMATION** sur l'utilisation des  
jeux et sports traditionnels en tant  
que moyen d'inclusion sociale

## 1. Introduction

Dans ce chapitre, nous avons sélectionné quelques exemples de cours et de matériels de formation qui utilisent des jeux et des sports traditionnels pour améliorer l'inclusion des personnes en situation de handicap mental.

Le chapitre est composé de deux grandes parties où sont présentés les cours de formation effectués dans le contexte d'éducation formelle en premier lieu et ceux réalisés dans le contexte d'éducation non formelle en deuxième lieu.

Le travail de documentation réalisé a confirmé la rareté des formations et supports spécifiques qui utilisent les jeux sportifs traditionnels à des fins inclusives. Ce constat confirme l'intérêt du projet OPPORTUNITY qui a pour but, entre autre, de remédier à une insuffisance indéniable dans ce domaine.

Pour chaque exemple de cours présenté, nous fournissons les descriptions suivantes: L'Institution organisatrice de ces cours de formation, la ville/la région/le pays où ils sont effectués, le type de formation, la durée du cours de formation, la description du programme (objectifs, contenu, stratégies, type de certificat ou de reconnaissance), le matériel généré et les liens (si possible) qui permettent d'accéder à ces cours.

## 2. Cours de formation sur les jeux et sports traditionnels et l'inclusion sociale

**Nom du cours de formation:**

Jeux pastoraux 2017-2018

**Institution organisatrice**

École primaire Svetvinčenat

**Ville, Région, Pays**

Svetvinčenat, Istrie, Croatie

**Type de formation**

Éducation formelle. Éducation primaire. Projet eTwinning pour les écoles

**Durée de la formation**

Une année scolaire 2017/2018

**Description du programme**

Au début de l'année scolaire 2017/2018, ce projet a débuté sous le nom de Jeux européens traditionnels et visait à connecter les élèves des écoles primaires de toute l'Europe en échangeant des expériences de jeux traditionnels de leur pays d'origine à travers des descriptions, des photographies, des vidéos, des interviews, enquêtes, etc. Pour la première fois, l'école primaire de Svetvinčenat a participé à la communauté eTwinning en tant que partenaire du projet d'échange de jeux traditionnels.

La plateforme eTwinning offre la possibilité de partager des expériences avec des élèves d'âges, d'intérêts et d'origines sociales différents. Dans notre cas, la chose la plus remarquable est que la majorité du groupe académique a été impliquée dans le projet; des élèves de différents niveaux d'enseignement, ainsi qu'une équipe d'enseignants qui ont enrichi le projet et permis à la belle histoire de continuer.

Cette histoire a commencé quand nos grands-parents étaient petits, même bien plus tôt selon certains, mais il a fallu du temps pour la redécouvrir. Grâce à eTwinning, nous avons appris à identifier les jeux traditionnels en espagnol, nous avons parlé et

correspondu en anglais, et nous avons également utilisé la langue italienne. Toutes les activités étaient accompagnées de musique et d'un enregistrement audiovisuel.

L'idée était d'explorer et de raconter l'histoire à des amis impliqués dans le projet à travers l'Europe. Mais alors que le projet se rapprochait de son objectif, nous avons lancé un nouveau projet d'enseignement intitulé « De village en village », et avons décidé de l'étendre sur le thème de « De ville en ville - jeux pastoraux ».

On jouait à des jeux qui employaient un nombre illimité de joueurs, qui ne nécessitaient pas de terrain spécial et qui pouvaient être joués n'importe où. Si du matériel était nécessaire, il pouvait être trouvé dans la nature, tout comme le faisaient nos ancêtres. C'était aussi l'occasion de favoriser un dialogue intergénérationnel avec nos grands-parents. De même, le projet a inclus la participation d'élèves de la communauté roumaine qui abandonnent souvent l'école ou n'aiment pas participer à des activités collectives. L'expérience a été très positive.

Nos invités, Dino Živolić et Milivoj Pacenti, membres de l'Association Istarski Pljočkarski Savez et également de l'Association européenne des jeux et sports traditionnels, reconnue par l'UNESCO, étaient chargés d'expliquer les règles des jeux.

Après avoir écouté attentivement toutes les informations, nous avons mis l'activité en pratique et les participants eux-mêmes étaient chargés de concevoir, enregistrer et éditer les images. La langue d'origine a été utilisée et des traductions et des sous titres ont été réalisés dans les trois langues que nous connaissons le mieux: le croate standard, l'anglais et l'italien !

#### **Liens:**

[https://youtu.be/VC-\\_durQTb4](https://youtu.be/VC-_durQTb4) <https://youtu.be/OwolAg480z4>

**Nom du cours de formation:**

**Activités de patrimoine culturel et de nutrition dans l'environnement mondial.  
Projet « CHANGE » Erasmus + KA229 (2018-1-HR01-KA229-047469)**

**Ville, Région, Pays**

Croatie, Istrie, Rovinj-Rovigno

**Institution organisatrice**

École secondaire Juraj Dobrila

**Type de formation**

Éducation formelle: Enseignement Secondaire

**Durée de la formation**

5 jours; 20 heures

**Description du programme**

Le projet CHANGE Erasmus + KA229 (2018-1-HR01-KA229-047469, Activités de patrimoine culturel et de nutrition dans l'environnement mondial, 2018-2021) avait pour objectif principal de montrer une nouvelle approche pour changer le point de vue de la préservation du patrimoine culturel immatériel. Il était prévu que les élèves acquièrent des connaissances sur l'identité de leur propre patrimoine culturel, ainsi que sur la reconnaissance du patrimoine culturel d'autres cultures. Le projet a adopté des stratégies innovantes essayant de rendre les participants très actifs dans le processus d'enseignement-apprentissage.

Cinq pays ont participé au projet; quatre pays du cercle culturel méditerranéen (Croatie, Grèce, Espagne et Portugal) et la Finlande comme précurseur de l'Europe du Nord.

Ils ont voulu faire connaître le patrimoine culturel d'un pays à travers cinq rencontres transnationales et cinq thématiques, dont les jeux traditionnels. La tâche de l'école croate OŠ Jurja Dobrila à Rovinj en collaboration avec Ekomuzej Batana et Istarski Pljočkarski Savez (Association des jeux traditionnels d'Istrie) consistait à organiser des ateliers liés aux jeux traditionnels et de produire une brochure représentant ces jeux et comprenant tous les pays participants. Ces jeux ont été intégrés au programme de chaque école partenaire (Livret de jeux traditionnels – Hommage pour aider à préserver

le patrimoine culturel immatériel). A travers chaque rencontre transnationale, une journée mobilité a été consacrée à la pratique des jeux traditionnels du pays d'accueil. Notre programme était basé sur l'égalité sociale et aussi l'égalité des genres. Nous incluons des élèves ayant moins d'opportunités (par exemple, des élèves roms, des immigrants), des personnes en situation de handicap mental et/ou physique et nous prêtons attention à l'égalité des genres (en incluant le même nombre de garçons et de filles). Nous coopérons avec l'Istarski Pljočkarski Savez (Association des jeux traditionnels d'Istrie) à plusieurs reprises au cours de l'année scolaire dans l'éducation des élèves du primaire qui ont participé au projet Institutionnalisation de l'enseignement des thèmes régionaux dans la région d'Istrie avec un projet sur les jeux traditionnels d'Istrie.

Au cours de la mise en œuvre de toutes ces activités, nous avons vérifié les avantages de la méthodologie utilisée car elles comprenaient un séjour en plein air, une socialisation intergénérationnelle et générationnelle et une coopération avec d'autres écoles et institutions qui s'occupent de l'éducation des jeunes. Les jeux ont également permis de surmonter plus facilement certaines barrières linguistiques et ont permis aux enfants de découvrir des jeux traditionnels également pratiqués dans différents pays européens. Nous espérons continuer son application à l'avenir et l'enrichir constamment avec de nouveaux jeux quelque peu oubliés, mais précieux.

### **Participants**

Des élèves d'écoles de cinq pays; quatre pays du cercle culturel méditerranéen (Croatie, Grèce, Espagne et Portugal) et la Finlande comme précurseur de l'Europe du Nord.

### **Liens (modifier)**

<http://2epal-trikal.tri.sch.gr/change/>

<https://www.facebook.com/Change-Erasmus-KA229-Project-480439925812205>

### Nom du cours de formation:

**Promotion des jeux et sports traditionnels européens: TOGETHER pour un dialogue interculturel inclusif avec les personnes en situation de handicap mental. Erasmus + (602910-EPP-1-2018-1-ES-SPO-SSCP)**

### Institution organisatrice

Institut National d'Éducation Physique de Catalogne (INEFC) avec des partenaires espagnols (ADISPAZ à Almunia de Doña Godina, Aragon), italiens (ANFFASS, Altamura) et français (Papillons Blancs, Paris, et AEJeST).

### Ville, Région, Pays

Lleida-Barcelone, Catalogne, Espagne; Almunia de Doña Godina, Aragon, Espagne; Altamura, Italie; Paris, France.

### Type de formation

Éducation formelle. Dans cette expérience, les éducateurs ainsi que le groupe de personnes en situation de handicap mental des centres participant au projet ont été formés.

### Durée de la formation

3 ans: 2019, 2020 et 2021 (réalisation d'une formation intensive pour les éducateurs; réalisation d'activités inclusives dans chaque pays; réalisation du festival inclusif lors de la deuxième année).

### Participants

8 éducateurs d'Espagne, de France et d'Italie; 40 personnes en situation de handicap mental des centres participant au projet.

### Description du programme

Cette activité correspond au projet TOGETHER européen Erasmus + (602910-EPP-1-2018-1-ES-SPO-SSCP)

L'objectif global du projet TOGETHER est de promouvoir les jeux et sports traditionnels européens (JST) en tant que pont pour favoriser activement l'inclusion interculturelle pacifique.

Concernant les objectifs spécifiques, le projet TOGETHER relève les défis suivants:

Objectif 1. Développer un modèle de Bonnes Pratiques pour un dialogue interculturel inclusif des personnes en situation de handicap mental à travers les jeux et sports traditionnels (JST) européens.

Pour atteindre cet objectif, deux axes de travail sont établis:

1.1 Le développement de l'application d'une expérience de dialogue interculturel inclusif, basée sur les JST, dans des institutions pour personnes en situation de handicap mental en Espagne, en France et en Italie.

1.2 Pour l'intégration des jeux traditionnels pratiqués dans les centres du projet, un festival international de jeux traditionnels est organisé à La Almunia de Doña Godina (Espagne), dont l'objectif est d'établir une passerelle pour un dialogue relationnel inclusif entre les personnes de différents pays.

Objectif 2. Démontrer scientifiquement la contribution (impact social) du JST dans la promotion du dialogue interculturel inclusif dirigé par les Centres pour personnes en situation de handicap mental.

Pour atteindre ces objectifs, les quatre partenaires ont été coordonnés par l'INEFC, Catalogne, Espagne. Ces partenaires ADISPAZ à Almunia de Doña Godina, Aragon Espagne; ANFFASS Altamura, Italie; Papillons Blancs à Paris, France et AEJeST, France, ont réalisé les activités de formation suivantes:

1. Formation intensive d'éducateurs dans des centres pour personnes en situation de handicap mental
2. Développement d'un manuel pour utiliser les jeux et sports traditionnels de manière inclusive.
3. Formation pour les personnes en situation de handicap mental pour exercer les rôles de moniteurs, d'arbitres ou d'animateurs de l'activité et de joueurs de jeux traditionnels.
4. Développement d'activités inclusives à travers des jeux traditionnels dans chacun des territoires
5. Organisation d'un festival international inclusif, avec des participants de France, d'Italie et d'Espagne et des élèves des centres éducatifs locaux d'Aragon.
6. Préparation de questionnaires sur l'impact inclusif de l'expérience réalisée.

Au cours des jeux, les participants ont répondu à divers questionnaires qui ont confirmé l'impact positif de l'expérience en faveur du dialogue interculturel inclusif.

Les éducateurs des centres pour personnes en situation de handicap mental participant au projet ont reçu une formation gratuite (Cours MOOC, sur le thème Apprendre à vivre ensemble par le jeu) qui a abouti à un certificat.

**Site de formation (E-learning, Blog, Autres)**

<https://erasmustogether.wixsite.com/erasmustogether>



### **Matériel généré à la suite du cours**

Divers documents ont été préparés et peuvent être consultés sur le site Web du projet.

**Nom du cours de formation:**

**Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental par les jeux du patrimoine**

**Institution organisatrice**

ATSJSP

**Ville, Région, Pays**

Tunis, Ariana, Tunisie

**Type de formation:**

Éducation formelle. Formation universitaire (Maîtrise, Licence). Congrès, séminaires et conférences. Projets de recherche.

**Durée de la formation:**

9 jours, 54 heures

**Participants:**

15 jeunes étudiants et éducateurs spécialisés

**Description du programme**

- Objectif: Développement des savoirs et savoir-faire pédagogiques des éducateurs spécialisés concernant l'usage des pratiques physiques et cognitives ludiques comme moyen thérapeutique et d'inclusion sociale des personnes à besoin spécifiques

- Programme du cours:

Rapport entre le sport et l'éducation physique: convergences et divergences

Théorie de jeux à travers les civilisations

Préparation de l'atelier pratique et définition de l'activité à présenter aux enfants

Pratique des jeux adaptés aux personnes en situation de handicap; évaluation pédagogique de l'acte pédagogique; définition des composante de la fiche pédagogique

Les composantes de la séance d'éducation physique adaptée

Préparation d'une séance d'EP selon le type de handicap

Progression pédagogique de l'EP adaptée

Rédaction des situations pédagogiques

Rapport entre les jeux du patrimoine et les sports de compétition

Classification des jeux sportifs

Exercices d'application des jeux moteurs et cognitifs selon le handicap

Analyse éducative des jeux pratiquées par les personnes en situation de handicap mental

Étude de la notion d'éducation psychomotrice

Préparation des séances pratiques en matière de psychomotricité

Démarche pédagogique de l'animation des JST: jeux d'opposition-jeux de coopération

- Type de diplôme: Attestation de formation pour les éducateurs spécialisés

### **Matériel généré**

Document: Guide de bonnes pratiques en activités physiques adaptées. Fédération Tunisienne des Sports pour Handicapés. Ed. Handicap international

**Nom du cours de formation:**

**Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental et relations socioaffectives**

**Institution organisatrice**

Institut Supérieur d'Éducation Spécialisée (ISES)

**Ville, Région, Pays**

Tunis, La Manouba, Tunisie

**Type de formation:**

Éducation formelle. Enseignement universitaire. Master – Doctorat

**Durée de la formation:**

15 jours, 30 heures

**Participants:**

36 étudiants en Master II

**Description du programme**

Parcours Master II pour les étudiants en éducation spécialisée

- Thème du cours: Pour une inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental: dynamique de groupe et relations socioaffectives.

- Objectif: Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental par la connaissance des différents concepts de la psychologie sociale et la mesure des relations dans le groupe

Stratégie: Démonstration de la possibilité d'inclure les personnes en situation de handicap mental à travers les jeux sportifs traditionnels en mesurant les relations socio-émotionnelles entre les membres d'un groupe.

- Programme du cours: I. Présentation théorique des concepts clés: 1. L'influence sociale (la normalisation, le conformisme, l'innovation, l'obéissance à l'autorité); 2. La cognition sociale (la catégorisation sociale et les stéréotypes, les attributions causales, la dissonance cognitive, la formation des impressions, le comportement agressif); 3. La dynamique de groupe (les types de groupes, la créativité, les préjugés et la discrimination: Théorie du "bouc émissaire", Théorie du "conflit réel", Théorie de

"l'identité sociale", le leadership, la cohésion de groupe, les conflits de groupes (préjugés et comportements discriminatoires); II. Travaux Pratiques et investigations: 1. L'enquête sociométrique: Socioaffectivité et mesure des relations sociales, 2. Procédures d'accompagnement .

- Type de diplôme: Master en Éducation Spécialisée dans le Handicap.

### **Matériel généré**

Type et description du matériel: Mémoire de Master, Projets de recherche: Analyse des relations socioaffectives développées par la pratique des JST entre élèves en situation de handicap mental et ceux qui ne le sont pas. Comparaisons entre ces relations et celles créées après la pratique de sports institutionnalisés.

Localisation du matériel généré: Centres de documentation, Institutions universitaires.

**Nom du cours de formation:**

Formation permanente des enseignants TRADIJOC

**Institution organisatrice**

Centre de ressources pour enseignants (CRP) - Services éducatifs Ribera d'Ebre.  
Concrètement, cette activité est organisée par le "groupe de travail Tratóc"

**Ville, Région, Pays**

Mora d'Ebre, Catalogne, Espagne

**Type de formation**

Éducation formelle. Enseignement secondaire.  
Formation destinée aux enseignants (actifs) d'éducation physique de la région de Ribera d'Ebre.

**Durée de la formation**

15 jours (30 heures)

**Participants**

10-12 enseignants spécialistes de l'éducation physique des écoles de la région.

**Description du programme**

Ce cours vise à fournir aux enseignants d'éducation physique des ressources afin qu'ils puissent organiser une journée où le jeu traditionnel est le protagoniste. Tout au long des séances, les enseignants participants décident de la stratégie à suivre et du contenu de la Tradique. C'est une journée à laquelle participent 270 élèves de 12 à 14 ans, de l'Enseignement Secondaire Obligatoire et une dizaine d'élèves en situation de handicap mental.

Objectifs généraux:

- Concevoir et planifier le programme du séminaire Tradics 2022
- Enquêter sur les jeux populaires et traditionnels à travers des sources orales et écrites (programmes de festivals, publications locales, images...)
- Connaître, apprendre et pratiquer les jeux et sports populaires et traditionnels des terres de l'Èbre, en particulier la Ribera d'Ebre et la Terra Alta.
- Faciliter l'inclusion des personnes en situation de handicap mental.

Objectifs spécifiques de l'activité:

- convenir des jeux à jouer au cours de la journée qui se tiendra en mai 2022 à Mora de Ebro
- Préciser les aires de jeux et les espaces
- Rédiger les explications des jeux choisis et préparer un dossier pour les élèves
- Rédiger les explications des jeux choisis en anglais
- Rédiger, si possible, les explications des jeux choisis en français
- Faire la prévision du matériel nécessaire pour chaque jeu
- Faire le pronostic des élèves qui participeront et les organiser en groupes hétérogènes et mixtes par origine
- Anticiper le nombre de moniteurs qui seront nécessaires et qui seront dans chaque jeu
- Décider de la stratégie à suivre pour que toutes les activités soient inclusives

La méthodologie utilisée est la résolution de problèmes, puisqu'elle part des expériences des années précédentes et est discutée en groupe, sur l'organisation de la journée de ce cours. Plus tard, la journée est effectuée et supervisée par les enseignants participant au cours.

Cette activité a une orientation interdisciplinaire, impliquant les sujets suivants:

- Éducation physique
- Langues étrangères (anglais et français)
- Formation visuelle et plastique

A la fin de l'activité, les participants reçoivent un Certificat de Formation de 30 Heures délivré par le Département de l'Éducation de la Generalitat de Catalogne.

### Site de formation

Blog Tradijoc:

<http://bieljoc.blogspot.com/search/label/Trazóc>

### Matériel généré à la suite du cours

Ouvrage édité sur papier et au format numérique:

[https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka\\_/view](https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka_/view)

**Nom du cours de formation:**

**Inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental et éducation physique scolaire**

**Institution organisatrice**

Association Tunisienne des Arts et de la Médiation

**Ville, Région, Pays**

Solimane, Nabeul, Tunisie

**Type de formation:**

Éducation formelle. Enseignement primaire et projets de recherche

**Durée de la formation:**

36 jours, 36 heures

**Participants:**

22 élèves

**Description du programme**

Objectif du cours: Enrichissement du programme d'Éducation Physique Scolaire grâce au jeu pour les enfants en difficulté d'apprentissage et issus de milieux ruraux.

Programme:

I. Maîtrise du corps dans l'espace; II. Maîtrise de l'espace dans ses composantes directionnelles et topologiques; III. Développement des compétences transversales entre motricité et cognition; IV. Développement de l'autonomie, responsabilité, créativité chez l'élève; V. Développement des compétences d'inclusion, de tutoring et de tolérance.

**Matériel généré**

Documents, Matériel pédagogique: Présentation, description et illustration de jeux conçus pour les élèves pour être dessinés dans l'espace de la cour de récréation.

Article publié (voir lien ci-dessous).



**Liens du matériel généré.**

<http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.6121227>

[https://ijehss.com/uploads2021/EHS\\_4\\_222.pdf](https://ijehss.com/uploads2021/EHS_4_222.pdf)

### **3. Cours de formation sur l'utilisation des jeux et sports traditionnels en tant que moyen d'inclusion sociale dans le domaine de l'éducation non formelle**

**Nom du cours de formation:**

**Plijočkanje pour adultes en situation de handicap**

**Institution organisatrice**

Centre d'inclusion sociale et d'aide à la communauté locale

**Ville, Région, Pays**

Croatie, Istrie, Buje

**Type de formation**

Éducation non formelle. Formation pour adultes en situation de handicap

**Durée de la formation**

70 heures, une fois par semaine

**Description du programme**

Il s'agit d'un centre qui s'occupe de personnes souffrant de différents types de handicap (handicap mental, autisme, trisomie 21) et qui accompagne leurs parents pendant la journée. Ils organisent différents types d'activités créatives et sportives afin que leur temps soit utile et amusant pour les participants. L'une des activités est le Plijočkanje qu'ils pratiquent dans un espace ouvert.

**Nom du cours de formation:**

La formation pédagogique au tir à l'arc (la formazione di arco uisp)

**Institution organisatrice**

UISP APS - Espace Formation et Recherche - SDA Giochi Individuali

**Ville, Région, Pays**

Bologne, Emilie, Romagne, Italie

**Type de formation**

Éducation non formelle. Cours proposés par la fédération sportive, l'association, la mairie, etc.

**Durée de la formation**

32 heures

**Participants**

Enseignants techniques, opérateurs sportifs, opérateurs spécialisés dans les structures de prise en charge des maladies mentales

**Description du programme**

À partir de sujets d'intérêt quotidien, notre projet vise à contribuer à la formation de ceux qui, en tant que professeurs de tir à l'arc, sont sur le point de travailler dans des lieux inconfortables et hostiles. L'idée de base derrière cette série de cours est de donner aux futurs enseignants la meilleure connaissance possible des diverses situations de détresse que peuvent vivre les enfants et les adultes dans des contextes sociaux et éducatifs, et de proposer des activités récréatives et sportives aux organismes et institutions comme moyen de soutenir le rétablissement des personnes défavorisées.

L'objectif est de promouvoir une action proactive d'intégration sociale entre individus, qui partagent la curiosité et la passion pour le tir à l'arc comme un outil puissant, non pas en termes d'équipement physique, mais en termes de potentiel d'interaction et d'échange socio-culturel impliquant les individus de différents âges et genres.

Le but est de développer la communication, la dynamique des relations sociales et les relations interpersonnelles.

Les sujets abordés sont liés à un noyau de sujets spécifiques d'intérêt social actuel: intimidation et contextes urbains, intégration sociale, inclusion, inconfort physique, inconfort psychologique, diversité culturelle.

### **Site de formation**

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/formazione>

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/soft-fad-formazione-ops-a-distanza>

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/la-qualifica-opsc>

### **Matériel généré**

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/testi-per-aspiranti-ops>

**Nom du cours de formation:**

Jeunes athlètes

**Institution organisatrice**

Jeux Olympiques Spéciaux de Pologne

**Ville, Région, Pays**

Varsovie, Pologne

**Type de formation**

Éducation non formelle. Cours dispensés par les fédérations sportives, les associations, les mairies, etc.

**Durée de la formation**

Selon la situation: éducation formelle, formation des parents, bénévoles, etc.

**Participants**

Enfants en situation de handicap mental

**Description du programme**

Il s'agit d'un programme de jeux sportifs pour les enfants en situation de handicap mental.

Les détails sont disponibles dans la brochure ci-jointe.

**Site de formation**

<https://www.olimpiadyspecjalne.pl/mlodzi-sportowcy>

**Matériel généré**

Un livret avec de nombreux jeux et exercices.

[https://www.olimpiadyspecjalne.pl/sites/default/files/olimpiadyspecjalne/simple-page/attachments/mlodzi\\_sportowcycwiczenia.pdf](https://www.olimpiadyspecjalne.pl/sites/default/files/olimpiadyspecjalne/simple-page/attachments/mlodzi_sportowcycwiczenia.pdf)

**Nom du cours de formation:**

Inclusion de groupe des écoles Padre Cabanita

**Institution organisatrice**

Groupement d'Écoles Padre Cabanita

**Ville, Région, Pays**

Loulé, Faro, Portugal

**Type de formation**

Éducation non formelle. Formation des enseignants et des étudiants pour l'événement.

**Durée de la formation**

3 heures

**Participants**

Enseignants et techniciens d'une part et étudiants d'autre part.

**Description du programme**

L'inclusion n'aura de sens que s'il existe une coopération entre les enseignants/éducateurs/techniciens et les autres membres du personnel, ainsi qu'avec les parents et la communauté environnante. Nous devons transformer la société en général, changer les comportements et sensibiliser aux bonnes pratiques, veiller à ce que les différences soient acceptées et incluses.

Objectifs généraux:

- Offrir une meilleure qualité d'éducation; répondre aux besoins des élèves, des enseignants, des techniciens et des parents; partager des informations et sensibiliser sur la question du handicap;
- Fournir des stratégies et diffuser des formes d'intervention pour les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers; contribuer à la promotion de l'inclusion;
- Effectuer une formation dans le domaine des besoins éducatifs spécifiques.

Type de diplôme: Certificat de participation

**Site de formation**

<http://ed-especial-loule.blogs.sapo.pt/>

**Matériel généré à la suite du cours**

Remarques

Matériel pédagogique

Documents



# CHAPITRE

4

**CATALOGUE DES JEUX ET  
SPORTS TRADITIONNELS**  
pour l'inclusion sociale



## 1. Introduction

Dans ce catalogue, nous présentons cinquante-neuf exemples de jeux sportifs traditionnels et les adaptations qui leur correspondent pour promouvoir l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental.

Ces jeux peuvent être utilisés selon différentes stratégies, soit pour des occasions spécifiques (une session, un festival ou un grand évènement) soit pour une intervention plus durable (par exemple, à travers une unité didactique composée de plusieurs séances). Ces stratégies seront expliquées dans le cours MOOC du projet OPPORTUNITY.

### 1.1 L'usage pédagogique des jeux sportifs traditionnels: la diversité des jeux au service d'une éducation physique inclusive.

Un éducateur qui se sent engagé dans la responsabilité d'éduquer à partir de la motricité a un répertoire presque infini de situations motrices qui génèrent des connaissances procédurales pour stimuler et guider leurs élèves, athlètes et clients vers une éducation des conduites motrices.

Parmi les ressources possibles disponibles pour l'éducation physique se trouve l'éducation des conduites motrices. Les jeux sportifs traditionnels (JST) sont des jeux de tradition locale qui offrent une grande diversité de règles originales (contrairement aux sports dont les règles sont les mêmes partout dans le monde) (Parlebas, 2001). Pour participer à un jeu, il faut respecter les droits et interdits contenus dans les règles, de sorte que le simple fait de jouer repose sur un premier apprentissage démocratique: l'acceptation du pacte des règles.

Selon la théorie de l'action motrice (Parlebas, 2001), tout jeu a un schéma d'organisation ou de logique interne qui le distingue des autres pratiques. C'est une carte d'identité qui guide les protagonistes pour résoudre des problèmes liés à la relation avec les autres participants (lorsqu'ils coopèrent et/ou s'opposent), avec l'espace (utilisation des différentes parties du terrain, zones interdites, zones privilégiées...), avec le matériel (ballon, volant, corde...) et avec le temps (dans les différentes phases du jeu et dans le cas des jeux avec ou sans score final).

Ce sont des jeux de tradition locale, régis par un système de règles qui admet des modalités différentes selon la volonté des participants. Les conditions de jeu sont le produit des us et coutumes locaux, de sorte que ses règles varient d'une localité à l'autre. Au contraire, le sport correspond à un jeu sportif institutionnalisé dont les règles sont codifiées par une institution centralisatrice (la fédération) qui essaie de les étendre si possible dans le monde entier. Alors que le sport représente l'unification et la standardisation normatives, l'unité du JST est précisément sa diversité (Parlebas, 2010).

Compte tenu de la grande diversité d'expériences motrices que peuvent susciter les JST, il est nécessaire de disposer d'un moyen de les classer, de les catégoriser et de les ordonner. Pour cela, la théorie de l'action motrice établit des domaines d'action ou des classes de situations motrices à partir de la considération des critères relatifs au type d'interaction motrice avec les autres participants et du type de rapport à l'espace.

Selon le premier critère, quatre domaines d'action motrice sont identifiés, l'un faisant référence à des jeux psychomoteurs sans interaction motrice (les participants ne peuvent ni coopérer ni s'opposer) et trois qui correspondent à des jeux sociomoteurs dans lesquels il existe la possibilité d'interagir avec des partenaires et/ou adversaires: jeux coopératifs (où deux ou plusieurs participants coopèrent pour atteindre un objectif commun), jeux d'opposition (où deux ou plusieurs adversaires s'affrontent pour le même objectif) et jeux de coopération-opposition (où les joueurs peuvent coopérer et s'opposer) .

Ce critère relationnel justifie la possibilité d'offrir deux grands contextes d'expériences éducatives, certains associés à un environnement matériel (représenté par des jeux psychomoteurs dans lesquels les protagonistes sont mis à l'épreuve, par exemple, pour parcourir une distance, lancer des objets ou franchir une hauteur ), et d'autres, à un environnement social (correspondant à des jeux sociomoteurs, dans lesquels toute intervention est le résultat d'un certain type de relation interpersonnelle avec d'autres personnes). Lorsqu'il s'agit de promouvoir des valeurs sociales, telles que l'égalité des genres ou l'inclusion sociale, ce critère est essentiel pour la conception d'expériences éducatives.

Chacun de ces quatre domaines peut être réalisé dans un espace stable (régulier, absent d'événements imprévus) ou instable (qui génère des événements imprévus ou une incertitude informationnelle). Ce deuxième critère combiné au précédent donne lieu à huit domaines d'action motrice (Parlebas, 2001).

De plus, chacun de ces huit domaines d'action motrice peut engendrer des expériences de jeu, avec ou sans compétition, c'est-à-dire en se référant à un score final qui classe les participants en gagnants et en perdants (comme cela se produit dans le sport) ou sans compter ni classer les actions. Les JST sans score offrent des structures sociales d'un grand intérêt pour l'éducation des relations interpersonnelles, que ce soit dans les jeux d'opposition (jeux Un contre Tous ou encore Tous contre Tous) ou dans les jeux de coopération-opposition (situations dans lesquelles les joueurs peuvent changer d'équipe, comme dans la balle au chasseur dans lequel une équipe affronte les autres participants ou encore les jeux paradoxaux dans lesquels les protagonistes peuvent être à la fois partenaires et adversaires, comme cela arrive dans le jeu des trois camps)

## 1.2 Motricité ludique: variété et règles originales

L'unité qui caractérise les JST est précisément sa diversité qui se reflète dans la variété des règles ou des manières de jouer. La grande diversité des caractéristiques des JST selon les époques, les lieux et les groupes témoigne de l'influence des normes et valeurs sociales dans l'application des règles. Les règles des JST dépendent fortement des types de culture. Ces règles activent simultanément différentes manières de communiquer, utilisant des espaces, des objets, des manières de commencer et de terminer le jeu et des expressions verbales. L'univers ludique des JST est caractérisé par la créativité, l'imagination et l'originalité. Les JST constituent donc une ludodiversité exubérante (Parlebas, 2001, 2010).

Ainsi, en comparant les jeux traditionnels avec le sport, on peut désormais les distinguer selon les composantes qui les définissent. Situation motrice codifiée (règles écrites identiques sur toute la planète), sous forme de compétition (championnats), le sport a la particularité d'être aussi institutionnalisé (reconnu par les fédérations internationales) (Parlebas, 2001).

Les Jeux traditionnels, eux, ne sont pas institutionnalisés, sont dépourvus de règles «standardisées» par les fédérations et peuvent être compétitifs ou pas. Cela les distingue également des sports traditionnels, qui ne sont que compétitifs et régis par une institutionnalisation locale (fédérations régionales) qui diffère d'une région à l'autre.

Pour comprendre la valeur culturelle des jeux traditionnels, il est nécessaire de proclamer une ethnologie des habiletés motrices (activités corporelles), c'est-à-dire une ethnomotricité entendue comme « le champ et la nature des activités motrices envisagées du point de vue de leur rapport à la culture et l'environnement social dans lesquels elles se sont développés » (Parlebas, 2001, p. 227).

De ce point de vue, l'ethnomotricité appliquée aux caractéristiques des jeux et sports traditionnels reflète une grande variété de règles mais aussi de conditions socioculturelles qu'il faut reconnaître, c'est-à-dire une ludodiversité motrice et socioculturelle.

Une façon d'identifier la relation entre les JST et le contexte local est d'identifier ces conditions socioculturelles de ludodiversité (Lavega, 2006):

- a) Participants: variété de joueurs selon l'âge (enfants, adultes, seniors), selon le genre (garçons, filles), selon les conditions sociales.
- b) Zones: variété d'installations: installations ou lieux de pratique spécifiques ou non spécifiques
- c) Localisation temporelle: variété dans le temps: de toute époque (du passé au présent), par rapport à un calendrier annuel (jour férié, fête religieuse, rituel, événement sportif...) ou non (à tout moment de l'année) .
- d) Matériel: variété d'objets avec lesquels jouer: utilisation de matériel de jeu spécifique (traitement industriel) ou objets de l'environnement naturel ou domestique (production artisanale).

### 1.3 Importance sociale et culturelle des JST en tant que patrimoine culturel immatériel (PCI)

La Conférence générale de l'UNESCO s'est tenue à Paris, du 29 septembre au 17 octobre 2003<sup>7</sup>. Sa 32e session avait les objectifs suivants: (a) sauvegarder le patrimoine culturel immatériel; (b) assurer le respect du patrimoine culturel immatériel des communautés, groupes et individus intéressés; c) sensibiliser aux niveaux local, national et international à l'importance du patrimoine culturel immatériel et assurer sa reconnaissance mutuelle; (d) fournir une coopération et une assistance internationales. Compte tenu de la nature transversale des JST, ils peuvent être rattachés à de nombreux domaines, bien que parmi ceux mentionnés ci-dessus, leur lien le plus direct soit établi avec les pratiques sociales, les rituels et les événements festifs. Reconnaître le JST en tant que PCI, c'est reconnaître la richesse des connaissances qui se transmet de génération en génération. C'est une véritable valeur sociale pour tous les agents qui y participent. Par conséquent, selon la conception de l'UNESCO (2005), le patrimoine culturel immatériel est traditionnel, contemporain, vivant, inclusif, représentatif et fondé à partir de la communauté.

Les JST sont le miroir de la richesse sociale, linguistique et culturelle des différents territoires et, à ce titre, ils acquièrent la dimension de patrimoine culturel (Etxebeste, 2001). Les JST font partie du patrimoine immatériel et sont le symbole de la diversité culturelle de nos sociétés (UNESCO, 2003).

Ils représentent le respect de la diversité culturelle et la préservation des identités culturelles à travers la compréhension mutuelle et le respect des différences. Favoriser la dimension culturelle du bien-être nécessite d'abandonner les initiatives qui cherchent à effacer les différences en adoptant des règles standards, comme dans le cas du sport. Contrairement à cette vision globale unifiée, il s'agit, à travers les JST, de promouvoir le bien-être en apprenant à connaître et respecter les comportements de chaque culture. Chaque JST a une logique interne (un schéma organisationnel ou une carte d'identité), qui mobilise pratiquement différentes formes de relations entre les acteurs (Parlebas, 1999). Le plaisir récréatif et le bien-être social et émotionnel suscités par les JST créent une merveilleuse richesse relationnelle. A travers les multiples échanges et contacts entre les joueurs, les expériences d'interactions sociales sont intensifiées et les participants apprennent à développer un sentiment d'appartenance à une communauté. En jouant à ces jeux, les joueurs expérimentent un agréable sentiment d'aventure partagée et un sentiment d'identité ludique (Parlebas, 2010).

---

<sup>7</sup>UNESCO (2003). Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. DIVERS / 2003 / CLT / CH / 14

Pour différentes cultures, bon nombre de règles proposées par les jeux traditionnels représentent des manières peu familières de mettre son corps en action et d'entrer en contact avec d'autres personnes. Observer un immigré jouer n'importe quel JST est un excellent moyen de vivre directement au sein de la culture qui l'accueille, favorisant l'inclusion, le rapprochement et la tolérance culturelle.

Pour toutes ces raisons, les JST constituent un arsenal pédagogique de premier ordre pour favoriser une grande variété d'expériences motrices originales associées à la diversité culturelle, l'amélioration des relations interpersonnelles, l'inclusion sociale et l'égalité des genres (Ben Chaâbane, 2019; Lavega, Mars, Araujo, Jaqueira, Ribas et Marin, 2011; Lavega, Lagardera, et al, 2014).

#### 1.4 Structure du catalogue des jeux et sports traditionnels pour l'inclusion sociale

Tout ce fondement théorique justifie l'apport de ce catalogue de jeux sportifs traditionnels pour favoriser l'inclusion sociale.

Les JST ont été organisés selon les différentes familles de jeux en fonction du type d'interaction motrice que les règles du jeu imposent.

| JEUX PSYCHOMOTEURS                   | Typologie           |
|--------------------------------------|---------------------|
| QUILLES DE 6                         | Lancer de précision |
| QUILLES CATALANES /BITLLES CATALANES | Lancer de précision |
| QUILLES AVEC PARI                    | Lancer de précision |
| MÖLKKY/QUILLES FINLANDAISES          | Lancer de précision |
| CHAVE DE FERROLTERRA                 | Lancer de précision |
| ZACHEGN                              | Lancer de précision |
| PLJOČKANJE                           | Lancer de précision |
| PICIJADA                             | Lancer de précision |
| SJOELBAK / BILLARD HOLLANDAIS        | Lancer de précision |
| GRENOUILLE                           | Lancer de précision |
| SHOVE HA'PENNY/LE PENNY.             | Lancer de précision |
| SEPT ET DEMI.                        | Lancer de précision |
| ARRIMAR                              | Lancer de précision |
| LANCEMENT D'ESPADRILLES              | Lancement           |
| XARRANCA, RAYUELA                    | Lancer avec saut    |
| LANCIO DEL MAORCHINO                 | Course de lancement |
| LA PEÍCA                             | Lancer rythmique    |
| ASTRAGALE                            | Lancer rythmique    |
| COURSE DE PIERRE                     | Course              |
| L'ANNEAU                             | Course              |
| TANGUIZ EL OUZRA / SAUT DE TAPIS     | Saut                |

| <b>JEUX DE COOPÉRATION</b> | <b>Typologie</b> |
|----------------------------|------------------|
| LE PARACHUTE               | Coopération      |
| LE NOEUD                   | Coopération      |
| LA DANSE DU JOURNAL        | Coopération      |
| LES PATINS COOPÉRATIFS     | Coopération      |
| LA BOUSSOLE                | Coopération      |
| L'ECHIQUIER DES POINTS     | Coopération      |
| L'HORLOGE                  | Coopération      |

| <b>JEUX D'OPPOSITION</b>     | <b>Typologie</b>     |
|------------------------------|----------------------|
| TABLE MALHA                  | Opposition alternée  |
| TRUC DE TERRE                | Duel entre individus |
| BOCCIA                       | Duel entre individus |
| RINGO                        | Duel entre individus |
| BARRIMA                      | Duel entre individus |
| YA AACHRA JEK EL ACHRINE!    | Duel entre individus |
| GRECH / LUTTE TRADITIONNELLE | Duel entre individus |
| KAPELA                       | Un contre tous       |
| PRASIČKANJE                  | Un contre tous       |
| RAKASSA / LA DANSEUSE        | Un contre tous       |
| PATACON                      | Tous contre tous     |
| VOLEUR DE QUEUES             | Tous contre tous     |

| <b>JEUX DE COOPÉRATION - OPPOSITION</b> | <b>Typologie</b>               |
|---|--------------------------------|
| VOLEUR DE PIERRES                       | Duel d'équipes symétrique      |
| AGFA / HOCKEY                           | Duel d'équipes symétrique      |
| PIERŚCIENIÓWKA                          | Duel d'équipes symétrique      |
| GIOCO DEL BRACCIALE                     | Duel d'équipes symétrique      |
| ANDARI I LOPOVI / GARDES ET VOLEURS     | Duel d'équipes asymétrique     |
| SABAA HAJRAT / LES SEPT CAILLOUX        | Duel d'équipes asymétrique     |
| PALANT                                  | Duel d'équipes asymétrique     |
| DHANEB EL LAFAA/ LA QUEUE DU SERPENT    | N équipes                      |
| ESSID WA LABOUA / LE LION ET LA LIONNE  | Une équipe contre une personne |
| LA CHAÎNE                               | Réseau original convergeant    |
| L'ARAIGNÉE                              | Réseau original convergeant    |
| LE BALLON CHASSEUR                      | Réseau original convergeant    |
| LES QUATRE COINS                        | Jeu Paradoxal                  |
| ARBAA ARKAN / LES QUATRE COINS          | Jeu Paradoxal                  |
| LA BALLE ASSISE                         | Jeu Paradoxal                  |
| LE TREMBLEMENT DE TERRE                 | Jeu Paradoxal                  |
| LES LIENS DANGEREUX                     | Jeu Paradoxal                  |
| ACCROCHE-DECROCHE                       | Jeu Paradoxal                  |
| LES TROIS CAMPS                         | Jeu Paradoxal                  |

Chaque jeu contient quatre groupes d'informations d'un grand intérêt:

- a) **Les aspects organisationnels** où des données utiles - tels que l'âge recommandé pour jouer, le nombre de joueurs, les caractéristiques du matériel, la durée du jeu, le type d'installations et le type d'interaction motrice - sont identifiées.
- b) **Les aspects socioculturels traditionnels** (patrimoine culturel) qui permettent d'identifier le contexte des conditions de pratique: zones de pratique, calendrier, origine des objets, processus de construction des matériaux et quelques considérations sur le dynamisme et l'originalité du jeu.
- c) **La description des règles du jeu:** début, développement et fin du jeu.
- d) **L'adaptation du jeu pour favoriser l'inclusion sociale** où sont identifiées, d'une part les difficultés que les joueurs en situation de handicap peuvent rencontrer en rapport avec les interactions avec les autres, avec l'utilisation de l'espace, du matériel et du système du score, et d'autre part les adaptations réalisées pour y remédier.

Les cinquante-neuf jeux sportifs traditionnels sélectionnés confirment l'extraordinaire richesse motrice et socioculturelle qui accompagne ces pratiques dans les différentes régions européennes et tunisiennes associées à ce projet.

## Références bibliographiques

- Ben Chaâbane Z. (2019). Jeux sportifs traditionnels, jeux sportifs institutionnels et relations socioaffectives. In *Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable*. Casbah: Alger.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*, 2001. Tesi doctoral. Universitat Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de sciences humaines et sociale.
- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega, P., March, J., Araujo, P., Jaqueira, A.R., Ribas, J.F., et Marin, E. (2011). A Cross-Cultural experience. Traditional Sporting Games and Emotions in Spain, Portugal and Brazil in H.D. Guohua Zheng,(ed.) *School Physical Education and Students' Quality*. (pp.421-425), Volume XII, Liverpool: World Academic Union.
- Lavega, P., March, J., Araujo, P., Jaqueira, A.R., Ribas, J.F., et Marin, E. (2011). A Cross-Cultural experience. Traditional Sporting Games and Emotions in Spain, Portugal and Brazil in H.D. Guohua Zheng,(ed.) *School Physical Education and Students' Quality*. (pp.421-425), Volume XII, Liverpool: World Academic Union.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. 1<sup>a</sup> Edició 1981.
- Parlebas, P. (2010). Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels Dans G. Jaouen; P. Lavega, et C. De La Villa (eds). *Jeux traditionnels et santé sociale* (pp.85-102). Aranda de Duero: Asociación.
- UNESCO (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. MISC/2003/CLT/CH/14





**JEUX  
PSYCHOMOTEURS**

## 2. Description organisationnelle et socioculturelle des JST psychomoteurs

### 2.1 Jeux de lancer de précision

# QUILLES DE 6

**Localité**

Dans divers pays d'Europe

#### ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9 ans

**Nombre de joueurs:**

2-10 joueurs (5 recommandés)

**Matériel:**

6 quilles et clubs de quilles.

**Caractéristiques du matériel:**

Quilles en bois

Masse cylindrique en bois d'environ 15 cm de long sur 7-8 cm

**Durée estimée:**

15-30 minutes, selon la motivation des pratiquants.

**Type d'installations:**

Espace extérieur, de préférence sur la terre ou sur l'herbe.

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition «le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### **Lieux de pratique:**

Espagne, largement répandu dans tout le pays (Andalousie, Aragon, Asturies, Cantabrie, Castille et León, Catalogne, Communauté Valencienne, Estrémadure, Galice, Murcie, Euskadi).

Autres pays européens: France, Italie, Allemagne...

Bien que les espaces diffèrent selon les modalités, la plupart d'entre eux nécessitent un rectangle allongé d'au moins 15 mètres et d'environ 3 mètres de large.

### **Calendrier:**

Autrefois, il se jouait pendant les périodes festives, tant que les conditions météorologiques le permettaient.

### **Origine des objets:**

Les quilles et les clubs sont faits de bois d'arbres locaux (frêne, chêne, hêtre, etc.)

### **Processus de construction:**

Avant l'industrialisation, la sculpture du bois était réalisée à la main ou même avec un tour manuel. Cependant, il est actuellement fabriqué industriellement et commence progressivement à se fabriquer avec d'autres matériaux comme le plastique.

### **Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Jeu dans lequel on peut rivaliser contre plusieurs participants, jusqu'à ce qu'une personne parvienne à atteindre 30 points.

## DESCRIPTIF DU JEU:

### **Début du jeu:**

Le lancement se fait toujours pieds derrière une ligne, à une distance d'environ 11 mètres, d'où les quilles seront placées en deux rangées de trois. Un modèle peut être utilisé pour les placer également à part. Chaque participant dispose de trois lancers de masse dans le but de faire tomber 5 des 6 quilles, sans faire tomber la sixième.

### **Développement du jeu:**

Selon les règles du jeu, chaque quille renversée ajoute un point et si cinq sont renversées, dix points sont obtenus. Parfois, on peut identifier le nombre de points que

chaque personne ou groupe de personnes obtient. Le nombre d'occasions où chaque participant peut intervenir (généralement 8 fois) est également établi. Dans d'autres modalités, les points spécifiques à atteindre peuvent être aussi établis (par exemple 30 points).

#### **Fin du jeu:**

Le jeu peut se terminer après avoir effectué le nombre de tentatives convenu ou lorsqu'une personne atteint les points convenus.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs en situation de handicap mental peuvent avoir des difficultés à comprendre quand lancer, ne respectant pas l'ordre établi.

#### **L'utilisation du matériel**

Les clubs pourraient être très lourds pour certaines personnes.

Certaines personnes peuvent avoir du mal à les tenir et à les lancer

Certaines personnes peuvent avoir des difficultés à savoir comment et où placer les quilles chaque fois que la prochaine partie commence.

#### **Le système de score**

Certaines personnes peuvent avoir du mal à compter les quilles tombées

#### **L'utilisation de l'espace**

Pour certaines personnes, la ligne de lancer est très éloignée, un aspect qui peut rendre difficile l'atteinte des quilles ou l'obtention de résultats satisfaisants.

## **Adaptation aux difficultés:**

### **Interaction motrice avec les autres**

Quelqu'un pourrait jouer le rôle de guide, pour indiquer quand les personnes en situation de handicap mental doivent intervenir.

### **L'utilisation du matériel**

Des clubs plus petits pourraient être utilisés, faits d'un autre matériau qui s'adapte très facilement à la forme de la main.

Pour faciliter l'emplacement des quilles, on peut utiliser un chiffon plat ou du bois avec un dessin en guise de gabarit, indiquant où placer chaque quille.

### **Le système de score**

N'importe qui d'autre pouvait suivre la partie.

Il est conseillé d'avoir un tableau où le résultat de chaque participant est enregistré

Il est conseillé d'établir la règle de permettre aux participants de gagner un point à chaque quille qui tombe pour encourager toutes les personnes à s'améliorer dans leurs tentatives.

### **L'utilisation de l'espace**

Si nécessaire, les personnes en situation de handicap mental peuvent être autorisées à tirer à partir d'une ligne plus proche des quilles.

## **OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit bien expliquée aux personnes ayant une déficience intellectuelle. Les conseils sur comment et où tirer seront donnés avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

De manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les élèves en situation de handicap mental puissent former un binôme avec un autre sans handicap, en tirant en alternance.

En général, il ne sera pas nécessaire d'attacher une importance particulière au résultat obtenu.

# QUILLES AVEC PARI

Localité  
Espagne



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9 ans

**Nombre de joueurs:**

2 à 20 joueurs (12 recommandés)

**Matériel:**

Jeux de Bitlles (6 quilles) et 3 bitllots (clubs)

**Caractéristiques du matériel:**

Les bitlles et bitllots sont en bois

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres»

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Participants de tous âges.

**Lieux de pratique:**

Espagne et à l'étranger.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les participants sont organisés et les quilles sont plantées. Les lancements se feront en alternance, c'est-à-dire un participant à la fois.

**Développement du jeu:**

Le tireur se tient à distance des quilles préalablement établies et lance une des massues pour tenter de faire tomber cinq quilles (placées par le planteur) et en laisser une debout

afin d'obtenir le score maximum. S'il ne réussit pas au premier lancer, il aura 2 chances supplémentaires, soit 3 tentatives au total.

#### **Fin du jeu:**

Le reste des joueurs se placent sur le côté de l'endroit où se déroule le jeu et ils parient de "l'argent" (dans ce cas, des morceaux de papier, des morceaux de bois ou tout autre objet) en essayant de savoir ce qui se passera pendant le jeu. Ils peuvent parier sur:

- Pair ou Impair: au premier lancer.
- Oui ou Non une quille restera debout.
- Combiné.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs peuvent avoir du mal à comprendre quand tirer, ne respectant pas l'ordre établi

#### **L'utilisation du matériel**

Le « bitllet » pourrait être très lourd pour certains participants.

#### **Le système de score**

Certains peuvent avoir du mal à compter les quilles tombées et à identifier le résultat du pari.

#### **L'utilisation de l'espace**

Pour certains joueurs, la ligne de tir est trop éloignée, soit parce qu'ils n'atteignent pas les quilles, soit parce qu'ils n'obtiennent pas de résultats satisfaisants.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs adopteront le rôle d'indiquer quand les participants en situation de handicap doivent tirer.



**L'utilisation du matériel**

Un "bitllet" plus petit ou un autre matériau peut être utilisé.

**Le système de score**

Tout autre joueur gardera une trace du pari.

**L'utilisation de l'espace**

Si nécessaire, les joueurs ayant une déficience intellectuelle peuvent être autorisés à tirer depuis une ligne plus proche.

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit bien expliquée aux joueurs en situation de handicap mental. Les conseils sur comment et où tirer seront donnés avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

De manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les participants en situation de handicap mental puissent former un binôme avec un autre sans handicap, en tirant en alternance.

Il ne sera pas nécessaire d'attacher une importance particulière au résultat obtenu.

# MÖLKKY

Quilles Finlandaises

**Localité**

Lahti, Finlande. Par la suite, il a été exporté vers l'Europe centrale et septentrionale, les États-Unis, le Japon et dernièrement en Espagne



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

1 à 4 joueurs (4 recommandés)

### Matériel:

Un jeu de 12 quilles par personne ou équipe

### Caractéristiques du matériel:

Quilles en bois.

- Ce sont des cylindres d'environ cinq centimètres de large, alors que leur hauteur peut aller de 9,5 cm à 95. L'une des extrémités est coupée en diagonale, c'est là que sera inscrit le nombre correspondant (de 1 à 12).

- Le Mölkky est également un cylindre en bois d'un diamètre de 5,5 cm et d'une longueur d'environ 22,5 cm.

- Dans certains cas, le Mølkaari peut être utilisé. C'est une case qui définit la position où se tient le joueur. Cela peut être très facilement remplacé par une ligne peinte au sol.

**Durée estimée:**

30-45 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

Toute personne de plus de 10 à 12 ans qui a une mobilité minimale des bras.

**Lieux de pratique:**

De préférence à l'extérieur, sur terre battue ou sur l'herbe.

**Calendrier:**

À tout moment de l'année lorsque le temps le permet.

**Origine des objets:**

L'origine de ces quilles, comme les autres modalités, est totalement artisanale. Cependant, actuellement, la plupart de celles qui sont commercialisées sont industrialisées en bois. Certains jeux en plastique commencent également à être commercialisés afin de permettre une utilisation en espace intérieur.

**Processus de construction:**

Pour fabriquer les cylindres en bois, il faudra un tour et des outils de base.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Une ligne est tracée au sol et les quilles sont regroupées à 3-4 mètres de la ligne tracée; de cette façon, le jeu peut se jouer en compétition, individuellement ou en groupe.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chaque participant, à tour de rôle, se place derrière la ligne – au niveau du "Mölkaari" - et lance le «Mölkky» dans le but de faire tomber une ou plusieurs quilles. Le Mölkky est toujours lancé avec la main à partir du bas.

### Développement du jeu:

Les points sont comptés et ajoutés sur la feuille de pointage. Si une seule quille est renversée, le score du participant ou de l'équipe est la valeur marquée sur la quille renversée. Si plusieurs quilles sont renversées, le score du participant ou de l'équipe est le nombre de quilles renversées. Si aucune quille n'est renversée, un tiret "-" est inscrit sur la feuille de match.

Seules les quilles complètement tombées (en appui au sol, et non supportées par une autre quille ou le Mölkky) sont prises en compte.

### Fin du jeu:

Les points sont comptés et ajoutés sur la feuille de pointage. Si une seule quille est renversée, le score du participant ou de l'équipe est la valeur marquée sur la quille renversée. Si plusieurs quilles sont renversées, le score du participant ou de l'équipe est le nombre de quilles renversées. Si aucune quille n'est renversée, un '-' est inscrit sur la feuille de match.

Seules les quilles complètement tombées (en appui au sol, et non supportées par une autre quille ou le Mölkky) sont prises en compte.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Comprendre l'existence d'un virage pour effectuer les lancers

#### L'utilisation du matériel

La plupart du temps, ce n'est généralement pas une difficulté. Cependant, dans de très rares cas, le joueur peut avoir des problèmes d'adhérence ou de force pour attraper ou lancer correctement le Mölkky.

#### Le système de score

Il est possible que les personnes en situation de handicap mental aient des difficultés à suivre le score.

#### L'utilisation de l'espace

La difficulté peut être due au faible niveau de force du participant qui fait que les lancers n'atteignent pas la zone où se trouvent les quilles.

Difficulté à localiser correctement les quilles à leur place.

#### Adaptation aux difficultés:

#### Relations avec les autres participants

L'animateur ou un partenaire indiquera à la personne quand intervenir.

#### L'utilisation de l'espace

Ils sont aidés par un gabarit ou par l'intervention d'un partenaire.

La ligne est très clairement marquée.

Distance de projection raccourcie.

#### L'utilisation du matériel

Se concentrer sur le fait de lancer le "Mölkky" sur les quilles.

On leur donne des instructions sur l'endroit où lancer.

La distance de projection est diminuée.

Le système de score est modifié. Par exemple, ne pas tenir compte du nombre de chaque quille.

**Le système de score**

Les participants ou l'animateur donnent des directives.

Insister sur l'importance de prendre le temps.

Placer les broches correctement. Si nécessaire, utilisez un modèle ou un partenaire pour aider à expliquer clairement Le système de score. S'il n'est pas compris, le nombre de quilles lancées est compté.

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit très bien expliquée aux joueurs en situation de handicap mental. Les conseils sur comment et où tirer seront donnés avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

De manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les élèves en situation de handicap mental puissent former un binôme avec un autre sans handicap, en tirant en alternance.

Dans la mesure du possible, une tentative sera faite pour les joueurs ayant une déficience intellectuelle de garder une trace des points. Il ne sera pas nécessaire d'attacher une importance particulière au résultat obtenu.

# CHAVE DE FERROLTERRA

**Localité**  
Région de Ferrol, Galice, Espagne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

2-6 joueurs (6 recommandés)

**Matériel:**

Un "Chave" et 5 dossards

**Caractéristiques du matériel:**

Un "Chave" (clé) est une barre métallique d'environ 70 cm avec une roue en forme de lame à une extrémité, qui s'enfonce dans le sol. Quant à la Ferrolterra, il s'agit d'une double languette métallique qui pivote verticalement car elle est soutenue par une forme en U.

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### **Participants:**

Bien qu'il s'agisse à l'origine d'un jeu pour adultes, il est très bien accepté par les élèves du primaire et du secondaire.

### **Lieux de pratique:**

Il est écrit que dans les années cinquante du siècle dernier, le jeu était pratiqué par les ouvriers des entreprises du secteur métallurgique, pendant les temps de pause, sur le terrain devant les ateliers. Lorsque le klaxon de l'usine retentit, les ouvriers arrête le jeu pour reprendre le travail.

Il est joué généralement sur un court d'environ 20m de long, mais peut tout aussi bien être joué dans tout espace de 15 mètres.

### **Origine des objets:**

Les objets doivent être fabriqués par des personnes qui savent travailler le métal. C'est la raison pour laquelle pendant le processus d'industrialisation de la Galice au milieu du siècle dernier, ce jeu a été récupéré par les travailleurs du secteur métallurgique, qui perdure à ce jour.

### **Processus de construction:**

D'origine artisanale, bien qu'il existe actuellement des modèles qui permettent (en ayant les machines nécessaires) de fabriquer les pièces de manière mécanisée. Il existe des modèles économiques.

### **Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

L'origine possible de jouer dans les tavernes a été la raison pour laquelle pendant un certain temps, il n'a pas été bien considéré. Cependant, son développement durant la fin du siècle dernier a motivé la création de clubs et d'associations spécifiques. Cela a conduit à la création d'une fédération sportive et d'un calendrier de compétition stable. À un moment donné, son origine a provoqué certaines réticences quand les femmes ont eu accès à cette pratique. Mais de nos jours, cette situation est complètement dépassée.

## DESCRIPTIF DU JEU

### **Début du jeu:**

Le jeu consiste à lancer les objets et à essayer de frapper la lame pour qu'elle tourne et fasse au moins un tour complet.

Bien qu'il existe des règles différentes (selon la variante de la compétition: Chave de Ourense, Chave de Ferrolterra, Chave de Santiago), il peut y avoir des différences



concernant la distance du lancer, le nombre de lancers, le nombre de joueurs ou le système de score. Par conséquent, il convient de décider de ces aspects, en tenant compte des caractéristiques des joueurs.

Dans tous les cas, le jeu commence avec le premier joueur debout derrière la ligne établie, afin de procéder au lancer.

#### **Développement du jeu:**

Les joueurs de chaque paire tirent à tour de rôle. Ils ont droit à 3 essais.

#### **Fin du jeu:**

Le jeu finit à la demande: quand les deux équipes ont effectué le même nombre de lancers, ou une fois les lancers convenus effectués.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Il se peut que certaines personnes en situation de handicap ne sachent pas identifier l'ordre de lancement établi.

#### **L'utilisation du matériel**

La faible largeur de la touche peut rendre impossible son atteinte par la pièce lancée.

#### **Le système de score**

Le système de score d'origine est relativement complexe car il faut additionner les points obtenus, mais lorsque 15 points sont atteints, le score est remis à zéro et seuls les excédents sont comptabilisés. Ce système signifie que tous les joueurs ne peuvent pas le suivre facilement.

#### **L'utilisation de l'espace**

Il est possible que la distance établie pour l'ensemble des joueurs soit trop importante pour les personnes en situation de handicap en raison du manque de force ou d'habileté pour guider le lancer.

**Adaptation aux difficultés:****Interaction motrice avec les autres**

Les personnes en situation de difficulté sont informées du moment du lancement, selon l'ordre qui a été établi.

Il est conseillé de jouer en binôme, afin qu'une personne en situation de handicap et une autre sans handicap puissent jouer ensemble.

**L'utilisation du matériel**

Les objets qui sont jetés sont assez lourds, leur manipulation est donc parfois difficile. Encourager les actions de jeux pour remplacer le « Chave » d'origine par des pièces plus légères et plus manipulables.

**Le système de score**

Habituellement, le score est dit de manière orale. Pour aider les personnes en situation de handicap à suivre le score, les résultats peuvent être notés sur un tableau.

Dans le cas d'une participation en binôme, le score peut être modifié pour permettre à chacun de marquer plus facilement un point.

**L'utilisation de l'espace**

En fonction de la motricité de chacun, la distance de lancement sera réduite.

**OBSERVATIONS**

Une observation utile pour tous les jeux de ce type est d'essayer d'organiser des groupes de participants (par exemple en paires ou en groupes plus importants), de sorte que chaque groupe soit composé à la fois de personnes avec et sans déficience intellectuelle.

# ZACHEGN

**Localité**  
Romagne, Italie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

18 joueurs

**Matériel:**

1 pierre par joueur, 1 pierre comme cible, 6 petits disques métalliques numérotés

**Caractéristiques du matériel:**

Pierre ou brique

**Durée estimée:**

45-60 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres ».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Âge: à partir de 14 ans, de préférence adultes tous genres confondus.

**Lieux de pratique:**

Terrain plat, de préférence herbeux.

**Calendrier:**

Le jeu se joue du printemps à l'automne, lors des fêtes de village et des fêtes foraines.

**Origine des objets:**

Matériel de jeu: brique (peu importe si elle est neuve ou ancienne) ou pierre.

Rondelle: petits disques métalliques d'un diamètre de 4 cm.

**Processus de construction:**

Le matériel de jeu est préparé par chaque participant.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Jeu d'adresse et de précision technique, jeu de lancer.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Six personnes participent à chaque compétition. La cible (Zachegn) est placée à une distance de 9 m avec les 6 petits disques métalliques et un score de 1 à 6. Chaque personne doit lancer une pierre de la même taille. Le début du jeu se fait après détermination de l'ordre des participants (précision lors du lancer de la pierre sur une cible "Barloc").

### Développement du jeu:

Chacun lance à tour de rôle sa pierre et tente d'atteindre la cible "Zachegn" (pierre placée en position verticale avec les 6 petits disques en métal sur le dessus) pour essayer de rapprocher sa pierre des petits disques métalliques. A la fin du lancement, les participants reçoivent les points qui sont inscrits sur les petits disques métalliques les plus proches de leur pierre.

### Fin du jeu:

Après avoir terminé les 10 tours de tir (scissione), les points sont additionnés (ou seulement les 2 ou 3 premiers). Le deuxième participant intervient alors. Lorsque toutes les personnes ont participé, celle qui a obtenu le plus de points est désignée vainqueur du concours.

## ADAPTATION DU JEU À L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Possibilité que certains joueurs ne puissent identifier l'ordre de lancement établi.

#### L'utilisation du matériel

Difficulté à lancer l'objet avec une force suffisante.

#### Le système de score

Difficulté à suivre le score.

**L'utilisation de l'espace**

Possibilité que la distance établie pour tous les joueurs soit très grande, pour certains en particulier qui n'ont pas assez d'habileté pour guider le lancement.

**Adaptation aux difficultés:****Relations avec les autres participants**

Le joueur en difficulté est prévenu quand il doit effectuer le lancer selon l'ordre établi.

**L'utilisation du matériel**

Pour favoriser les actions de jeux, proposer l'utilisation de pièces plus légères et plus manipulables.

**Le système de score**

Le score est généralement dit oralement. Pour aider les personnes en situation de handicap à le suivre, les résultats peuvent être notés sur un tableau.

**L'utilisation de l'espace**

En fonction de la motricité du joueur, la distance de lancer peut être réduite.

# PLJOČKANIJE

**Localité**  
Istrie, Croatie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2 à 10 joueurs

**Matériel:**

Une petite pierre de la taille d'un poing appelée "bulin" et plusieurs pierres (le même nombre que les joueurs) de la taille d'une paume appelées "pljočka".

**Caractéristiques du matériel:**

Une pierre de la taille d'un poing plat et plusieurs pierres de la taille de la paume de la main.

**Durée estimée:**

45-60 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Lycéens de 13 à 18 ans, mais peut être joué indépendamment de l'âge et du sexe.

**Lieux de pratique:**

Extérieur: prairie ou devant l'école

**Calendrier:**

Toute l'année

**Origine des objets:**

Environnement naturel, recyclage d'objets

**Processus de construction:**

Bulin (la plus petite pierre plate) et Pljočka (la plus grande pierre plate) que l'on peut trouver dans la nature et qui peuvent être finis à la main à la forme appropriée.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu traditionnel appelé Pljočkanje (jeu de lancer de pierre plate) est traditionnellement un jeu de berger. Les enfants y jouaient exclusivement pendant les périodes où ils s'occupaient du bétail. C'était un jeu connu dans toute la région d'Istrie.





## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Les premiers joueurs doivent trouver une petite pierre de la taille d'un poing (Bulin) et plusieurs pierres plus grosses de la taille d'une paume appelée Pljočka.

### Développement du jeu:

L'objectif du jeu est très simple: lancer la Pljočka au plus près du Bulin et marquer un punat (point).

### Fin du jeu:

Le jeu se joue généralement jusqu'à l'obtention de 11 ou 13 points, exceptionnellement 15 ou 21 points.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Certains joueurs peuvent avoir des difficultés à comprendre quand lancer, ne respectant pas l'ordre établi.

#### L'utilisation du matériel

Certaines pierres peuvent être très lourdes pour certaines personnes.

Certaines personnes peuvent avoir du mal à les tenir et à les lancer

Certaines personnes peuvent avoir des difficultés à savoir comment et où placer le Bulin à chaque fois que le jeu suivant commence.

#### Le système de score

Certaines personnes peuvent avoir du mal à compter les quilles tombées

#### L'utilisation de l'espace

Pour certaines personnes, la ligne de lancement est très éloignée, un aspect qui peut rendre difficile l'atteinte des points ou l'obtention de résultats satisfaisants.

**Adaptation aux difficultés:****Interaction motrice avec les autres**

Quelqu'un pourrait jouer le rôle de guide, pour indiquer quand les personnes en situation de handicap mental doivent intervenir.

**L'utilisation du matériel**

On peut utiliser des pierres plus petites ou un autre matériau (métal ou bois) qui s'adapte très facilement à la forme de la main.

Si aucune pierre n'est disponible, on peut fabriquer un Pljočka et un Bulin en bois ou même en métal.

**Le système de score**

Il est conseillé d'avoir un tableau où le résultat de chaque participant est enregistré

**L'utilisation de l'espace**

Si nécessaire, les personnes en situation de handicap mental peuvent être autorisées à tirer à partir d'une ligne plus proche du Bulin.

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit bien expliquée aux personnes en situation de handicap mental. Les conseils sur comment et où tirer seront donnés avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

De manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les élèves en situation de handicap mental puissent former un binôme avec un autre sans handicap, en tirant en alternance.

Il ne sera pas nécessaire d'attacher une importance particulière au résultat obtenu.

# PIČIJADA

**Localité**  
Istrie, Croatie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

Au moins 3

**Matériel:**

Pièces de monnaie, œufs durs

**Durée estimée:**

15 - 30 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Petits enfants

**Lieux de pratique:**

À l'air libre.

**Calendrier:**

Semaine avant Pâques

**Origine des objets:**

Objets issus de l'environnement naturel mais aussi industrialisés.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Plus de joueurs assurent plus de plaisir.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Avant de jouer, il faut préparer les œufs durs

### Développement du jeu:

Les joueurs se tiennent dans une zone précise à distance des œufs et commencent à lancer leurs pièces vers les œufs.

### Fin du jeu:

Le gagnant est la personne qui parvient à frapper l'œuf et à faire entrer la pièce dans l'œuf.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Certains joueurs peuvent avoir des difficultés à comprendre quand lancer, ne respectant pas l'ordre établi.

#### L'utilisation du matériel

L'utilisation de pièces de monnaie peut entraîner des difficultés de lancement. Certaines personnes peuvent avoir du mal à jeter les pièces dans l'œuf et à le frapper.

#### L'utilisation de l'espace

Pour certaines personnes, la ligne de lancement est très éloignée, un aspect qui peut rendre difficile l'atteinte des points ou l'obtention de résultats satisfaisants.

### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

Quelqu'un pourrait jouer le rôle de guide, pour indiquer quand les personnes en situation de handicap mental doivent intervenir.

**L'utilisation du matériel**

D'autres objets pourraient être utilisés. Remplacer les pièces par des pierres, des morceaux de bois ou des boules.

**Le système de score**

Il pourrait être plus facile pour une personne en situation de handicap mental de réussir à lancer à côté de la cible: cela pourrait être considéré comme une action réussie.

**L'utilisation de l'espace**

Si nécessaire, les personnes ayant une déficience intellectuelle peuvent être autorisées à lancer à partir d'une ligne plus proche des œufs.

Les œufs pourraient être remplacés par un objet plus gros (un cône, une boîte en carton...)

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit bien expliquée aux personnes ayant une déficience intellectuelle. Les conseils sur comment et où tirer seront donnés avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

De manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les élèves en situation de handicap mental puissent former un binôme avec un autre sans handicap, en tirant en alternance.

Il ne sera pas nécessaire d'attacher une importance particulière au résultat obtenu.

# SJOELBAK / BILLARD HOLLANDAIS

**Localité**  
Hollande

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

4-8 joueurs (5 recommandés)

**Matériel:**

Caisse en bois + copeaux

**Caractéristiques du matériel:**

Caisse rectangulaire en bois (110 cm X 30 cm), avec des bords aux extrémités, pour que les copeaux qui sont jetés ne tombent pas. Du côté opposé, il y a une barre transversale (en travers) avec quatre fentes où les tuiles doivent s'adapter. 30 jetons en bois (disques d'environ 5 cm de diamètre) pour le participant.

**Durée estimée:**

15-30 minutes. Cela dépend de l'intérêt manifesté par les joueurs et de la décision de l'éducateur de prolonger ou pas la durée du jeu.

**Type d'installations:**

Le jeu peut se jouer dans n'importe quel espace intérieur ou extérieur. Le matériel peut être posé sur le sol ou de préférence sur une table.

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Lieux de pratique:

Créé à l'origine aux Pays-Bas, en Belgique à la fin du 19ème siècle, il s'est ensuite répandu en Allemagne et au Royaume-Uni et de là il a été exporté vers les États-Unis d'Amérique.

### Calendrier:

Pendant toute l'année

### Origine des objets:

Tous les matériaux utilisés sont en bois, à la fois la planche elle-même et les copeaux.

### Processus de construction:

A l'origine, les objets étaient entièrement faits à la main. Par la suite, au fur et à mesure de leur diffusion, différents petits producteurs sont apparus qui ont industrialisé leur fabrication, malgré le fait que le procédé reste majoritairement manuel.

### Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:

Bien qu'il s'agisse d'un jeu très familier qui se transmet de génération en génération, on le retrouve également dans certains pubs et bars.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chaque joueur possède jusqu'à 30 jetons (disques en bois d'environ 5 cm de diamètre). Le but est de les insérer dans l'une des quatre fentes numérotées à l'extrémité opposée. Chaque disque marque le numéro qui apparaît en haut de l'entrée pour chaque compartiment. Quand il est possible de localiser une discothèque dans chacun des quatre compartiments, le score est doublé pour atteindre 20 points.

### Développement du jeu:

Après avoir jeté toutes les tuiles, celles qui ne sont pas entrées dans les compartiments sont à nouveau lancées. Plus tard, l'action est répétée avec le troisième et dernier tour.

### Fin du jeu:

Celui qui a marqué le plus de points remporte la partie.



## ADAPTATION DU JEU POUR PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Certaines personnes avec une déficience intellectuelle peuvent ne pas identifier le moment où c'est leur tour de tirer.

#### L'utilisation du matériel

Il n'y a généralement aucune difficulté à manipuler correctement les pièces.

#### Le système de score

Étant donné qu'en permanence, il faut ajouter des points et dans certains cas multiplier, ce n'est pas facile pour les personnes en situation de handicap mental de retenir le score.

#### L'utilisation de l'espace

Savoir sur quelle case il est le plus important de lancer le jeton.  
Ne régule pas correctement, ni la force ni l'orientation du lancer.

#### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

L'animateur de l'activité ou les participants informent quand lancer.

#### L'utilisation du matériel:

Aider manuellement à tirer.

Le palet est propulsé en le frappant avec une plus grande queue en bois, ou avec une pièce d'autres jeux comme le plateau, dans le style du billard.

#### Le système de score:

Quelqu'un à l'extérieur note le score du match et aide les personnes en situation de handicap à l'identifier/visualiser.

Encourager les participants sans handicap à aider les personnes en situation de handicap, en les informant verbalement ou par une aide manuelle.

Le succès du jeu est que tout le monde obtient le score le plus élevé possible. Tout le monde peut faire des paires ou des trios et le résultat dépend de la somme des scores obtenus par les membres de l'équipe.

Bien que le jeu utilise un système de score, le résultat n'aura pas trop d'importance.

**L'utilisation de l'espace:**

L'animateur de l'activité ou les participants indiquent où tirer en plaçant leur main sur la boîte.

**OBSERVATIONS**

Ce jeu peut se trouver en permanence dans des salles de jeux ou des salons spécifiques, afin que les participants puissent y accéder quand ils le souhaitent. C'est un moyen efficace de sortir du loisir passif.

# LA GRENOUILLE

## Localité

Dans de nombreux pays d'Europe et également dans d'autres pays  
(Pérou, Bolivie, Équateur, Argentine et Colombie)



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

>12 ans

### Nombre de joueurs:

3-6 joueurs (4 recommandés)

### Matériel:

Une caisse de jeu de grenouille et des pièces ou jetons à jeter sur la grenouille

### Caractéristiques du matériel:

Une caisse de grenouille avec plusieurs bouches/trous dans lesquels les joueurs lancent des pièces ou des jetons en métal ou en bois

### Durée estimée:

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (de préférence couvert)

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Lieux de pratique:**

Traditionnellement, il était joué dans des espaces de socialisation tels que des cours, des places, etc. C'est un jeu très populaire joué dans les tavernes.

**Calendrier:**

Actuellement, il peut être utilisé à tout moment de l'année. Parfois, le jeu peut suivre un horaire de vacances local. Par exemple, en Bolivie, il est courant pour la célébration de Todos Santos de dire au revoir aux âmes de crapaud ou de grenouille.

**Origine des objets:**

Dans de nombreuses régions, le jeu a été effectué sur un tonneau, sur lequel les grenouilles en bois (ou métalliques) ont été installées.

**Processus de construction:**

À l'origine, il était entièrement fait à la main: ce sont les forgerons locaux qui fabriquaient à la fois la planche avec les grenouilles et les copeaux. Plus tard, lorsque le jeu s'est fait connaître, sont apparus différents petits producteurs qui ont quelque peu industrialisé leur fabrication, bien que le processus de production continue la plupart du temps à se faire manuellement. Le principal matériau utilisé est le fer.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Bien qu'il existe des règles écrites, plus ou moins typiques de chaque communauté, la valeur que ce jeu apporte est que les règles peuvent être modifiées dans chaque situation, en tenant compte des caractéristiques des participants. Ainsi, ce jeu peut être joué par tous types de personnes indépendamment de leur condition ou de leurs caractéristiques personnelles.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chaque joueur dispose de dix disques par lancer et les lancera à une distance convenue.

### Développement du jeu:

Après avoir lancé tous les disques, tous les points obtenus sont additionnés selon le barème suivant:

La gueule de la grenouille: 100 points; le moulinet: 50 points; les ponts ou arches: 25 points; les trous: 5 points.

### Fin du jeu:

Une fois la série de lancers terminée, un autre joueur lance à son tour. Le jeu se joue sur dix tours, celui qui remporte le plus de points parmi tous les tours est le gagnant.

## ADAPTATION DU JEU POUR PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Ne pas assister au tour du jeu

#### L'utilisation du matériel

En général, il n'y a aucune difficulté pour pouvoir attraper et lancer les jetons ou les pièces.

**Le système de score**

Il peut être difficile d'identifier les points marqués à chaque lancer.

Il peut être complexe de garder une trace des points accumulés par chaque joueur.

**L'utilisation de l'espace**

Difficulté à rester derrière la ligne pour lancer.

Difficulté à réguler correctement la distance de lancer.

Difficulté à identifier les zones où il est préférable de diriger le tir.

**Adaptation aux difficultés:****Interaction motrice avec les autres**

Un joueur sans handicap indique au partenaire quand lancer, en gardant une trace de l'ensemble du jeu.

**L'utilisation du matériel**

Il n'est généralement pas nécessaire d'introduire des adaptations en rapport avec le matériel.

**Le système de score**

Les coéquipiers et l'arbitre donnent des instructions.

Il peut être très utile d'avoir un tableau, où les points obtenus par chaque joueur sont affichés de manière très graphique.

Insister sur l'importance de prendre suffisamment de temps. Les points accumulés sont des chiffres faciles à compter (1, 2, 5, au lieu de 30, 25, etc.)

Des groupes de jeu mixtes peuvent être constitués.

Si nécessaire, il peut être joué par paires: coopération entre une personne sans handicap avec une autre en situation de handicap mental.

Ne pas donner trop d'importance au résultat.

**L'utilisation de l'espace**

La distance du lancer peut être modifiée.

La planche à grenouilles peut être placée sur une table à différentes hauteurs, en fonction des participants.

**OBSERVATIONS**

Comme il s'agit d'un jeu peu exigeant du point de vue moteur, il pourrait être localisé en permanence dans des espaces spécifiques de jeux ou de salons, afin que les participants puissent y accéder quand ils le souhaitent. Il permet d'une manière très simple d'établir des relations entre les personnes en situation de handicap et celles sans handicap. C'est un moyen efficace de sortir du loisir passif.

# SHOVE HA'PENNY / LE PENNY

**Localité**

Sud du Royaume-Uni (Somerset, Dorset, Hampshire)



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2 joueurs

**Matériel:**

Caisse en bois avec une dizaine de lignes parallèles disposées en croix, espacées d'environ 2,5 cm, et des pièces de monnaie ou des disques métalliques de taille similaire.

**Caractéristiques du matériel:**

Planche en bois sur laquelle est dessinée une échelle de 1 à 9 + pièces de monnaie en bois ou en métal

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (couvert)

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Lieux de pratique:**

Espaces fermés. C'est un jeu de taverne, qui était déjà connu au 15<sup>ème</sup> siècle, au Royaume-Uni.

**Calendrier:**

A tout moment de l'année.

**Origine des objets:**

Autrefois, la planche était en bois, mais au milieu du 15<sup>ème</sup> siècle, il a été décidé officiellement que la planche devait être en ardoise ou en bois. Les lignes transversales doivent être en relief, afin que soit déterminé clairement où la pièce doit être jetée.

Les pièces utilisées autrefois, puisqu'elles avaient cours légal, étaient à l'effigie d'Eduardo IV.

**Processus de construction:**

A l'origine, la fabrication étaient entièrement faite à la main. Par la suite, au fur et à mesure de leur diffusion, différents petits producteurs sont apparus qui ont industrialisé leur fabrication, malgré le fait que le procédé reste majoritairement manuel.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

D'une part, ce jeu nécessite très peu de motricité, d'autre part les matériaux sont relativement faciles à construire ou à obtenir. De même, il est de préférence pratiqué dans des espaces clos. Cela signifie qu'il peut être pratiqué par tout type de personnes, quelles que soient leurs caractéristiques y compris par des personnes en situation de handicap.





## DESSCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chacun son tour, chaque participant dispose de cinq pièces.

Le premier joueur se tient devant le plateau de jeu et pose le dos de la pièce sur le bord avant du plateau. N'importe quelle partie de la main peut être utilisée pour pousser la pièce sur le plateau. Si une pièce n'atteint pas la première ligne du plateau, cette pièce ne compte pas comme un mouvement et peut être poussée à nouveau.

### Développement du jeu:

À la fin du tour, chaque pièce qui est complètement à l'intérieur d'un "lit" (entre deux lignes horizontales et à l'intérieur des lignes verticales adjacentes) rapporte un point au joueur. Les points sont marqués à la craie sur les cases à chaque extrémité du "lit" au bord du plateau. Les deux joueurs sont placés de part et d'autre du plateau de jeu.

### Fin du jeu:

L'objectif est d'obtenir trois marques à la craie sur chacun des neuf "lits". Une fois que trois scores ont été faits sur un "lit", tous les autres scores sur ce "lit" seront attribués à l'adversaire, à moins que l'adversaire n'ait déjà trois scores sur le "lit".

Les pièces qui sont lancées ne sont pas retirées du plateau tant qu'elles n'ont pas toutes été lancées. De cette façon, une pièce peut entrer en contact avec les autres. Après plusieurs tentatives convenues, celui qui obtient le plus grand nombre de points gagne.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Ne pas assister au tour de jeu.

#### L'utilisation du matériel

Habituellement, il n'y a généralement aucune difficulté pour pouvoir attraper et lancer les jetons ou les pièces.

#### Le système de score

Il peut être difficile d'identifier les points marqués à chaque lancer.

Il peut être complexe de garder une trace des points accumulés par chaque joueur.

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté à rester derrière la ligne pour lancer.

Difficulté à réguler correctement la distance de lancer.

Difficulté à identifier les zones où il est préférable de diriger le tir.

### Adaptation aux difficultés:

#### Relations avec les autres participants

Un joueur sans handicap indique au partenaire quand lancer, en gardant une trace de l'ensemble du jeu.

#### L'utilisation du matériel

La distance de lancement est diminuée.

Il n'est généralement pas nécessaire d'introduire des adaptations, concernant le matériel

#### Le système de score

le compagnon et l'arbitre donnent des indications.

Insister sur l'importance de prendre le temps.

Étant donné que Le système de score peut être quelque peu complexe, il est noté dans chaque bande qui reste de la pièce, sans aucun conditionnement.

Ceux qui ont des difficultés peuvent être aidés: leur montrer comment et où tirer.

Il peut être très utile d'avoir un tableau où les points obtenus par chaque joueur sont affichés de manière très graphique.

Des groupes de jeux mixtes peuvent être constitués.

Si nécessaire, il peut être joué par paires de personnes: coopération entre une personne en situation de handicap avec une autre sans handicap.

Ne pas donner trop d'importance au résultat.

### **L'utilisation de l'espace**

Indiquer où tirer en plaçant la main sur le plateau.

La distance du lancer est modifiée.

La pièce est placée sur la ligne la plus proche de l'endroit où elle a été laissée.

### **OBSERVATIONS**

Ce jeu peut facilement être pratiqué conjointement par des personnes en situation de handicap et d'autres qui ne le sont pas, sans qu'il soit nécessaire d'introduire des adaptations majeures.

# SEPT ET DEMI

Localité  
Espagne



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

3-6 joueurs (4 recommandés)

### Matériel:

3-6 joueurs (4 recommandés)

### Caractéristiques du matériel:

Pièces rondes en bois 15 cm environ

### Durée estimée:

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport couvert ou open space

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Personnes de tout âge et condition.

**Lieux de pratique:**

Espace intérieur et extérieur

**Calendrier:**

À tout moment de l'année. Si le temps est défavorable, il sera recommandé de jouer à l'intérieur.

**Origine des objets** Les objets jetés peuvent être des copeaux de bois ou des semelles de chaussures.

**Processus de construction:**

Deux manières différentes peuvent être utilisées:

- 7 carrés sont peints sur une planche en bois, chacun est numéroté
- Avec de la craie, la même figure exacte peut être peinte sur le sol.
- Autrefois, des semelles de chaussures étaient utilisées; actuellement, l'utilisation de jetons en caoutchouc est plus fréquente.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Ce jeu est un dérivé du jeu de cartes populaire "sept et demi". S'il était auparavant basé sur le hasard, celui joué actuellement est un jeu de précision ou de visée.



## DESRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chaque participant intervenant se tient derrière la ligne (à environ 3,5 m de distance pour les adultes ou à 2 m pour les enfants) d'une grille dessinée au sol, ou du tableau qui comportera également des cases numérotées de un à sept.

Chaque joueur lance un nombre convenu de pièces (bois, talons de chaussures...). Le numéro ne peut pas être répété.

### Développement du jeu:

L'objectif est de marquer 7,5 points. Une pièce qui atterrit sur une case ajoute ce score. S'il touche une ligne, il marque 0,5 point. A tout moment, le joueur peut décider d'arrêter. Ensuite, les pièces utilisées sont retirées et le joueur suivant intervient.

### Fin du jeu:

Celui qui s'approche de 7,5 points sans dépasser remporte la partie. Plusieurs lancers peuvent être organisés.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Difficulté à décider de l'ordre d'intervention.

#### L'utilisation du matériel

Pas de difficultés.

#### Le système de score

Difficulté à comprendre le système de score.

Il peut être complexe de faire le calcul mental pour se rapprocher de 7,5.

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté à savoir où cibler le lancement.

Difficulté à lancer correctement.

### Adaptation aux difficultés:

#### Relations avec les autres participants

L'un des participants est chargé de mémoriser les règles, en indiquant le tour de chacun.

#### L'utilisation du matériel

Il n'est généralement pas nécessaire d'introduire une adaptation.

#### Le système de score

Les coéquipiers et les arbitres peuvent fournir des indications.

Insister sur l'importance de prendre suffisamment le temps.

Le joueur est aidé à garder une trace des points obtenus, sans presser le temps. Pour qu'il comprenne la ponctuation, on peut lui laisser un morceau de papier pour faire les calculs. Le score peut être aussi noté sur un tableau.

Si nécessaire, le nombre de lancements peut être augmenté.

#### L'utilisation de l'espace

La distance de lancer est diminuée autant que nécessaire afin que le joueur ait le plus de chance de réussir.

Si le sol n'a pas pu être peint, on peut utiliser une planche de bois ou un feutre de couleur foncée pour dessiner les chiffres.

## OBSERVATIONS

La rapidité de ses jeux et la simplicité de ses règles lui permettent d'être pratiqué par des personnes d'âges et de conditions différents, de manière détendue et ludique. Cette situation, en plus de faciliter le développement de la capacité d'effectuer des lancers de précision et d'effectuer de petits calculs mathématiques, facilite l'interrelation entre les personnes en situation de handicap mental et celles qui ne le sont pas.



# ARRIMAR (APPROCHER)

Localité

Espagne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

3-6 joueurs (4 recommandés)

**Matériel:**

5 jetons en bois ou en métal

**Caractéristiques du matériel:**

Copeaux ronds en bois ou en métal

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport intérieur ou espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

Toute personne quel que soit son âge ou sa condition.

**Lieux de pratique:**

Partout en Espagne.

**Calendrier:**

A tout moment de l'année, tant que le climat le permet.

**Origine des objets:**

Bien qu'à l'origine les disques ou jetons pouvaient être en métal, des pièces en bois ou tout autre matériau résistant aux chocs pourraient être également utilisées.

**Processus de construction:**

Le forgeron local pouvait construire les copeaux ou les disques lorsqu'ils étaient métalliques, cependant, la demande croissante a conduit à la production de ces pièces en différents matériaux (bois, caoutchouc, plastique).

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

C'est un jeu avec des besoins matériels minimes qui ne nécessitent même pas un certain type de revêtement de sol. Cela le rend jouable à tout moment, n'importe où avec un minimum de moyens.

**DESCRIPTIF DU JEU:****Début du jeu:**

L'objectif est de lancer le jeton à une distance définie et d'essayer de le placer le plus près possible d'un point préalablement défini.

**Développement du jeu:**

Établir une marque marquée sur le sol. Un par un, chaque joueur lancera 3 tuiles en essayant de se rapprocher le plus possible de la marque initialement établie. Une fois que le premier joueur aura lancé ses 3 pièces, une marque sera faite au sol avec une craie, les pièces seront ramassées et le joueur suivant lancera.

**Fin du jeu:**

Le joueur qui gagne est celui dont la marque au sol s'est rapprochée de la marque établie, après avoir tout jeté.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Difficulté à identifier l'ordre d'intervention.

#### L'utilisation du matériel

Le jeu ne présente aucune difficulté

#### Le système de score

Certains joueurs peuvent avoir du mal à suivre Le système de score pendant le jeu.

#### L'utilisation de l'espace

La capacité motrice de certains joueurs peut ne pas permettre une réussite minimale dans le jeu.

### Adaptation aux difficultés:

#### Relations avec les autres participants

Lorsqu'il y a des difficultés à ce niveau, d'autres joueurs ou l'animateur peuvent indiquer quand intervenir.

#### L'utilisation du matériel

Aucune adaptation nécessaire

#### Le système de score

Lorsque la personne ayant une déficience intellectuelle a des difficultés à suivre le score, d'autres joueurs peuvent assumer ce rôle.

Il peut être très utile d'utiliser un tableau ou un panneau qui rend les résultats obtenus très visibles.

#### L'utilisation de l'espace

Si les lancers sont très mauvais par rapport à la distance établie, celle-ci peut être réduite.

Indiquer où tirer.

## OBSERVATIONS

Les faibles exigences concernant à la fois l'infrastructure et le matériel, et en même temps les exigences de conduite, signifient que ce jeu peut être utilisé dans presque toutes les situations.

Ce jeu est la modalité la plus simple d'autres jeux très similaires mais un peu plus complexes comme le Chito, le Tuta, le Tango, le String ou le Tanguilla. Ce jeu figurait déjà dans les documents officiels du 12<sup>ème</sup> siècle. A l'époque, les copeaux devaient être lancer le plus près d'une sorte de cylindre en bois.

# LANCEMENT D'ESPADRILLES

Localité  
Espagne



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

5 à 25 joueurs (12 recommandés)

**Matériel:**

Une chaussure

**Caractéristiques du matériel:**

Une chaussure

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes ou selon la décision de l'animateur et la motivation des joueurs.

**Type d'installations:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

A l'origine, les pratiquants étaient des personnes vivant dans le milieu rural. Actuellement, tout enfant et adulte peuvent pratiquer ce jeu.

**Lieux de pratique:**

Principalement à Aragon, bien qu'il puisse être trouvé dans n'importe quel coin de l'Espagne.

**Calendrier:**

À tout moment de l'année si le climat le permet.

**Origine des objets:**

S'agissant d'une tradition originaire de milieu rural, dans un premier temps, une houe était lancée. Plus tard, c'est un béret ou un Albarca (chausson traditionnel paysan) qui fut lancé.

**Processus de construction:**

Il n'est pas nécessaire de construire quoi que ce soit car ce sont des produits recyclés qui ne sont pas spécifiques au jeu.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

C'est un jeu qui ne nécessite aucun matériel sophistiqué ni d'installation spécifique puisqu'il est accessible à tous et très facile à pratiquer dans n'importe quelle situation.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Tous les joueurs doivent se tenir derrière une ligne. Un joueur tente de lancer une chaussure entre les deux jambes écartées, dos à l'espace de lancement.

**Développement du jeu:**

Au signal, tous les participants jettent leur chaussure.

Les points peuvent être répartis entre les meilleurs: 5 points, 4 points, 3 points, 2 points, 1 point.

Trois tentatives sont faites pour que celui qui obtient le score le plus élevé gagne.

**Fin du jeu:**

Trois tentatives sont faites pour que celui qui obtient le score le plus élevé gagne.

L'animateur décide du nombre de lancers nécessaires à effectuer.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

**Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Relations avec les autres participants**

Les difficultés ne sont pas prévisibles

**L'utilisation du matériel**

Sa manipulation n'offre aucune difficulté. Cependant, certains peuvent avoir du mal à comprendre que le lancer doit être effectué avec le dos orienté dans la direction souhaitée et en dessous des jambes.

**Le système de score**

Il se peut qu'un participant ayant une déficience intellectuelle ait des difficultés à suivre l'état du score.

**L'utilisation de l'espace**

Tous les joueurs doivent se tenir derrière la ligne de lancement, et certains peuvent avoir du mal à prendre conscience de la situation initiale.

**Adaptation aux difficultés:****Relations avec les autres participants**

L'un des participants est chargé de se souvenir des règles et de les rappeler, si quelqu'un les oublie.

**L'utilisation du matériel**

Bien que le matériel ne devrait poser aucune difficulté, dans le cas où quelqu'un a des difficultés à identifier la posture corporelle à effectuer, un autre participant ou animateur de l'activité peut lui donner des instructions sur la façon de le faire en corrigeant le mouvement.

**Le système de score**

Les participants ou l'animateur de l'activité prendront le score du jeu en l'écrivant sur un tableau visible pour tous. Dans le cas où cela est possible, la personne en situation de handicap sera invitée à noter les points obtenus.

**L'utilisation de l'espace**

Une personne participante, l'animateur ou encore la pom-pom girl positionnera de manière appropriée la personne qui a des difficultés à identifier la ligne de lancer.

Dans le cas où cette personne fait des lancers beaucoup plus courts que le reste des participants, elle peut être autorisée à avancer sa position.

**OBSERVATIONS**

C'est un jeu très simple qui ne nécessite pas de matériaux ou d'espaces spécifiques, il peut donc être utilisé à tout moment.



# XARRANCA/ RAYUELA / LA MARELLE

**Localité**

Espagne, Europe, Afrique et partout dans le monde

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2-6 joueurs (4 recommandés)

**Matériel:**

De la craie pour dessiner les cases sur le sol (asphalte, béton, pierre).

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

Personnes de tous âges

**Lieux de pratique:**

Il peut être joué aussi bien en extérieur (cours, places, esplanades, etc.) qu'en intérieur (pavillon, court intérieur, salle de classe, couloir, etc.).

**Calendrier:**

À tout moment de l'année

**Processus de construction:**

Aucun matériel spécifique n'est requis. Bien qu'il existe plusieurs options de jeu, l'une d'entre elles propose de dessiner à la craie sur un sol dur 10 carrés identiques numérotés et de la forme suivante: 3 carrés superposés l'un au-dessus de l'autre numérotés 1, 2, 3. Au-dessus, deux carrés côte à côte 4, 5, puis un carré au-dessus numéro 6, deux autres cases au-dessus côte à côte avec les numéros 7 et 8, une autre au-dessus avec le chiffre 9 et enfin une dernière, la 10, encore au-dessus.

Le joueur doit tenir une pierre plate, un morceau de bois ou de plastique ou tout autre petit objet qui peut être jeté et qui ne roule pas.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Comme il ne nécessite aucun type de matériel, ni d'infrastructure compliquée, le jeu est très répandu sur tout le territoire et toute personne à mobilité convenable peut le pratiquer.

Il est très répandu, à la fois dans toute l'Espagne, ainsi qu'en Amérique centrale et du Sud, adoptant des noms différents: la Marelle, l'If, l'Avion, la Dent sucrée, l'Infernale, ou Pisé, mais aussi dans le monde.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

**Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Relations avec les autres participants**

Difficulté à identifier le moment où il faut passer pour éviter d'interférer avec les autres personnes impliquées.

**L'utilisation du matériel**

Lors du lancement du jeton ou de la pierre, il n'est pas calculé qu'il puisse rouler. Les habiletés perceptives-motrices de la personne en situation de handicap ne lui permettent pas d'effectuer un lancer qui s'approche du carré désiré.

**Le système de score**

Difficulté d'identifier le nombre de tentatives avant de terminer l'itinéraire total.

**L'utilisation de l'espace**

Difficulté à savoir quelle case tirer.

Difficulté à reconnaître à quelle case sauter et quoi faire dans chacune d'elles.

Difficulté à identifier qu'à la fin il faut faire demi-tour, pour revenir à la case de départ.

**Adaptation aux difficultés:****Relations avec les autres participants**

Un autre participant ou animateur de l'activité peut aider pour indiquer quand intervenir.

**L'utilisation du matériel**

Concentrer l'attention sur le lancement des pièces dans différentes zones.

Utiliser des pièces très plates pour qu'elles ne rebondissent pas sur le sol. Des disques en silicone pourraient faire l'affaire.

**Le système de score**

Un autre participant ou animateur de l'activité peut indiquer le nombre de tentatives qu'il a effectuées et l'inscrire au tableau, afin que le suivi soit plus facile.

**L'utilisation de l'espace**

Une autre personne peut indiquer avec sa main, ou bien se tenir dans la case où la pierre doit être jetée.

Une personne accompagne tout au long de l'action en indiquant où se déplacer. Donner la possibilité de marcher ou de poser les deux pieds.

S'il est trop compliqué de faire demi-tour pour revenir au point de départ, la personne en situation de handicap mental peut être autorisée à finir sur la dernière case.

Elle peut se reposer sur ses deux pieds lorsqu'elle le juge nécessaire. Permettre de marcher sur toutes les cases sans restriction

**OBSERVATIONS**

Étant un jeu très simple, n'importe qui peut participer. Dans les cas où les capacités cognitives ou motrices ne permettent pas à la personne en situation de handicap de le pratiquer correctement, elle peut être accompagnée lors de l'action, en utilisant des supports jugés nécessaires. Ce type d'adaptation ne permet à aucun participant d'être exclu du jeu.

# LANCIO DEL MAIORCHINO

**Localité**  
Novara di Sicilia (ME), Sicile - Italie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

100 joueurs

**Matériel:**

Roue de dentelle et fromage Maiorchino

**Durée estimée:**

Plus d'une heure

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Enfants, jeunes, adultes des deux genres

**Lieux de pratique:**

Rues du centre historique

**Calendrier:**

Période de carnaval

**Origine des objets:**

Environnement naturel

**Processus de construction:**

Produits artisanaux

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu représente l'identité du lieu.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Effectuer « U toccu » (tirage au sort) pour établir l'ordre de départ des joueurs.

### Développement du jeu:

Chaque équipe lance le Maiorchino le long du parcours à tour de rôle. Chaque fois, l'objet est lancé depuis l'endroit où il s'est arrêté.

### Fin du jeu:

Le gagnant est celui qui atteint la ligne d'arrivée en premier avec le moins de tirs.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Difficulté à comprendre l'existence d'un virage pour effectuer les lancers.

#### L'utilisation du matériel

Difficulté à lancer l'objet correctement

#### Le système de score

Pas de difficultés majeures.

**L'utilisation de l'espace**

La seule difficulté peut être due au faible niveau de compétence du participant, ce qui signifie que les lancers ne sont pas très longs.

**Adaptation aux difficultés:****Relations avec les autres participants**

L'animateur ou un partenaire indiquera à la personne quand intervenir.

**L'utilisation du matériel**

S'il n'est pas possible de le lancer avec un ruban, la personne en situation de handicap peut être autorisée à le lancer directement avec la main en faisant rouler l'objet sur le sol.

**L'utilisation de l'espace**

L'endroit d'où lancer peut-être indiqué.

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit très bien expliquée aux joueurs ayant une déficience intellectuelle. Les informations sur le où et comment tirer seront données avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

De manière générale, il faut évaluer la possibilité que tous les joueurs déficients intellectuels puissent former un couple avec un autre sans handicap, en tirant en alternance. Dans la mesure du possible, une tentative sera faite pour les joueurs en situation de handicap mental de garder une trace des points. En général, aucune importance particulière ne doit être attachée au résultat obtenu.

# LA PEÏCA

**Localité**  
Croatie, Italie

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 9 ans

**Nombre de joueurs:**

2-6

**Matériel:**

Pierres

**Caractéristiques du matériel:**

5 pierres qui tiennent dans la main

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

Il s'agit d'un jeu pour enfants qui a été joué au début du 20<sup>ème</sup> siècle et même avant. Il était joué par des enfants de 7 à 15 ans dans la rue en toute occasion.



**Lieux de pratique:**

Espace extérieur dans le jeu quotidien des enfants

**Calendrier:**

Toute l'année

**Origine des objets:**

Pierre naturelle, trouvée dans la rue/nature.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu est très simple et ne nécessite pas beaucoup de ressources. Il est excellent pour développer la motricité fine.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Jeu de groupe. 5 pierres sont nécessaires pour jouer. Le joueur met dans la main droite les 5 pierres dont une, située entre le pouce et l'index, est lancée en l'air.

**Développement du jeu:**

Alors que la pierre est en l'air, les autres pierres doivent être rapidement posées sur la table, à temps pour rattraper la pierre qui tombe (si elle tombe au sol, le tour est perdu et un autre joueur intervient). Après la première action, la personne peut lancer la pierre deux fois; la première fois pour rapprocher ou éloigner les pierres de la table et la deuxième fois pour les ramasser. Toutes ces actions sont effectuées avec la main droite tandis que les pierres sont conservées dans la main gauche. En lançant un caillou en l'air, il faut ramasser un à un l'une des 4 pierres sans toucher les autres.

**Fin du jeu:**

La personne qui accomplit toutes les tâches sans erreur est la gagnante.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### L'utilisation du matériel

La principale difficulté réside dans le fait de savoir mener des actions coordonnées et rapides pour lancer et ramasser les pierres.

#### Le système de score

Une autre difficulté intellectuelle est de comprendre et de savoir compter.

#### Adaptation aux difficultés:

##### Systeme de score:

Utiliser moins de pierres

## OBSERVATIONS

De nombreux jeux sont traditionnellement identifiés comme des jeux «féminins» ou «masculins». Leur popularité a permis une reconsidération de cet aspect: ils se jouent désormais sans distinction aucune entre les deux genres.

# ASTRAGALE

Localité  
Italie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2 joueurs

**Matériel:**

5 astragales (os court du tarse)

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'infrastructure:**

Tout espace, intérieur ou extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Toute personne de 8 ans ou plus.

**Lieux de pratique:**

Partout en Italie et aussi dans d'autres pays européens.

**Calendrier:**

Toujours

**Origine des objets:**

Environnement naturel

**Processus de construction:**

C'est un os d'animal, traité avec des produits spécifiques

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Ce jeu, précurseur des dés, a été joué dans les temps anciens. Il fournit beaucoup d'inspiration pour des considérations historiques et archéologiques. En classe, nous demandons aux garçons et aux filles de jouer en binôme, pour faciliter le décompte des scores obtenus sans tricher. Au festival Tocati, deux paires jouent en même temps, facilitant ainsi le suivi de la partition. À la fin du jeu, ils se serrent généralement la main pour confirmer le score obtenu. Certaines personnes refusent d'accepter la défaite; cela fait aussi partie du jeu.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Après avoir expliqué le jeu (et le contexte historique et archéologique), les deux participants lancent à tour de rôle un Astragalo, le laissant tomber au sol. Chaque côté du talus se voit attribuer un score, de sorte que la personne qui a le score le plus élevé commence. S'il y a égalité, le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux participants obtienne un score plus élevé.

**Développement du jeu:** La personne avec le score le plus élevé peut lancer le talus en premier (5, 3 ou 2 selon la taille de la main et l'habileté). Le talus doit être lancé paume vers le haut et saisi avec le dos de la main, puis la main doit être tournée rapidement pendant que le talus est en l'air. Chaque côté du talus reçoit un score, la personne avec le score le plus élevé gagne. Cette action est répétée 3 fois (jusqu'à ce qu'ils aient appris à effectuer les actions avec une certaine facilité)

### Fin du jeu:

La personne qui obtient le score le plus élevé gagne.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **L'utilisation du matériel**

La principale difficulté réside dans le fait de savoir effectuer des actions coordonnées et rapides pour lancer et récupérer l'os.

#### **Le système de score**

Une autre difficulté est de comprendre et de savoir compter.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **L'utilisation du matériel:**

Le talus doit être tiré avec la paume de la main vers le haut et saisi avec le dos de la main, puis la main doit être tournée rapidement pendant que le talus est en l'air. Les enfants qui ont des difficultés à faire ce mouvement rapidement peuvent soulever la paume de l'astragale vers le haut.

#### **Le système de score:**

La notation est également simplifiée car il n'y a que 2 faces valides et non 4. De plus, le jeu se joue avec 2 et non 5 astragales.

# COURSE DE PIERRES

Localité  
Espagne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

3-6 joueurs (4 recommandés)

**Matériel:**

5 morceaux de bois par participant

**Caractéristiques du matériel:**

Pierres, épis de maïs ou autres objets

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (intérieur) ou extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue sans interagir avec les autres ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

Les personnes d'âges différents peuvent participer

**Lieux de pratique:**

Jeu bien connu dans différentes régions d'Espagne

**Calendrier:**

A Arnes, en Catalogne, le jeu se joue à l'occasion du festival principal

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Le jeu consiste à mettre les pièces en ligne droite à la même distance les unes des autres (2 mètres). Chaque participant se tient sur la ligne de départ en attendant le signal du départ de la course

**Développement du jeu:**

Au signal, les jetons doivent être récupérés un par un et amenés sur la ligne de départ, en terminant la course avant tout autre participant. On peut commencer par l'ordre choisi par le participant.

**Fin du jeu:**

La personne qui parviendra à ramasser tous les jetons dans les plus brefs délais gagnera.

**ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL****Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****L'utilisation de l'espace**

Décider par où commencer à ramasser des objets au sol

**Adaptation aux difficultés:****Relations avec les autres participants**

Possibilité de passer par des couples inclusifs unis main dans la main. De cette façon, nous facilitons l'intervention. Le jeu devient coopératif

**L'utilisation du matériel**

Si les pierres ne sont pas disponibles, utilisez des objets faciles à saisir (exemple: cônes, cône avec un anneau ou une poignée)



**Le système de score**

Concentrer l'attention sur la collecte de toutes les pièces

**L'utilisation de l'espace**

Réduire les distances à parcourir

Augmenter la distance entre rangée et rangée afin qu'il n'y ait pas d'interférence entre les participants

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit très bien expliquée aux joueurs ayant une déficience intellectuelle. Les informations sur la façon d'intervenir seront données avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.

D'une manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les acteurs déficients intellectuels puissent former un couple avec un autre qui ne l'est pas pour intervenir ensemble.

# L'ANNEAU

Localité  
Europe

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 9 ans

**Nombre de joueurs:**

Autant d'enfants que d'anneaux

**Matériel:**

Un cerceau et une canne par joueur

**Caractéristiques du matériel:**

Traditionnellement, les jantes étaient métalliques, pouvant être une jante de roue de vélo, une jante de baril, etc.

**Durée estimée:**

Il n'y a pas de durée minimale ou maximale. Ce sera l'animateur qui déterminera le temps de jeu, en fonction de la motivation des participants.

**Type d'installations:**

Tout espace, intérieur ou extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition « le joueur joue seul sans interagir avec les autres ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

C'est un jeu très ancien, un record qu'Hippocrate recommande pour augmenter la condition physique. Certains auteurs indiquent le caractère sacré et magique que

pourrait avoir l'anneau. Avec la révolution industrielle, il est devenu populaire dans toute l'Europe.

**Lieux de pratique:**

La jonglerie se faisait traditionnellement dans la rue ou dans tout autre espace public.

**Calendrier:**

N'importe quel moment de l'année, si le temps le permet, convient à ce jeu.

**Origine des objets**

Traditionnellement, les cerceaux étaient en métal ou en bois. De nos jours, il est facile de les trouver en plastique, à un prix très abordable. Ils sont fabriqués dans toutes les couleurs et toutes les tailles.

**Processus de construction:**

Tout pneu ou jante de vélo dérivé de l'industrie peut être utilisé. Il doit être complété par un guide. Il s'agit d'une barre d'environ 40-50 cm, avec une extrémité en forme de U, de sorte qu'elle puisse être adaptée au cerceau.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le réflexe chez un enfant lorsqu'il trouve un cerceau, c'est de le faire rouler. Plus tard, le guide a été inclus afin que l'enfant n'ait pas à se pencher et puisse le conduire dans la direction souhaitée.

**DESCRIPTIF DU JEU**

**Début du jeu:**

La structure la plus basique de ce jeu consiste à conduire le cerceau d'un point à un autre, avec l'aide du guide. A partir de cette situation initiale, de multiples variantes peuvent être effectuées.

**Développement du jeu:**

Dans la version de base (jeu psychomoteur et par conséquent sans interaction avec les autres), il s'agit pour chaque joueur d'expérimenter le cerceau, de le conduire où il veut. La personne qui anime l'activité peut proposer d'emprunter un certain parcours, en ligne droite, en rond, en slalom, etc. De plus, la possibilité d'interagir avec d'autres joueurs pourra être introduite, ce qui impliquera de passer à une autre famille de jeux (coopération, opposition ou coopération-opposition). Si vous le souhaitez, vous pouvez

également participer au concours, pour voir qui est la personne qui est capable d'arriver en premier pour terminer le parcours convenu

#### **Fin du jeu:**

Dans le cas où il n'y a pas de compétition, le jeu peut se terminer lorsque le tour est terminé.

## **ADAPTATION DU JEU POUR PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Si l'activité est réalisée individuellement, il n'y aura aucune sorte de difficulté avec les autres.

Dans le cas où l'on opte pour un certain type de course, la personne en situation de handicap mental pourrait être désavantagée par rapport aux autres participants.

#### **L'utilisation du matériel**

Certains des participants en situation de handicap mental peuvent avoir des difficultés à conduire correctement le cerceau avec le guide, soit en raison de problèmes pour manipuler correctement le matériel, soit parce qu'ils ne prévoient pas le chemin que le cerceau suivra après chaque impulsion.

#### **Le système de score**

Lorsque l'activité est réalisée individuellement, il n'y aura pas de type de score.

En cas de compétition, certaines personnes peuvent avoir du mal à prendre conscience de l'importance de faire le moins de temps possible et de son impact sur le résultat final.

#### **L'utilisation de l'espace**

Dans les espaces libres d'obstacles et où le parcours est en ligne droite, il n'y a pas de difficultés. Celles-ci peuvent apparaître au moment où des changements de direction sont introduits, en raison de la route que le cerceau doit suivre.

#### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Les personnes ayant une déficience intellectuelle peuvent être autorisées à réaliser l'activité avec un partenaire qui aidera également à contrôler le cerceau (le jeu deviendrait coopératif).

**L'utilisation du matériel**

Les participants ayant une déficience intellectuelle peuvent utiliser des jantes plus larges pour faciliter la conduite.

S'il y a beaucoup de difficulté à conduire le cerceau, celui-ci peut être roulé directement à la main, sans utiliser le guide.

**Le système de score**

En cas de proposition d'un concours, le résultat final doit être relativisé.

**L'utilisation de l'espace**

Les personnes en situation de handicap mental peuvent emprunter un itinéraire plus court ou avec moins de changements de direction.

**OBSERVATIONS**

Il est conseillé aux joueurs ayant une déficience intellectuelle d'expérimenter librement la conduite en cerceau (avec ou sans guide) dans la première phase. Si des résultats acceptables sont obtenus, il sera possible d'introduire un défi plus élevé:

- Gardez le cerceau en mouvement le plus longtemps possible sans qu'il ne tombe au sol.
- Réaliser un parcours (en ligne droite, circulaire ou en slalom) dans les plus brefs délais.

# TANGUIZ EL OUZRA / SAUT DE TAPIS

**Localité**  
Sud de la Tunisie

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants

9 ans et plus

### Nombre de joueurs

1 joueur

### Matériel

Un tapis

### Durée estimée

15 minutes

### Type d'infrastructure

Espace extérieur

### Rapport aux autres joueurs

Jeu psychomoteur, sans coopération ni opposition, "Le joueur joue seul sans interagir avec les autres".

## ASPECTS TRADITIONNELS SOCIOCULTURELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Participants:

Toutes personnes, âgées de 8 ans et plus, de toutes catégories sociales.

### Lieux de pratique:

Espace extérieur

**Calendrier:**

Temps libre, à l'école ou en dehors de l'école.

**Origine des objets:**

Un "Ouzra", tapis artisanal tunisien de 2,5m de largeur.

**Processus de construction:**

Fabrication artisanale.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu, qui consiste à sauter au-dessus d'un tapis, présente l'occasion au participant de tester ses propres habilités. Le tapis est un moyen pour lui de s'auto évaluer sans l'aide de matériel supplémentaire (mètre, etc.) ni d'une autre personne. Le "Ouzra" offre lui-même la limite à atteindre et indique concrètement la distance à dépasser.

Il représente un repère concret pour les personnes en situation de handicap mental et les aide à développer leurs conduites psychomotrices.

**DESCRIPTION DU JEU****Début du jeu:**

Sur une surface plane, poser sur le sol le "Ouzra" (un tapis, une couverture ou encore un drap) dont le choix de la longueur dépendra des capacités initiales des participants.

**Développement du jeu:**

Le participant doit sauter, sans élan au-dessus du tapis sans le toucher.

**Fin du jeu:**

La fin du jeu est décidé par le participant lui-même s'il joue seul.

Si des participants décident d'y jouer par équipes, la décision de la fin du jeu se fera selon les règles accordées entre les membres des équipes, une fois que tous les participants auront sauté et en fonction de l'addition des points gagnés lors de la réussite des sauts.

## **ADAPTATION DU JEU POUR L'INCLUSION DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **L'utilisation de l'espace:**

Difficulté à sauter au-dessus du tapis sans le toucher.

#### **Adaptation aux difficultés:**

##### **L'utilisation de l'espace:**

- Adapter la longueur du tapis en fonction des capacités des personnes en situation de handicap mental.
- Laisser le participant en situation de handicap mental décider du type de saut à effectuer: avec ou sans élan, avec une seule ou deux jambes, avec ou sans aide, etc.









# **JEUX DE COOPÉRATION**

### 3. Description organisationnelle et socioculturelle des JST sociomoteurs de Coopération

## LE PARACHUTE

Localité  
Espagne



#### ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

8-24 joueurs (16 recommandés)

**Matériel:**

Un parachute en tissu

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur (extérieur)

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération: « la personne coopère avec une ou plusieurs autres personnes».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants**

N'importe qui, quelles que soient ses caractéristiques personnelles ou son âge, peut participer à ce jeu.

**Lieux de pratique**

Différentes régions d'Europe.

**Calendrier**

Comme il n'est pas lié à une fête ou à un jour férié, le jeu n'est pas limité par une date précise de pratique. Il se joue en intérieur et peut se faire à tout moment de l'année.

**Origine des objets**

Dans certaines cultures, il était courant de conserver des objets et de réaliser différents types d'activités avec ce type de matériel, à l'occasion de certaines célébrations festives. Dans d'autres pays, les parachutes ont été introduits comme une ressource associée à des jeux alternatifs qui cherchaient à promouvoir la coopération.

**Processus de construction:**

A partir de tissus légers et résistants de différentes couleurs, découpés en forme de triangle, les tissus sont cousus ensemble, jusqu'à former un cercle.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Possibilité de caser tous les joueurs du groupe pour partager le même parachute ou faire deux groupes avec deux parachutes selon la taille du tissu. Il serait commode, que chaque participant, ait une place pour tenir le tissu.



## DESSCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chaque participant tiendra le parachute, les deux mains écartées à hauteur des hanches. A partir de cette position de base, différentes variantes peuvent être pratiquées.

### Développement du jeu:

Soulever et baisser le parachute en même temps

Abaisser le parachute en parallèle en touchant presque le sol puis le remonter à hauteur de la tête.

Soulever le parachute et profiter pour rentrer à l'intérieur sans le lâcher puis revenir au point de départ.

Consécutivement, chaque joueur bouge le parachute sous la forme d'une vague. Cela peut être fait dans un sens, puis dans un autre.

Le parachute est levé, sans le lâcher, tout le monde se déplace jusqu'à atteindre une autre zone.

Tous les joueurs sont numérotés, un, deux, trois, quatre, cinq....: au signal, le professeur dit deux chiffres, pour que les joueurs échangent leur position.

Lorsqu'on dit "à l'intérieur", ceux qui ont été appelés iront au centre du parachute, puis reviendront dans la zone indiquée.

En disant "salutations", les joueurs mentionnés se rendent au centre, saluent les coéquipiers qui sont partis et reviennent à la position de départ.

### Fin du jeu:

Chacune des modalités précédentes peut être répétée, autant de fois qu'indiqué par l'enseignant qui doit prendre en compte des aspects tels que la motivation ou la fatigue

du joueur. Cependant, selon la modalité pratiquée, l'un des critères finaux sera le moment où certaines de ces conditions sont remplies:

- Introduire la balle dans le trou central du parachute.
- Lorsque le ballon continue de tomber du parachute.
- Tous les joueurs ont échangé leur position.
- Tous les joueurs ont fait la vague successivement.

## **ADAPTATION DU JEU POUR PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Difficulté identifier l'ordre dans lequel les différentes actions doivent être réalisées.

#### **L'utilisation de l'espace**

Ne pas identifier clairement où ils devraient se déplacer.

#### **L'utilisation du matériel**

Parfois, de faibles niveaux de force ou de mobilité des membres supérieurs pourraient rendre difficile la réalisation des actions prévues.

#### **Le système de score**

Comme il n'y a pas de score, il n'y a pas de difficultés.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Un partenaire sans handicap ou un animateur de l'activité indique l'action à entreprendre par le participant en situation de handicap mental.

#### **L'utilisation de l'espace**

Placer la personne en situation de handicap mental à l'endroit précis où elle doit saisir le parachute.

**L'utilisation du matériel**

L'animateur se tient à côté de la personne en situation de handicap mental, celle-ci n'aura qu'à l'imiter tout simplement.

Possibilité d'agir avec une seule main.

Un partenaire ou animateur de l'activité se tient à côté de la personne en difficulté.

Peut être joué en fauteuil roulant.

**OBSERVATIONS**

La complexité de ce jeu tant du point de vue de la dynamique du jeu que de son exécution est très faible. Cela le rend idéal pour que tous les types de personnes participent, quelles que soient leurs capacités, de sorte que des situations d'inclusion puissent survenir. L'animateur n'aura qu'à introduire les adaptations nécessaires. De la forme générique:

Une personne sans handicap ou l'animateur lui-même peut indiquer quand intervenir, à la fois verbalement, et en faisant l'action pour qu'elle soit imitée.

Les personnes qui ont de plus grandes difficultés (de compréhension ou d'exécution) peuvent être accompagnées par une autre personne plus compétente.

Chacun des différents modes de jeu proposés par l'animateur tiendra compte des caractéristiques des participants.



# LE NOEUD

Localité  
Europe



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

6 à 15 joueurs (15 recommandés)

**Matériel:**

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport ou tout autre espace intérieur ou extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération « la personne coopère avec une ou plusieurs autres personnes».

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Toute personne qui comprend un minimum la dynamique du jeu pourra participer.

**Calendrier:**

À tout moment de l'année

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

C'est un jeu avec des règles très simples nécessitant un minimum de motricité, ce qui permet à tout le monde de jouer facilement. Il ne nécessite pas d'infrastructure ou de matériel spécifique.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les participants se regroupent et lèvent la main. Chaque participant doit avoir les mains libres avec chacun des leurs.

**Développement du jeu:**

Une fois toutes les mains jointes à celles d'un autre participant, un pas est fait en arrière et avec la collaboration de tous, faire passer le corps par-dessus ou sous les autres pour que le nœud soit défait sans se lâcher les mains.

**Fin du jeu:**

Il y a deux fins possibles:

- Il n'est pas possible de délier les mains pour atteindre l'objectif.
- Lorsque le nœud est défait.

Cependant, il peut être répété autant de fois que l'enseignant le décide.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Relations avec les autres participants**

Difficulté à comprendre la dynamique du jeu

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à identifier quelle est l'action la plus appropriée pour défaire le nœud (tourner, passer sur une jambe, passer sous un autre partenaire, etc...), puisque tout cela a à voir avec l'orientation spatiale et la perception corporelle.

#### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Relations avec les autres participants**

- L'animateur, ou une personne sans handicap, explique clairement l'objectif du jeu.
- Une autre méthode plus simple consiste à commencer par faire un cercle en se tenant les mains. Un participant sans handicap libère une main et commence à passer sous le reste des participants pour former un nœud. Cela aide la personne en situation de handicap à suivre dans le sillage ce que fait la personne devant elle.

#### **L'utilisation de l'espace**

- Pour faciliter la mobilité articulaire, les participants peuvent se joindre avec une corde ou un mouchoir
- Comme certaines personnes peuvent avoir des difficultés d'orientation spatiale, ce sera le partenaire qui se trouve à côté d'elles qui indiquera où passer.

## **OBSERVATIONS**

C'est un jeu qui peut faciliter l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental. D'une part, sa faible complexité vis-à-vis des règles et d'autre part, son niveau minimum d'exigence motrice, permettent à pratiquement tous les types de personnes,

quelles que soient leurs capacités, de participer. Le fait qu'à l'exception du premier et du dernier, tous les autres se tiennent par les deux mains, le joueur n'a qu'à suivre ce que fait le partenaire, simplifiant ainsi la prise de décision.

# LA DANSE DU JOURNAL

Localité

Espagne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

10-20 joueurs (12 recommandés)

**Matériel:**

Une feuille de journal ou de magazine par participant

**Caractéristiques du matériel:**

Papier journal

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération « la personne coopère avec une ou plusieurs autres personnes».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

N'importe qui, quelles que soient ses caractéristiques personnelles ou son âge, peut participer à ce jeu.

**Lieux de pratique:**

Différentes régions d'Europe.

**Calendrier:**

Ces types de jeux sont typiques de la tradition ludique et festive de nombreuses cultures.

**Origine des objets**

Traditionnellement, l'utilisation ludique de matériaux de l'environnement immédiat est courante. Dans ce cas, il s'agit de feuilles de journaux.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Étant un jeu qui ne nécessite que des feuilles de journaux ou de magazines usagés, il rend sa pratique abordable dans pratiquement tous les contextes.

Jeu traditionnel pratiqué dans de nombreuses villes d'Espagne à l'occasion de célébrations festives.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les joueurs sont regroupés en binômes inclusifs, de manière à ce que les personnes ayant des besoins spécifiques participent avec les élèves sans handicap. Chaque paire aura une feuille de journal pliée plusieurs fois à la taille d'une main.

**Développement du jeu:**

Pendant que la musique joue, une personne de chaque paire porte une feuille de papier journal pliée dans sa main en suivant le rythme de la musique. Lorsque la musique s'arrête, elle doit déplier la feuille, la poser au sol et grimper dessus.

Le dernier couple à l'obtenir, doit déposer son journal et chacun rejoint un autre groupe qui deviendra un trio.

La musique rejoue et la même procédure est effectuée par laquelle un couple quitte son journal.

**Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsque tout le groupe est sur le moins de feuilles de journal possible.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle:

#### Relations avec les autres participants

Il se peut que certains élèves n'aient pas compris la dynamique du jeu

#### L'utilisation de l'espace

Dans certains cas, certains joueurs peuvent avoir du mal à identifier qu'ils ne peuvent pas sortir du journal.

#### L'utilisation du matériel

Difficultés possibles pour manipuler le journal ou savoir quoi en faire à tout moment.

### Adaptation aux difficultés:

#### Relations avec les autres participants

Une personne sans handicap indiquera les gestes à effectuer (prendre le journal ou danser).

Les couples initiaux doivent être composés d'une personne en situation de handicap mental et d'une personne qui ne l'est pas.

Les derniers couples à déplier le journal, en suivant les instructions de l'animateur, se sépareront et se regrouperont là où il est indiqué.

#### L'utilisation de l'espace

La personne qui anime l'activité donne des indications sur l'endroit où se situer.

Les accompagnateurs des élèves en situation de handicap aident à se répartir dans l'espace et à répartir les rôles.

#### L'utilisation du matériel

Si la personne en situation de handicap mental ne peut pas porter le journal en dansant, un autre partenaire le fera.

Une personne sans handicap indique comment le déployer.

Une personne sans handicap qui accompagne la personne en situation de handicap indique de quelle partie du journal chacun doit se charger.

## OBSERVATIONS

Malgré le fait qu'il s'agisse d'un jeu très simple, les difficultés qui peuvent apparaître dans ce jeu sont parfois liées à la prise de décisions, à savoir où se tenir ou quoi faire avec le journal. Mais comme il se joue à deux, il rend l'interaction entre personne sans handicap et personnes en situation de handicap mental très intense, ce qui, tout en favorisant la participation de ces derniers, facilite leur inclusion sociale.



# LES PATINS COOPÉRATIFS

Localité  
Espagne



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

2 à 3 joueurs (3 recommandés)

### Matériel:

2 patins par groupe

### Caractéristiques du matériel:

Deux longues planches (selon le nombre de participants), avec des sangles pour maintenir les pieds.

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (couvert)

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération "le joueur joue avec un ou plusieurs partenaires de jeu".

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Toutes les personnes à mobilité réduite peuvent participer à ce jeu, y compris celles qui ont besoin d'un fauteuil roulant.

**Lieux de pratique:**

Ces types d'activités ont été réalisées dans n'importe quel espace sans avoir besoin d'une installation spécifique.

**Calendrier:**

Il n'y a pas de période de l'année désignée pour sa pratique, et cela peut être fait à tout moment.

**Origine des objets (milieu naturel, recyclage d'objets, industrialisés):**

Les planches laissées par les menuisiers ou sur les chantiers peuvent être utilisées à condition qu'elles aient gardé toute leur rigidité. De même, on peut utiliser des sangles comme celles utilisées pour les stores ou tout autre matériau similaire, flexible et résistant à la traction.

**Processus de construction:**

Des planches de bois d'environ 15 cm de large et de longueur variable (70-200 cm) peuvent être utilisées. Avec une vis à tête plate, une corde ou un ruban aveugle qui sera attaché au pied. Autant de joueurs peuvent participer tant que la distance entre les paires de « skis » est séparée de 30 à 40 cm.

### **Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

L'objectif de ce jeu est que tous les participants se déplacent de manière coordonnée. Cela implique qu'il doit y avoir une grande communication entre tous, afin que les actions soient aussi efficaces que possible.



### **DESCRIPTIF DU JEU**

#### **Début du jeu:**

Les élèves seront répartis entre les différents skis disponibles en fonction du nombre de places dont ils disposent (2,3, 4...). On veillera à ce que les groupes soient composés de personnes avec et sans handicap.

#### **Développement du jeu:**

Le professeur proposera d'emprunter un certain itinéraire. Pour ce faire, tous les membres de l'équipe doivent se déplacer de manière coordonnée en levant les pieds en même temps.

- Le parcours peut être en ligne droite, en slalom, avec ou sans musique...

#### **Fin du jeu:**

- Lorsque le parcours proposé par le professeur est terminé

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Relations avec les autres participants

Il n'est pas facile de parvenir à une coordination adéquate entre tous les participants, de lever simultanément les pieds, afin d'avancer avec le « ski ». Tous les participants peuvent avoir des difficultés particulières à réaliser cette action, afin de pouvoir aller de l'avant.

#### L'utilisation de l'espace

Comme tous les participants sont tenus par leurs pieds, il n'y a pas de difficultés d'espace, puisque l'orientation sera déterminée par le groupe.

#### L'utilisation du matériel

Garder le pied soutenu par le ruban ou la corde

#### Le système de score

Aucune difficulté

#### Adaptation aux difficultés:

#### Relations avec les autres participants

- Parfois, l'un des participants doit diriger les autres s'ils ne sont pas d'accord. La personne en difficulté n'ira pas de l'avant.
- Les personnes en situation de handicap mental seront réparties en différents groupes pour se mélanger à tout le monde. Il est important que derrière chaque personne en difficulté, il y en ait une sans handicap, afin qu'elle puisse être guidée.
- Un membre de l'équipe indiquera quand faire le pas en chantant "un, deux et trois!"

#### L'utilisation de l'espace

Les personnes sans handicap indiquent où toute l'équipe doit se déplacer.

#### L'utilisation du matériel

- Le professeur ou les camarades de classe aident les personnes en situation de handicap mental à chausser les "skis"
- Des barres de séparation peuvent être placées entre chaque paire de skis afin qu'elles ne se rencontrent ni ne se croisent.

- En cas de perte répétée du ruban par un participant, à l'aide d'une bande « velcro », le pied peut être mieux soutenu.

### **Le système de score**

Dans le cas où des compétitions sont organisées, et dans un souci d'homogénéité, les différentes équipes doivent être composées aussi bien de personnes en situation de handicap que de celles qui ne le sont pas.

Dans chaque équipe il y aura une personne qui sera celle qui donnera le ton pour commencer.

### **OBSERVATIONS**

La logique interne propre à ce jeu impose la coordination entre tous les participants d'une même équipe. Cela provoque une multitude de situations amusantes, mais nécessite aussi une communication constante entre tous, ce qui favorise grandement l'inclusion.

# LA BOUSSE

**Localité**  
Nord de la Tunisie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

< 9 ans

**Nombre de joueurs:**

Entre 12 et 28 joueurs (24 recommandés)

**Matériel:**

Tableaux blancs, boussoles, feutres, cordes.

**Durée estimée:**

30 à 45 min

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération "le joueur joue avec un ou plusieurs partenaires de jeu".

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Enfants, filles et garçons de moins de 9 ans, issus de zones rurales défavorisées, en difficulté d'apprentissage.

**Lieux de pratique:**

Cours de récréation de l'école

**Calendrier:**

Année scolaire

**Origine des objets:**

Aucun objet ou processus de construction

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Ce jeu est une activité expérimentale, inventée et adaptée pour subvenir aux besoins des enfants issus de milieux défavorisés en difficulté d'apprentissage . Le jeu consiste à se déplacer dans un mini parcours d'orientation en prenant comme modèle un schéma proposé sur un papier et comme point de départ une boussole peinte au sol qui indique les 8 points cardinaux (d'où le nom du jeu). Le groupe (6 enfants) se déplace ensemble d'une balise à une autre (un tableau où sont inscrites les consignes pour poursuivre le bon trajet) pour s'orienter vers les lieux indiqués et finir le parcours le plus vite possible. L'intérêt du jeu est de contribuer à développer la connaissance de l'espace de la cour dans ses principales composantes - maîtrise de la direction, de la distance, de l'orientation – et plus généralement au développement de "la pensée géométrique". La construction originale du jeu participe au développement de l'habileté de navigation spatiale – habileté de détour - (emprunter les chemins les plus courts vs les plus longs) et de l'habileté d'orientation spatiale (emprunter les chemins selon des repères pré-indiqués).



## DESCRIPTIF DU JEU

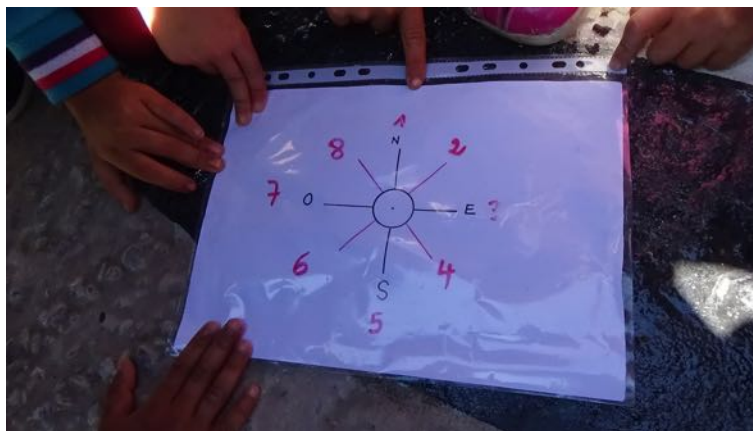
### Début du jeu:

Organisation des enfants en groupe de 6.

Distribution de cartes aux groupes placés devant la boussole.

Chaque groupe d'enfants lit les consignes du parcours à emprunter et essaie de planifier le parcours à suivre dans le mini parcours que l'éducateur a préalablement tracé.

C'est l'étape de réflexion-discussion, d'organisation et de répartition des tâches avant l'action.



### Développement du jeu:

Au signal, les enfants se déplacent en groupe pour emprunter le chemin adéquat et terminer le parcours ensemble le plus rapidement possible.

**Fin du jeu:** Le groupe qui parvient à s'organiser, à s'orienter et à "naviguer" le plus rapidement est le vainqueur.



## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté à naviguer et à suivre l'itinéraire

#### Adaptation aux difficultés:

#### L'utilisation de l'espace

Ce jeu, ayant pour objectif de développer la capacité d'orientation et d'organisation spatiale, il est impératif de faciliter la compréhension et la maîtrise de l'espace à travers un dispositif pédagogique complémentaire: dessin de flèches colorées, empreintes de pas qui indiquent la direction, cordes, panneaux d'indication bien visibles.



### OBSERVATIONS

L'intérêt de ce jeu est d'amener progressivement les élèves à proposer et concevoir eux-mêmes leurs propres parcours d'orientation, en se concertant pour aboutir à la

réalisation d'un trajet élaboré. Ce jeu est aussi un moyen ludique pour apprendre à utiliser une boussole et s'en servir à bon escient. Il contribue également à développer l'esprit de groupe, le leadership et la cohésion de groupe.

# L'ÉCHIQUIER DES POINTS

**Localité**  
Nord de la Tunisie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 9 ans

**Nombre de joueurs:**

Entre 12 et 28 joueurs (24 recommandés)

**Matériel:**

Pas de matériel

**Caractéristiques du matériel:**

Pas de matériel

**Durée estimée:**

30 à 45 min

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération "le joueur joue avec un ou plusieurs partenaires de jeu".

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Enfants, filles et garçons de moins de 9 ans, issus de zones rurales défavorisées, en difficulté d'apprentissage.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Organisation des enfants en groupe de 6.

Distribution des cartes sur papier aux enfants en dehors de l'aire du jeu de « l'échiquier ».

Les enfants de chaque groupe observent le dessin proposé par l'éducateur et essaient de planifier l'itinéraire à suivre sur l'échiquier, en discutant ensemble pour répartir les tâches, s'organiser et trouver la meilleure solution pour reproduire la figure dessinée sur la carte.

**Développement du jeu:**

Les enfants entrent dans l'échiquier par groupes, se déplacent le plus rapidement possible pour se placer sur les « points » indiqués sur la carte, et reproduisent "physiquement" la figure imposée sur le papier. Le jeu est chronométré.

**Fin du jeu:**

Le groupe qui parvient à organiser et à reproduire fidèlement la figure le plus rapidement est le vainqueur.



## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté à se déplacer dans l'espace

#### Adaptation aux difficultés:

#### L'utilisation de l'espace:

Le passage de l'abstrait au concret, de la mémorisation mentale à la réalisation concrète, est l'étape la plus difficile à apprendre: avec des enfants en difficulté, il est important de placer des repères visuels sur les points (cônes, piquets, balle de tennis) et sur les lignes (cordes, rubans) pour faciliter la marche à suivre, aider à maîtriser l'espace et reproduire efficacement la figure proposée.

## OBSERVATIONS

L'intérêt de ce jeu est d'amener progressivement les enfants en difficulté à proposer et concevoir eux-mêmes leurs propres figures pour ensuite les réaliser concrètement dans l'espace du jeu de "l'échiquier". Cela permet de développer leur autonomie, leur créativité, leur responsabilité, l'esprit de groupe, le leadership, la cohésion de groupe.

# L'HORLOGE

**Localité**  
Nord de la Tunisie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9 ans

**Nombre de joueurs:**

Entre 12 et 28 joueurs (24 recommandés)

**Matériel:**

Pas de matériel

**Caractéristiques du matériel:**

Pas de matériel

**Durée estimée:**

30 à 45 min

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération "le joueur joue avec un ou plusieurs partenaires de jeu".

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les enfants sont placés en dehors de l'horloge.

Au signal, ils pénètrent dans le « couloir » de l'horloge en courant dans le sens indiqué par l'éducateur: soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

**Développement du jeu:**

A l'annonce d'une heure, orale ou visuelle, les enfants entrent dans l'horloge en essayant de s'aligner sur les lignes correspondantes pour symboliser physiquement l'heure annoncée par l'éducateur.





### **Fin du jeu:**

Le groupe qui parvient à organiser et à reproduire fidèlement l'heure annoncée le plus rapidement est le gagnant.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à naviguer et à suivre l'itinéraire.

#### **Adaptation aux difficultés**

#### **L'utilisation de l'espace**

Le passage de l'abstrait au concret, de la mémorisation mentale de l'heure à la réalisation concrète dans l'espace, est l'étape la plus difficile à apprendre: avec des enfants en difficulté, il est important de les accompagner au début pour leur faciliter la tâche et la compréhension des consignes.

Les repères visuels qui représentent les chiffres sur le cadran et les aiguilles de l'horloge doivent être de couleurs vives pour faciliter le placement et l'orientation des enfants dans l'espace.



### OBSERVATIONS

Les chiffres indiquant l'heure ne sont volontairement pas affichés sur l'horloge. Ils sont peints sur des panneaux à part pour ajouter une variation supplémentaire au jeu: en plus de s'organiser pour représenter les aiguilles de l'horloge, les enfants auront également la tâche de placer d'abord les chiffres sur les points correspondants (points jaunes sur la photo). Le premier chiffre sera placé par l'éducateur comme point de repère initial.



**JEUX  
D'OPPOSITION**

# TABLE MALHA

Localité

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

2-4 joueurs (nombre recommandé: 2)

**Matériel:**

1 plateau + 1 cylindre + 4 pièces circulaires (Shuffleboard ou Mesh)

**Caractéristiques du matériel:**

Bois / caoutchouc

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'infrastructure:**

Toute installation

**Rapport aux autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition «la personne s'oppose à une ou plusieurs personnes».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Participants:**

Adulte / Mixte

**Lieux de pratique:**

Centres de loisirs

**Calendrier:**

N'importe quel jour

**Origine des objets**

Les matériaux peuvent être fabriqués ou construits de manière traditionnelle.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Généralement, ce jeu se joue de manière récréative, entre amis pendant l'après-midi.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Une planche avec un petit cylindre est utilisée. Il est projeté à environ 3 m. Chaque joueur dispose de deux pièces circulaires et le premier à lancer est tiré au sort.

**Développement du jeu:**

Les deux joueurs lancent alternativement les deux pièces sur le cylindre. Si le cylindre est renversé, 2 points sont obtenus, sinon celui qui a la pièce la plus proche du cylindre obtient un point. La pièce de l'adversaire peut être touchée. Pour cette raison, c'est un jeu d'opposition.

**Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs atteint 21 points.

**ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL****Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Interaction motrice avec les autres**

Il se peut que certaines personnes en situation de handicap ne sachent pas identifier l'ordre de lancement établi.

**L'utilisation de l'espace**

Il est possible que la distance établie pour l'ensemble des joueurs soit trop importante pour les personnes en situation de handicap mental en raison de leur faible habileté à guider le lancer.

**L'utilisation du matériel**

Difficulté à toucher le cylindre par l'objet projeté en raison de sa taille.

**Le système de score**

Le système de score d'origine est relativement complexe car on doit additionner les points obtenus. Ce système signifie que tous les joueurs ne peuvent pas le suivre systématiquement.

**Adaptation aux difficultés:****Interaction motrice avec les autres**

Les personnes en difficulté sont informées du moment du lancement, selon l'ordre qui a été établi.

Il est conseillé que les personnes puissent jouer en binôme, afin qu'une personne en situation de handicap et une autre sans handicap puissent agir ensemble.

**L'utilisation de l'espace**

En fonction de la motricité de chacun, la distance de lancement sera réduite.

**L'utilisation du matériel**

On peut introduire un cylindre plus grand ou augmenter le nombre d'objets à lancer.

**Le système de score**

Pour aider les personnes en situation de handicap à suivre le score, les résultats peuvent être notés sur un tableau.

Dans le cas d'une participation en binôme, le score peut être modifié pour permettre à chacun de marquer plus facilement un point.

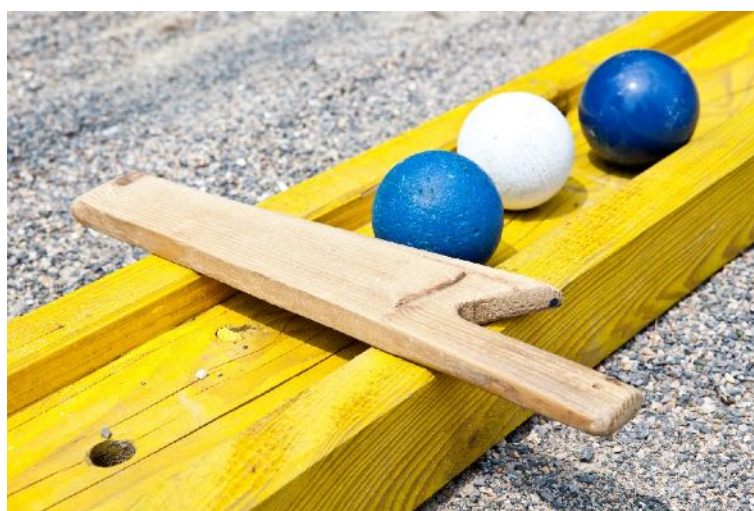
**OBSERVATIONS**

Une observation utile pour tous les jeux de ce type est d'essayer d'organiser des groupes de participants (par exemple en paires ou en groupes plus importants), composés de personnes avec et sans déficience intellectuelle.

Jeu très intéressant et motivant pour tous les âges et facile à utiliser après obtention du matériel.

# TRUC DE TERRE

**Localité**  
Ligurie - Italie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2 joueurs

**Matériel:**

Bols, Parette (petites planches en bois), Trucco (anneau de fer planté dans le sol)

**Caractéristiques du matériel:**

Boule et pagaies en bois et anneau de fer.

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur, avec opposition « la personne s'oppose à une autre personne »

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Participants:**

Âge: de 5 à 80 ans. De tout genre.

**Lieux de pratique:**

A l'extérieur. Terrain de pétanque ou place.

**Calendrier:**

Toute l'année

**Origine des objets:**

Environnement naturel et produit industriel

**Processus de construction:**

Fait à la main et acheté

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

C'est un jeu intéressant à jouer sur une surface ouverte où on peut placer le cercle de métal coincé dans l'herbe ou la terre.





## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Une personne lance la balle, puis l'autre participant lance son autre balle. Ensuite, la personne dont la balle est la plus proche du cerceau commence. Cette personne essaie à l'aide d'une pelle de faire passer la balle par le trou de l'anneau métallique posé au sol (astuce). Il faut considérer que ce trou peut tourner et changer d'orientation si la balle entre en contact avec le trick et n'est pas introduite.

### Développement du jeu:

Lorsqu'un joueur frappe sa balle avec la raquette, et qu'il ne la fait pas passer dans le trou, il passe son tour. Les jeux se déroulent de sorte que l'on peut décider soit de frapper la balle vers le « trucco » soit de déplacer la balle de l'adversaire: cette action sert à compliquer la prochaine action de l'adversaire.

### Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsqu'un des participants parvient à faire entrer la balle dans le tour.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interactions motrices avec les autres

Difficulté à identifier la décision de l'endroit où lancer le ballon

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté à rapprocher, à éloigner ou à introduire la balle dans le « trucco ».

#### L'utilisation du matériel

Difficulté à savoir frapper correctement la balle avec la pagaie.

### Adaptation aux difficultés:

#### Interactions motrices avec les autres

Il existe plusieurs alternatives pour remédier aux difficultés à ce niveau:

- L'enseignant reste très proche de la personne en situation de handicap mental et lui donne constamment des instructions sur ce qu'il faut faire (où diriger le ballon).

- Une alternative peut être de jouer en paires inclusives, composées d'une personne avec une déficience intellectuelle et d'une autre sans handicap. Chaque équipe peut tirer deux fois de suite, une fois par personne dans la paire.

### **L'utilisation de l'espace**

Un trou plus grand pourrait être utilisé pour faciliter le passage de la balle.

### **L'utilisation du matériel**

Permettre un plus grand nombre de contacts de raquette avec le ballon à chaque tentative (par exemple, deux contacts d'affilée).

## **OBSERVATIONS**

Les jeux dans lesquels l'opposition s'effectue par contact sur l'objet du rival facilitent l'intervention des personnes déficientes intellectuelles. Il n'y a plus l'immédiateté et la précipitation à prendre des décisions.

Ce jeu, s'il est pratiqué par des couples inclusifs, devient un jeu de coopération-opposition et peut faciliter la participation des personnes en situation de handicap.

# BOCCIA

Localité

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

1- 3 - en équipe

### Matériel:

Un ensemble de 12 boules de Boccia (6 pour chaque joueur ou équipe) + une boule plus petite, appelée valet ou Boccino; équipements supplémentaires et spéciaux, selon le type de handicap (par exemple, fauteuils roulants, rampes).

### Caractéristiques du matériel:

Le jeu de Boccia contient 6 boules rouges, 6 bleues et 1 blanche (Jack) (pour les personnes en situation de handicap). Dimensions de la balle: poids=275 gr. +/- 12 gr. Circonférence: 270 mm +/- 8 mm. Les balles sont en cuir synthétique et remplies de granulés. Ils sont disponibles en 4 degrés de dureté.

### Durée estimée:

Cela dépend du jeu particulier. Entre 10 et 60 minutes.

### Type d'infrastructure:

Salle de sport couverte.

### Relation avec les autres joueurs:

Jeu sociomoteur d'opposition « la personne s'oppose à une autre personne ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### **Protagonistes:**

Principalement jeunes et vieux, mais c'est un jeu pour tout le monde.

### **Lieux de pratique:**

Salle de sport indoor (peut aussi se jouer à l'extérieur sur une surface plane sans obstacles).

### **Calendrier:**

Joué régulièrement (ligue) ou occasionnellement (tournois, jeux récréatifs) tout au long de l'année.

### **Origine des objets:**

Les objets sont en cuir synthétique et remplis de granulés (adaptés aux personnes en situation de handicap).

### **Processus de construction:**

Production.

### **Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

La Boccia est un jeu qui se joue depuis l'époque de l'Empire romain. En France, un jeu similaire est considéré comme sport national. Il est également populaire en Italie sous le nom de Boccia. Quel est le secret de longévité et de popularité de ce sport ? C'est un excellent jeu pour plusieurs raisons:

Aucune restriction d'âge ou de condition physique pour les joueurs, des règles et un équipement simples (sauf s'ils ont besoin d'un équipement spécialisé pour les personnes en situation de handicap), des exigences minimales pour le lieu de jeu et, enfin, un nombre infini de solutions pendant le jeu.

## DESCRIPTIF DU JEU

### **Début du jeu:**

Le Boccia est un jeu dans lequel l'objectif des joueurs est de placer leurs boules (bleues ou rouges) le plus près possible de la plus petite boule (appelée valet). Un joueur lance la bille blanche (jack) sur le terrain, puis les joueurs lancent leur première bille aussi près que possible de la bille blanche.

**Développement du jeu:**

Le joueur adverse lance sa balle en essayant de la rapprocher de la petite balle et de la balle de l'adversaire. Par la suite, les joueurs se relaient pour lancer leurs balles. Il lance toujours vers la balle du joueur dont le ballon est plus éloigné que celui de l'adversaire, et qui est jugé par l'arbitre.

**Fin du jeu:**

Le jeu se termine normalement après 4 tours (appelés "finales"). Le gagnant est celui qui a réussi à s'approcher le plus du jack lors de ses lancers tout au long de la partie. Les points sont comptés après chaque manche: plus le nombre de boules à côté de la boule blanche est important, plus la personne ou l'équipe gagne de points (le score à chaque manche peut varier de 1-0 à 6-0). En cas d'égalité, une prolongation (un tour supplémentaire) est requise.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à identifier l'endroit où lancer le ballon

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à s'approcher, à s'éloigner ou à lancer la balle par-dessus la boule blanche

#### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à comprendre comment lancer correctement le matériel.

#### **Le système de score**

Difficulté à comprendre le système de score

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interactions motrices avec les autres**

L'enseignant reste très proche de la personne en situation de handicap et lui donne constamment des instructions sur ce qu'il faut faire (par exemple, où diriger la boule)

#### **L'utilisation de l'espace**

Indiquer où le ballon doit être lancé sur le terrain de jeu

**Le système de score**

Une personne sans handicap peut expliquer à chaque phase, si elle ou son équipe se trouve dans une situation favorable ou défavorable et propose un type de lancer.

**OBSERVATIONS:**

Dans la version décrite ci-dessus, la Boccia est jouée par des personnes en situation de handicap physique. Cependant, étant donné la simplicité de cette activité, il s'agit d'un jeu très intéressant à utiliser également pour l'adaptation à l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental.

Il peut se jouer en version opposition (un contre un) ou en équipes.

La boccia recèle un grand potentiel d'intégration, tant en termes d'égalité des genres que d'inclusion de personnes présentant divers types de handicap.

# RINGO

**Localité**

Pologne et divers pays d'Europe

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2 personnes dans la version "duel". 4 ou 6 personnes si c'est la version en équipe

**Matériel:**

1-2 anneaux en caoutchouc, une corde / un filet / ou un ruban: de quoi marquer la division du terrain en deux moitiés

**Caractéristiques du matériel:**

Anneau en caoutchouc, creux intérieur; un filet, une corde ou un ruban

**Durée estimée:**

Cela dépend des accords qui sont adoptés dans chaque jeu particulier.

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur, salle de sport; partout où on peut passer une corde ou un filet et avoir un espace sûr pour jouer.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition « la personne s'oppose à une autre personne ».

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Protagonistes:**

Des personnes d'âges et de genres différents

**Lieux de pratique:**

Salle de sport en plein air. De nombreux endroits en Pologne, où il y a des tournois et d'autres activités, organisés, entre autres, par l'Association polonaise de Ringo.

**Calendrier:**

Surtout la période de printemps et d'été, mais il peut être joué toute l'année selon les possibilités (en hiver en intérieur).

**Origine des objets:**

Matériel acheté

**Processus de construction:**

Objets manufacturés

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le Ringo est un jeu de sport bien connu, dont la pratique remonte aux années 1950. En 1959, un journaliste et escrimeur, Włodzimierz Strzyżewski, souhaite se rendre au camp d'entraînement, mais n'obtient pas d'autorisation de travail. Par conséquent, il cherchait un moyen de former l'escrime à Varsovie. Pour cela, il a utilisé un anneau en caoutchouc et a simplement appelé le jeu « jeu de lancer » et a donc inventé "un jeu d'anneau" (plus tard le nom a été changé en "Ringo").

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Dans un jeu d'opposition entre personnes, dans lequel le joueur commence le jeu par un service derrière la ligne de fond en lançant le Ringo d'une main vers l'autre moitié du terrain. L'adversaire essaie de l'attraper (également avec une main) et de le relancer avec la même main au-dessus d'une bande/un filet.

Dans la version par équipe, le jeu se joue avec deux Ringos volant en même temps. Le jeu commence par deux services effectués en même temps par deux joueurs de l'équipe opposée à partir de la ligne de fond.

**Développement du jeu:**

Le jeu Ringo consiste à lancer un anneau en caoutchouc au-dessus du ruban adhésif, d'une corde ou d'un filet pour qu'il tombe sur le terrain de l'adversaire. L'adversaire essaie de l'attraper en l'air (également avec une main) et de le relancer avec la même main au-dessus du filet.

Les joueurs ne peuvent se déplacer sur le terrain de jeu que lorsqu'ils n'ont pas l'anneau en main. Au moment où ils l'attrapent, ils doivent s'arrêter et lancer le Ringo. Lorsque le Ringo touche le sol, le jeu est interrompu et un point est attribué au lanceur. S'il tombe hors des limites, le point est pour l'adversaire.



**Fin du jeu:**

Le jeu peut se terminer après avoir remporté deux ou trois sets, jusqu'à 15 points chacun. Il y a une règle d'avantage de deux points, mais seulement jusqu'au point 17, qui termine le set.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à attraper le Ringo et à le lancer en mettant en difficulté l'adversaire.

#### **L'utilisation de l'espace**

Il peut être difficile d'anticiper dans l'espace et d'estimer le trajet de l'anneau pour le recevoir. Il peut également être difficile d'orienter le Ringo vers une zone du terrain de l'adversaire.

#### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à lancer le Ringo par-dessus le filet. Difficulté à le recevoir correctement.

#### **Le système de score**

Il peut être difficile de comprendre et suivre le système de score.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Une option pour faciliter l'interaction des personnes en situation de handicap mental peut consister pour l'animateur de l'activité à se tenir près de cette personne et à lui donner des instructions sur les actions à réaliser. On peut établir que l'adversaire ne peut pas faire plus d'un pas pour tenter d'intercepter le Ringo. L'adversaire peut également faire en sorte de lancer le Ringo dans la zone où se trouve la personne en situation de handicap.

Une autre option peut être de jouer en paires inclusives et de permettre à l'autre personne sans handicap de se charger de recevoir le Ringo et de le donner à son partenaire en situation de handicap pour le lancer.

**L'utilisation de l'espace**

- Délimiter le terrain de jeu de manière très visible (cônes, corde, etc.)
- Réduire l'aire de jeu. Exiger que le Ringo aille à la personne sans handicap sans atteindre des trajectoires compliquées.
- Permettre à la personne en situation de handicap de s'approcher du filet pour lancer l'objet.

**L'utilisation du matériel**

La personne en situation de handicap peut être autorisée à lancer le Ringo avec l'une ou l'autre main.

**Le système de score**

Identifier le score sur un tableau ou une affiche.

**OBSERVATIONS**

A Białystok, le Ringo est joué par des jeunes déficients intellectuels, garçons et filles âgés de 16 à 24 ans. Ringo est une activité de jeu récréative pour tout le monde. Grâce à son attractivité et son universalité, il peut être une ressource récréative pour l'intégration et l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap mental, ainsi que pour la promotion de l'égalité des genres.

Dans la version par équipe, le jeu continue jusqu'à ce que les deux anneaux tombent sur ou hors du terrain de jeu. Ensuite, l'arbitre compte les points. Ils peuvent être obtenus en forçant l'adversaire à ne pas saisir l'anneau ou à ne pas le jeter hors du terrain de jeu. Le point est perdu lorsque le Ringo est lancé vers l'arrière, avec les deux mains, verticalement, avec un changement de main, lorsqu'il est lancé sous ou à l'intérieur d'une bande, lorsque le joueur fait plus d'un pas avec le Ringo en main ou lorsqu'il le maintient en main pendant plus de 5 secondes.

# BARRIMA

**Localité**

Archipel de Kerkennah, sud de la Tunisie

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

9 ans et plus

**Nombre de joueurs:**

2 joueurs

**Matériel:**

2 "babouches" (chaussures) et un morceau de bois

**Caractéristiques du matériel:**

Des "babouches" (chaussures traditionnelles tunisiennes artisanales) et un morceau de bois d'olivier - "la Barrima" – de 3cm de haut et 5cm de rayon.

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installations:**

Espace extérieur plat et sans obstacles.

**Relation aux autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition "le joueur joue contre un adversaire".

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Protagonistes:**

Enfants, filles et garçons, de 8 à 14 ans, de toutes catégories sociales.

**Lieux de pratique:**

Espace extérieur, quartier ou rue de village

**Calendrier:**

Temps libre

**Origine des objets:**

Les "babouches" sont des chaussures traditionnelles tunisiennes de fabrication artisanale et le morceau de bois d'olivier, de forme naturellement irrégulière, est ramassé dans les environs.

**Processus de construction:**

Pas de processus de construction particulier.

Les babouches sont fabriquées en cuir par des artisans et sont vendues dans les souks des vieilles villes (La Médina) de la Tunisie. C'est la chaussure traditionnelle portée autrefois par les Tunisiens.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu nous présente une scène de la vie quotidienne des enfants des îles de Kerkena, qui utilisaient leurs chaussures pour tuer les scorpions, nombreux sur l'île pendant la saison estivale.

Dans l'histoire qui a inspiré le jeu, les scorpions étaient chassés à la lumière de torches à piles par des adultes la nuit, à l'heure où ils sortent pour se nourrir. Les scorpions attrapés vivants sont ensuite ramenés et vendus à des laboratoires pour les vertus de leur venin.

**DESCRIPTIF DU JEU**

Aménagement de l'espace limité par deux lignes de part et d'autre au fond du terrain. Les joueurs décident eux-mêmes de la distance entre le milieu du terrain où va être placé le morceau de bois (qui symbolise le scorpion) et la ligne de fond représentant l'espace à conquérir par l'adversaire.

**Début du jeu:**

Deux joueurs, tenant chacun une chaussure, sont placés face à face, au milieu du terrain où est placé le morceau de bois (la "Barrima"), chacun faisant face au terrain adverse. Au signal, le jeu commence.

**Développement du jeu:**

Les deux joueurs doivent tenter de déplacer la "Barrima", placé au centre du terrain, vers la ligne de fond de l'adversaire en jetant la chaussure sur l'objet.

**Fin du jeu:**

Le joueur qui arrive à déplacer le premier la "Barrima" derrière la ligne adverse gagne la partie.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL



### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Il se peut que certaines personnes en situation de handicap n'anticipent pas les actions de la personne rivale

#### L'utilisation de l'espace

Problèmes d'identification des lignes de camp. Difficulté à utiliser correctement le terrain.

#### L'utilisation du matériel

La taille du la Barrima peut poser des problèmes, ainsi que la précision dans le lancement de la chaussure.

#### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

Les personnes ayant des difficultés sont informées du moment du lancement. Une commande peut être définie.

Il est conseillé que les personnes puissent jouer en binôme, afin qu'une personne en situation de handicap et une autre sans handicap puissent agir ensemble.

**L'utilisation de l'espace:**

- Raccourcir la distance qui sépare le milieu du terrain où est placé initialement la « Barrima » aux lignes de fond.
- Les lignes seront tracées dans une couleur vive pour permettre aux personnes en situation de handicap mental de mieux les repérer.
- Aider les personnes en situation de handicap mental à se repérer dans l'espace (repérer son propre camp et repérer le camp adverse) en les orientant par des traçages au sol de lignes colorées.

**L'utilisation du matériel:**

- Augmenter les dimensions de la Barrima
- Changer la Barrima qui est sous forme de morceau de bois », par une Barrima sous forme de balle dégonflée.
- Aux personnes qui ont des difficultés à viser la Barrima en jetant la chaussure, on peut leur demander de pousser la Barrima avec la chaussure sans la lâcher.

**OBSERVATIONS**

Il peut être intéressant d'appliquer des variantes dans ce jeu:

- Le gagnant du jeu peut rester sur le terrain et le perdant est remplacé par quelqu'un d'autre.
- Une modalité tournoi peut être proposée pour développer l'esprit d'équipe et le sentiment d'appartenance au groupe.
- Ce jeu traditionnel est un jeu de duel entre deux personnes qui s'affrontent. Pour élargir la variété des interactions, il peut se faire en binôme (duels d'équipe), rassemblant une personne en situation de handicap avec un autre joueur sans handicap.

Jouer à deux contre deux amène une variante au jeu qui peut développer d'autres dimensions intéressantes chez les personnes ayant des difficultés mentales

*Remarque:* Un joueur gaucher peut poser beaucoup de problèmes à son adversaire droitier (expérience vécue lors d'une animation de ce jeu joué par un garçon droitier et une fille gauchère).

# YA AACHRA JEK EL ACHRINE!

**Localité**  
Tunisie (Bédia)

La dénomination de ce jeu est une transcription phonétique du dialecte tunisien; cela veut dire littéralement: « *Eh le 10 ! le 20 va t'attraper !* »

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

12 ans et plus

### Nombre de joueurs:

De 10 à 20 joueurs (14 recommandations)

### Matériel:

Une "Chéchia": chapeau traditionnel tunisien.

### Caractéristiques du matériel:

Bonnet rond en laine rouge, parfois orné d'un cordon de fils noirs situé au centre et qui descend jusqu'à la nuque.

### Durée estimée:

15 à 30 minutes

### Type d'installations:

Espace extérieur

### Relation avec les autres joueurs:

Jeu sociomoteur d'opposition "Le joueur joue contre un adversaire".

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Protagonistes:

Jeu traditionnellement pratiqué par des garçons âgés de 14 ans et plus.



**Lieux de pratique:**

Espace extérieur, quartiers populaires en milieu rural

**Calendrier:**

Activité ludique jouée traditionnellement par les ruraux – Bedia - lors de la deuxième journée des fêtes de mariage au sud et au nord de la Tunisie.

**Origine des objets:**

La "Chéchia" est un chapeau traditionnel tunisien en laine rouge, fabriquée par les artisans spécialistes et vendus dans les souks de La Médina (vieille ville). Elle est portée par les hommes des villes et villages de toute la Tunisie.

**Processus de construction****Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Traditionnellement, ce jeu était pratiqué essentiellement par les garçons et les hommes (de 14 à 27 ans), accompagnateurs et proches du nouveau marié, appelés les "Jannada" (soldats), pendant les fêtes de mariages traditionnels avant l'indépendance de la Tunisie (1956), dans les "Badia" (régions rurales).

**DESCRIPTIF DU JEU**

Tracer un terrain rectangulaire de 50 m sur 30. Placer la Chéchia au centre à distance inégale entre les deux lignes de fond: 10 m d'une ligne et 20 m de l'autre.

Former deux équipes de nombre égal: une équipe A sur la ligne à 10 m de la Chéchia et une équipe B à 20 m; 30 m séparent les deux équipes. Chaque membre d'équipe porte un numéro qui lui est attribué.

**Début du jeu:**

A l'annonce d'un numéro, les deux adversaires de chaque équipe portant le même numéro courent vers la Chéchia.

**Développement du jeu:**

Le joueur de l'équipe A doit s'emparer de la Chéchia et courir vers son camp avant d'être attrapé par le joueur de l'équipe B.

- Si le porteur de la « Chéchia » est touché par l'adversaire, son équipe perd un point; s'il réussit, elle en gagne un.

Le jeu se poursuit ainsi avec l'appel des numéros de tous les membres des deux équipes.

Une fois tous les numéros appelés, les équipes permutent de camp.

**Fin du jeu:** Le jeu prend fin quand tous les membres des deux équipes ont été appelés dans les deux manches. L'équipe gagnante est celle qui réalise le plus de points, les deux manches confondues.



## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

**Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

### **Interactions motrices avec les autres**

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu.  
Difficulté à se souvenir du numéro qui lui a été attribué.

### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à entrer sur le terrain de jeu et à parcourir toute la distance.

### **Relation avec le temps**

Certains peuvent avoir du mal à comprendre quand sortir pour s'opposer à l'adversaire.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Afin que le jeu soit accessible aux personnes en situation de handicap mental et en fonction du handicap, nous pouvons adapter certaines situations liées à l'incompréhension:

- Dans le cas où les personnes en situation de handicap mental n'arrivent pas à retenir le numéro qui leur a été octroyé:

Faire porter des bracelets numérotés en tissu: l'appel d'un numéro se fera simultanément avec la présentation d'une pancarte portant le numéro correspondant.

- Dans le cas où les personnes en situation de handicap mental sont dans l'incapacité de lire des numéros:

Faire porter des dossards de différentes couleurs: l'appel d'une couleur se fera simultanément avec la présentation d'une pancarte de la même couleur.

- Dans le cas où les personnes en situation de handicap mental ont du mal à réagir au signal de l'appel:

Déclencher des signaux complémentaires: sifflets, et autres bruits sonores ou visuels.

- Une touche légère sur l'épaule suffira pour déclarer qu'un adversaire a été attrapé: cela évite les contacts agressifs (arrachage de vêtements, bousculades, etc.).

#### **L'utilisation de l'espace:**

- Raccourcir la distance qui sépare la Chéchia aux deux lignes de fond tout en gardant l'inégalité de distance entre la Chéchia et les deux équipes.

- Tracer les lignes de fond de la couleur qui correspond à celle de l'équipe (désignée à l'avance) pour que les personnes en situation de handicap mental puissent se repérer et identifier leur camp.

- Aider les personnes en situation de handicap mental à se repérer dans l'espace (repérer son propre camp et repérer le camp adverse) en les orientant par des traçages

de flèches colorées au sol représentant la couleur de leur équipe pour se diriger vers les bonnes directions.

- Placer la Chéchia dans un cerceau et interdire de rentrer dans ce cerceau afin d'éviter de se cogner quand les deux adversaires arrivent en même temps sur l'objet.

### **L'utilisation du temps**

Dans le cas où les personnes en situation de handicap mental ont des difficultés à réagir au signal, activer des signaux supplémentaires: sifflets et autres bruits sonores ou visuels. Une légère tape sur l'épaule peut également être utile.

# GRECH/LUTTE TRADITIONNELLE TUNISIENNE

**Localité**  
Ville de Mahdia, Tunisie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

2 joueurs

### Équipe:

Deux types d'instruments de musique ("Tabel" et "Zokra"), un costume traditionnel, une ceinture de lutte et, selon la modalité de combat, un bâton.

### Caractéristiques de l'équipement:

Les instruments de musique sont traditionnels et accompagnent les lutteurs dans leur combat pour créer une synergie entre leurs conduites motrices et le rythme musical. Les joueurs portent un habit traditionnel accessoirisé d'une ceinture qui complète la panoplie du costume du lutteur indispensable dans le jeu.

Certaines modalités de lutte se font avec un bâton en bois d'olivier, fabriqué artisanalement pour l'occasion.

**Durée estimée:**

15 minutes de combat (3 rounds de 5')

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur, dans les champs, dans les quartiers ou en bord de mer.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition "Le joueur joue contre un adversaire"

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Protagonistes:**

La lutte "Grech" est pratiquée par des jeunes gens âgés de 16 ans et plus, issus des milieux ruraux de la région de Mahdia et plus généralement du Sahel.

**Lieux de pratique:**

Espace naturel: champs ou bord de mer

**Calendrier:**

Jeu essentiellement pratiqué pendant les fêtes de mariages, les fêtes nationales, et les événements culturels et/ou religieux.

**Origine des objets:**

Artisanale

**Processus de construction:**

Artisanal

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu est un duel symétrique qui se pratique sur le sable souple. La lutte "Grech" était jouée dans toutes les régions de la Tunisie et spécialement dans les zones rurales du Sahel Tunisien (Région de Sousse, Monastir, Mahdia, Msaken).

Le jeu est d'origine perse, transmis dans le nord de l'Afrique par les Turcs qui l'ont baptisé Kuresh= krech ou encore Guresh= Gresh ». La pratique de ce style de lutte rassemblait des activités aussi bien culturelles et spirituelles que physiques.

Il existe plusieurs modalités de combat: avec bâton - le "Ardef" ou le "Zgara" - et à mains nues - le "Grech". Dans les zones urbaines, seule la lutte "Grech" existe.

Traditionnellement, le duel était essentiellement pratiqué par les marins pêcheurs. Les vieux marins racontent que leurs ancêtres pirates jouaient à la lutte "Grech" pour se

préparer aux attaques des pirates concurrents, et se défendre en cas d'affrontements au corps à corps avec l'ennemi. Le jeu se pratiquait de manière ludique mais non sans rigueur et sérieux. Ce fut l'un des éléments fondamentaux de la formation du marin pendant la période de la piraterie.

La promotion du "Grech" était encouragée au travers de l'approche de la méthode Soufi, "Roulaoui". Étant donné que la lutte est un jeu guerrier, elle fut pratiquée dans le Sahel par ceux-là mêmes qui eurent souvent une politique agressive au cours de l'histoire. Les lutteurs étaient choisis, selon leurs habiletés physiques et motrices, par un responsable expert qui avait pour rôle l'arbitrage des jeux. Appelé "Habbat", celui-ci était généralement lui-même ancien lutteur reconnu dans la région.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Une musique ("Tefzi") à l'aide d'instruments traditionnels signale le début du jeu. Elle a pour but d'attirer les spectateurs et de préparer progressivement les lutteurs au combat à travers des airs guerriers et un rythme effréné de sons. Les deux lutteurs se déplacent autour du cercle de 6 m de diamètre (l'arène) en suivant la cadence de la musique: ils se préparent à commencer le combat.

Le premier qui jette du sable au centre de l'arène prend la position dominante.



### **Développement du jeu:**

Toujours sous le rythme de la musique, chaque lutteur doit tenter de faire tomber l'autre sur le dos sans lâcher la ceinture (le "Kimal") de l'adversaire et sans franchir les limites de l'arène. Si ces fautes sont commises, l'arrêt du combat est ordonné et une reprise de la position initiale est imposée.

Les lutteurs peuvent utiliser les jambes pour forcer la chute ou le renversement de leur adversaire. Ils peuvent aussi porter leur adversaire sur le dos et le tenir par la jambe libre afin de le mettre par terre latéralement. Il peuvent encore porter un « coup intérieur » qui projette l'adversaire en arrière.

### **Fin du jeu:**

Le lutteur qui remporte 2 rounds sur 3 gagne la partie et deux points.

En cas d'égalité, un round supplémentaire est déclenché et un nouveau « tirage au sort » (jet de sable) désignera le lutteur qui prendra la première prise.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Problèmes d'acceptation du contact au corps à corps. Difficulté à contrôler l'intensité de l'interaction motrice.

#### **L'utilisation de l'espace**

Problèmes de blessure selon la surface du terrain de jeu.



### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à voir et à tenir la ceinture.

### **Le système de score**

Difficulté à suivre le score.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interactions motrices avec les autres**

La familiarisation avec le contact au « corps à corps » est une étape indispensable dans l'apprentissage de la lutte "Grech" pour les personnes en situation de handicap mental (notamment les autistes). Des situations pédagogiques de jeux au sol, par deux, en position assise, accroupie ou encore couchée (sur le ventre, sur le dos, etc.), peuvent préparer ces personnes à admettre le contact progressivement. Cet apprentissage sera accompagné par des règles qui conduiront les duos à accepter l'opposition selon une conduite motrice précise et non violente: varier et diversifier les échanges et les communications motrices, notamment d'opposition (les contre communications), en prenant le soin de les codifier.

Il est important, au cours du combat, d'accompagner en permanence les personnes en situation de handicap mental et de veiller au bon déroulement du jeu.



#### **L'utilisation de l'espace**

Il est important de jouer à ce jeu sur des tapis épais pour éviter que les personnes ne se blessent.

### **L'utilisation du matériel**

La ceinture portée par les joueurs doit être suffisamment visible pour les personnes en situation de handicap mental.

### **Le système de score**

L'animateur de l'activité ou une autre personne peut indiquer le score. Il peut également noter le score dans un endroit visible (tableau ou pancarte).



### **OBSERVATIONS**

Le rythme musical peut être un élément important à considérer lors de l'apprentissage de la lutte "Grech": il est important de trouver le rythme musical juste et motivant pour les personnes en situation de handicap mental et de s'assurer que la musique les intéresse.

# KAPELA

La Chapelle (anglais)

Localité  
Pologne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9-12 ans

**Nombre de joueurs:**

2-8 joueurs

**Matériel:**

Balles différentes selon le nombre de joueurs (une balle par joueur); quelques pierres ou morceaux de bois (3-5).

**Caractéristiques du matériel:**

Boules en bois ou en plastique (1-8), quelques pierres ou morceaux de bois.

**Durée estimée:**

Cela dépend du jeu particulier. Les jeux sont généralement de courte durée.

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur, salle de sport; partout, où on peut trouver une surface plane et sans obstacles.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition " Une personne s'oppose aux autres ".

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Protagonistes:**

Un jeu pour tous, particulièrement pour les enfants (9-12 ans)

**Lieux de pratique:**

En plein air, dans les salles de sport dans la région de Pologne, comme Kociewie ou Wielkopolska, lors d'événements locaux, festivals, vacances, foires, activités pour enfants, etc.

**Calendrier:**

Toute l'année, surtout au printemps et en été.

**Origine des objets:**

Autrefois le milieu naturel (pierres); actuellement environnement (bois) ou production (billes en plastique remplies d'eau).

**Processus de construction:**

Autrefois le milieu naturel; maintenant soit l'environnement soit la production (boules de bois fabriquées par des menuisiers).

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le nom vient du mot italien « capella », qui signifie chapelle. Autrefois, il était joué par des bergers de la région de Kociewie (Poméranie, nord de la Pologne). Ils utilisaient des pierres des champs pour le jeu, qui était très populaires dans cette région. Puis le jeu a été oublié et réinventé en 1990 dans le village de Szlachta (Kociewie) par les autorités folles. Il est maintenant joué occasionnellement dans les régions de Kociewie et de Wielkopolska.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Kapela est un jeu d'opposition. Une personne nommée Kapelamaster se tient au milieu du champ avec un chapeau / une tasse sur la tête (il peut aussi porter, par exemple, des sacs de fèves au lieu de chapeaux) et place une petite construction de pierres (l'une sur l'autre) sur un espace proche. Cette construction ressemble à une chapelle, d'où le nom du jeu.

Autour du Kapelamaster, jusqu'à 8 joueurs sont généralement placés en cercle (ce nombre peut varier). Chaque personne a une boule en bois dans sa main (c'était une pierre dans le passé).

L'un des joueurs commence le jeu en lançant ou en faisant rouler la balle vers la chapelle en pierre pour qu'elle tombe. En cas de succès, il faut courir récupérer le ballon et revenir à sa place en empruntant le même chemin.

**Développement du jeu:**

Dans le même temps, la tâche du Kapelamaster est de reconstruire la chapelle puis de lancer la casquette / chapeau (qu'il porte sur sa tête) sur le joueur qui court après le ballon. S'il est frappé, avant qu'il ne remette la balle à sa place, la personne touchée sera le nouveau Kapelamaster.

**Fin du jeu:**

Si le Kapelamaster échoue ou ne reconstruit pas la chapelle (ou que les pierres tombent pendant le jeu), il reste en place. Ensuite, une autre personne dans le cercle tentera de renverser la chapelle en faisant rouler ou en lançant la balle.

**Fondamentalement, il n'y a pas de gagnants ou de perdants dans ce jeu.** Après chaque tour, le Kapelamaster peut être remplacé par une personne du cercle ou peut rester dans ce rôle pour un autre jeu.

Les joueurs peuvent intervenir jusqu'à ce qu'ils se fatiguent ou acceptent une autre façon de terminer la partie.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à interpréter le rôle dans lequel ils sont.

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à s'orienter et à gérer correctement l'utilisation de l'espace.

#### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à manipuler des objets, lors de la construction de la chapelle avec des pierres, lors du lancement de la balle ou du chapeau.

#### **Le système de score**

Difficulté à reconnaître comment gagner un avantage dans le jeu

**Adaptation aux difficultés:****Interactions motrices avec les autres**

Une option pour faciliter l'interaction des personnes en situation de handicap mental peut être que l'animateur de l'activité se place à côté de cette personne et lui donne des instructions sur les actions à réaliser.

**L'utilisation de l'espace**

L'espace de jeu peut être facilement réduit simplement en rapprochant les joueurs de balle de la structure en pierre (la chapelle). Grâce à cela, les personnes en situation de handicap physique et intellectuelle peuvent également jouer à ce jeu. Permettre de commencer de plus près; Choisir des pierres plus grandes pour la construction de la chapelle. Réduire le nombre de pierres à poser.

**L'utilisation du matériel**

La personne peut être autorisée à lancer la balle de plus près.

**Le système de score**

Indiquer dans chaque jeu comment obtenir un avantage.

**OBSERVATIONS**

La chapelle est un jeu amusant et traditionnel, bon pour toute la famille. C'est très amusant de mener le duel entre le Kapelamaster et les joueurs avec les balles, situés autour du cercle. C'est un jeu mixte et inclusif, joué par des personnes (surtout des enfants) de genres différents. Il peut également être facilement adapté aux besoins des personnes en situation de handicap mental.

# PRASICKANJE

**Localité**  
Istrie centrale, Croatie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

3-10 participants

**Matériel:**

Bois, pierre

**Caractéristiques du matériel:**

1 pierre ronde (pas trop grosse pour qu'elle puisse être déplacée dans le jeu) et autant de bâtons en bois que de joueurs.

**Durée estimée:**

45-60 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition " Une personne s'oppose aux autres ".

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Protagonistes:**

Dans le passé, le jeu était principalement joué par des hommes pendant leur temps libre.

**Lieux de pratique:**

Pré.

**Calendrier:**

Toute l'année

**Origine des objets:**

Environnement naturel.

**Processus de construction:**

Objets faits à la main.

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Prasičkanje est pratiqué en Istrie centrale. C'est un jeu qui nécessite l'intervention d'au moins trois personnes. Une pierre et des bâtons obtenus à partir de la nature sont utilisés.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les joueurs creusent des trous-Praščak au milieu (trou principal) et autour. Praščak (porcherie) est un trou central que les joueurs visent avec la pierre (cochon). Tous les



joueurs sauf un creusent des trous dans un cercle à environ 5 m du trou du milieu. Il y a toujours un trou de moins que le nombre de joueurs. Debout en rang, les uns après les autres, les joueurs lancent leur bâton vers la pierre à Praščak. C'est ainsi qu'ils choisissent le poursuivant et les attaquants. Le joueur dont le bâton est le plus proche de Praščak est l'attaquant. Le joueur dont la couleur est la plus éloignée est le chasseur. Au début du jeu, le poursuivant et l'attaquant se tiennent à côté de Praščak.

#### **Développement du jeu:**

Les autres joueurs choisissent leurs trous. Le poursuivant jette la pierre en l'air et crie: SLANDERPEK ! L'attaquant frappe la pierre en la lançant le plus loin possible de Praščak. Le but du poursuivant est de renvoyer la pierre à Praščak et les autres joueurs l'en empêchent en poussant la pierre dans la direction opposée. Pendant le jeu, le poursuivant peut s'emparer d'un trou sans surveillance. S'il y parvient et place son bâton dans l'un des trous, le joueur dont le trou a été volé devient chasseur.

#### **Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsque le poursuivant place la pierre sur Praščak.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à identifier le rôle à jouer et à prendre la bonne décision au cours des phases du jeu.

#### **L'utilisation de l'espace**

Certains participants lors de la course, ne sont pas très conscients des limites et des sous-zones de l'espace de jeu.

#### **L'utilisation du matériel**

Il est facile de se blesser dans le jeu, les joueurs doivent donc être prudents et utiliser une protection.

Certaines personnes en situation de handicap peuvent avoir de sérieuses difficultés à frapper la pierre avec le bâton. De plus, il y a un élément supplémentaire qui est le danger de heurter une pierre.

**Le système de score**

Il peut être difficile pour certaines personnes d'identifier le score, de savoir quand elles ont l'avantage et quand elles ne l'ont pas.

**Adaptations aux difficultés****Interactions motrices avec les autres**

Il existe plusieurs alternatives pour pallier les difficultés à ce niveau:

La personne qui dynamise l'activité reste très proche de la personne en situation de handicap mental et lui donne en permanence des consignes sur la marche à suivre (se soucier de son Praščak, éviter les risques, aller dans une certaine direction, etc.)

Il est conseillé de jouer à deux, afin que les personnes sans handicap puissent aider les personnes en situation de handicap mental à réaliser les actions.

**L'utilisation de l'espace**

Il sera intéressant d'informer à tout moment où l'attention doit être portée sur le terrain de jeu.

**L'utilisation du matériel**

Il est conseillé de remplacer la pierre par une boule. Il peut également être facilité pour les personnes en situation de handicap mental de lancer la pierre ou la balle directement à la main.

**Le système de score**

Il est conseillé à une personne sans handicap de donner des indications sur la situation plus ou moins avantageuse ou désavantageuse dans laquelle elle se trouve à tout moment.

**OBSERVATIONS**

Garder à l'esprit que ce jeu peut être assez complexe pour certains participants.

# RAKASSA

La Danseuse

**Localité**

Archipel de Kerkennah, Sud de la Tunisie

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 9 ans

### Nombre de joueurs:

10 à 20 joueurs (16 recommandés)

### Matériel:

Aucun matériel requis

### Caractéristiques du matériel:

Pas de matériel

### Durée estimée:

15 à 30 minutes

Mais, en général, la durée de ce jeu est aléatoire: elle dépend des conditions météo, du contexte de l'événement, de la journée ou encore du type d'interaction entre les joueurs (en cas de conflit, possibilité d'arrêter le jeu).

### Type d'infrastructure:

Espace extérieur, sans obstacles (traditionnellement joué dans les "Sebkha" (lagunes) qui bordent la mer des Îles Kerkennah).

### Relation avec les autres joueurs:

Jeu sociomoteur d'opposition "Un contre tous"

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Protagonistes:

Jeu pratiqué traditionnellement par des garçons âgés de 12 à 14 ans issus de familles de pêcheurs du village de l'Ataya, au nord de l'archipel Kerkennah.

**Lieux de pratique:**

Espace naturel: dans les Sebkhah (lagunes), vastes plateaux très plats et sans obstacles situées au bord de la mer, face au mausolée du Marabout "Sidi Messoud", sur l'Archipel de Kerkennah.

**Calendrier:**

La pêche, étant l'activité principale de l'archipel, les jeux sportifs traditionnels font partie des seules et uniques activités de loisir pratiquées par les autochtones: le jeu de la Rakassa est l'une de ces activités, il se pratique les après-midis après la pêche, pendant les temps libres et durant les vacances scolaires.

**Origine des objets:**

Aucun objet n'est utilisé dans ce jeu.

**Processus de construction:**

Aucun processus de construction

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Il s'agit d'un jeu de type sociomoteur, de structure un contre tous et où les enfants s'exercent à "la chasse à l'autre" à l'intérieur d'un labyrinthe. Celui-ci est conçu de façon très originale; en voici la description:

Les enfants gravent sur le sol à l'aide d'un galet ou encore en versant de l'eau sur le sable dur, un labyrinthe en forme de grand poulpe avec sept doigts très espacés l'un de l'autre. A l'extrémité de deux doigts, sont dessinés deux petits espaces qui feront l'objet d'un coin refuge (appelé "beït" ou "haram") pour le joueur chassé ("le poisson") qui veut éviter le chasseur ("le pêcheur") un petit moment. Généralement, les participants au jeu conçoivent l'architecture de la surface du labyrinthe selon le nombre et les aptitudes des joueurs.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Le jeu commence par un tirage au sort pour désigner le pêcheur qui se placera à l'intérieur du "Gûmmidha", c'est-à-dire la tête du poulpe placé en bas du labyrinthe. Les autres joueurs, "les poissons", se dispersent à l'intérieur du labyrinthe, dans les "doigts du poulpe".

Au signal, le pêcheur sort de la "Gûmmidha" pour poursuivre les "poissons".

**Développement du jeu:**

Le joueur qui est touché par le "pêcheur", ou qui déborde sur les lignes tracées ou encore qui traverse la « Gûmidha » est considéré comme mort: il doit quitter le jeu.

Un seul "poisson" est autorisé à rentrer dans un "beït" (coin refuge), et pour un très court instant.

"Le pêcheur" gagnant est celui qui attrape le plus de "poissons" en 2 minutes.

Tous les joueurs doivent passer par le rôle de "pêcheur".

**Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs des deux équipes occupent le rôle du "pêcheur".

La fin du jeu peut être aussi décidée par les joueurs eux-mêmes, ou suite à un conflit, à la fatigue ou encore quand le soleil se couche.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

**Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à identifier les autres joueurs et à se mettre en contact.

**L'utilisation de l'espace**

La forme compliquée du labyrinthe d'origine (en forme de pieuvre) pose des problèmes d'orientation et de déplacement aux personnes déficientes intellectuelles.

**Adaptation aux difficultés:****Interactions motrices avec les autres**

- En raison de l'espace réduit, il est recommandé de diminuer le nombre de joueurs lorsqu'il s'agit de personnes en situation de handicap mental: jouer à 1 contre 5, soit 6 joueurs maximum pour faciliter les déplacements dans l'espace et ainsi éviter les bousculades, les interactions agressives et les conflits entre personnes en situation de handicap mental.

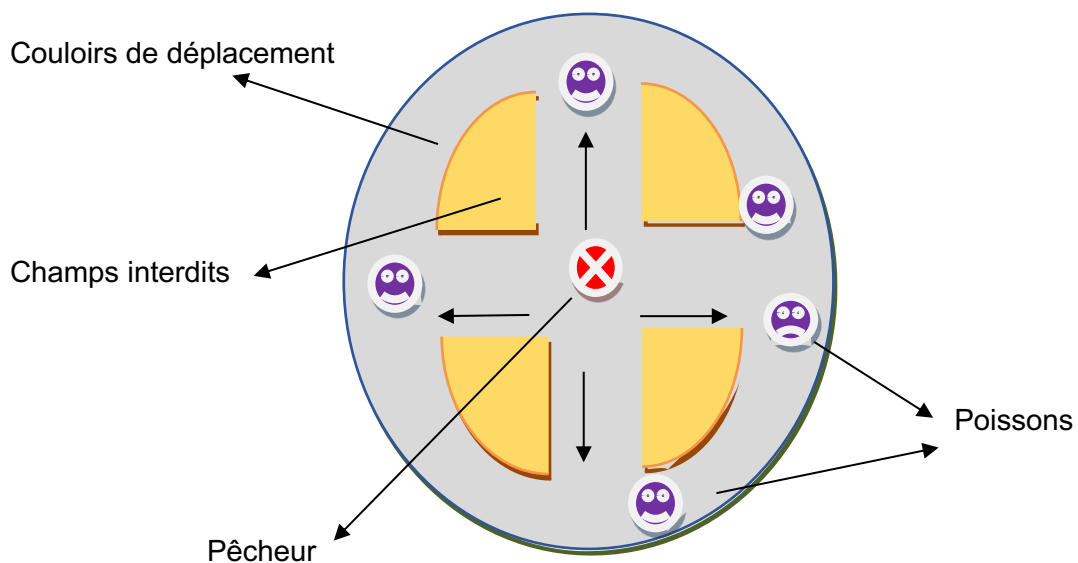
- Insister sur le fait que le contact pour attraper le "poisson" ne doit se faire que par un léger toucher de la main. Les croche-pieds et les bousculades sont strictement interdits.

- Distinguer le "pêcheur" des autres joueurs en l'habillant d'un dossard de couleur vive.

### A l'utilisation de l'espace:

La forme compliquée du labyrinthe original (en forme de poulpe) pose des problèmes d'orientation et de déplacement aux personnes en situation de handicap mental. Pour cette raison, nous l'avons modifié sous une forme plus simple pour l'adapter aux difficultés rencontrées par ces personnes.

Le poulpe est ainsi remplacé par un cercle de 6 m de rayon dans lequel on trace deux couloirs croisés à l'intérieur et un couloir à la périphérie de 1 m de largeur (voir figure ci-dessous).





## OBSERVATIONS

Variantes du jeu en fonction des capacités et du type de handicap des participants:

- Augmenter le nombre de "pêcheurs" à deux personnes.
- Augmenter la durée de chaque partie progressivement (2' puis 3' et plus si possible) en fonction des compétences et du handicap des joueurs.
- Augmenter ou diminuer la superficie de l'espace de jeu pour faciliter ou compliquer la chasse ou la circulation des joueurs selon les possibilités des participants et le type de handicap.

# PATACON, LETTRES, DOSSIERS

Localité  
Catalogne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

2 à 6 joueurs

**Matériel:**

Cartes d'un Deck incomplet ou d'un Deck déjà endommagé par tant d'utilisation.

**Caractéristiques du matériel:**

Cartes d'un bar très utilisé. Traditionnellement, ceux du pont espagnol sont utilisés, mais il pourrait être de tout autre type.

**Durée estimée:**

La durée dépend de nombreux facteurs. Elle est généralement acceptée par les participants eux-mêmes.

**Type d'installations:**

Tout espace plat, à l'intérieur comme à l'extérieur avec la présence d'un mur.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition « Opposition alternative tous contre tous »

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Lieux de pratique:**

Traditionnellement, il se joue dans n'importe quel espace ouvert (place de ville, cour d'école) ou fermé (gymnase, salle de sport ou similaire).

**Calendrier:**

N'importe quel moment de l'année, si le temps le permet, convient à ce jeu.



### **Origine des objets**

Traditionnellement, les cartes que les adultes jetaient étaient utilisées à la fin de leurs parties.

### **Processus de construction:**

Chaque joueur a une carte qui se divisera au milieu dans le sens de la longueur. Chaque pièce est pliée en trois parties égales, formant un petit carré. L'extrémité sera insérée dans l'autre. D'un côté, on peut voir la couleur de la carte, tandis que de l'autre on voit le verso, comme pour un pile et face.

### **Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

En principe, toute personne peut participer à son niveau d'autonomie ou de développement moteur ou intellectuel, même si dans certains cas, elle peut avoir besoin d'aide.

## **DESCRIPTIF DU JEU**

### **Début du jeu:**

Il existe différents modes de jeu. Certains d'entre eux sont les suivants:

- Picada. Déjà un patacón face cachée, au sol. Ce serait le "patacón de base".
- "Pica-pared". Une ligne est tracée au sol, espacée d'un pied du mur.
- "Canuto". Chaque joueur place un patacón sur un cylindre posé au sol.

### **Développement du jeu:**

- Picada. À tour de rôle, les joueurs tirent sur la "base patacón", avec l'intention de la faire tourner. Dans ce cas, il serait conservé par la personne qui a effectué cette action. Si cela n'est pas réalisé, le patacón qui a été utilisé est laissé sur le sol.
- Pica-pared. Chaque joueur a quelques Patacon. A tour de rôle, on le jette contre le mur. S'il est entre la ligne et le mur, le "patacon" est conservé. Lorsque ce n'est pas le cas, le joueur le récupère, tout en gardant tous ceux qui se trouvent entre la ligne et le mur.
- "Canuto". À tour de rôle, chaque joueur tire, essayant d'obtenir le maximum possible pour que ce soient eux qui restent.

### **Fin du jeu:**

- Variante Picada. Lorsqu'un joueur parvient à faire tourner le "patacón de base", les "patacones" portent ceux qui sont au sol.
- Variante "Pica-pared". Le jeu se termine lorsque les joueurs marquent ou lorsqu'il n'y a plus de patacones à jouer par aucun des joueurs.

- Variante "Canuto". Le jeu se termine lorsque tous les "pPatacones" ont été lâchés des cylindres.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Certains joueurs ont des difficultés à comprendre la dynamique du jeu.

Certains peuvent avoir du mal à interpréter quand ils doivent laisser le Patacón jouer ou quand les autres gagnent.

#### **L'utilisation de l'espace**

Dans certains cas, la ligne ou le mur peut être très éloigné par rapport à la capacité motrice du joueur.

#### **L'utilisation du matériel**

Il ne devrait pas présenter de difficultés.

#### **Le système de score**

Il n'y a pas de score en tant que tel, bien que le nombre de Patacón réalisé soit effectué dans le compte. Certains joueurs peuvent les perdre très facilement.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interactions motrices avec les autres**

En ne participant pas simultanément mais successivement, il n'y a ni interaction directe, ni conflits. D'une manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les élèves ayant une déficience intellectuelle puissent former un couple avec un élève sans handicap, en jouant en alternance. Cela implique que les Patacón perdent ou gagnent par paires.

#### **L'utilisation de l'espace**

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu.

- Le moniteur ou un élève sans handicap peut être placé à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle pour donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire.

**L'utilisation du matériel**

Il ne devrait pas présenter de difficultés. Le processus de fabrication d'un Patacón peut être quelque peu compliqué, donc différentes étapes de fabrication peuvent être enseignées progressivement.

**Le système de score**

Comme il n'y a pas de système du score, aucune difficulté n'est à prévoir.

**OBSERVATIONS**

Il est important que la dynamique du jeu soit bien expliquée aux joueurs ayant une déficience intellectuelle. Les informations sur les actions à réaliser seront données avant le démarrage, ainsi que tout au long du jeu.

# VOLEUR DE QUEUES

Localité

Il est très répandu dans toute la région espagnole et dans le monde



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

7 à 15 joueurs (10 recommandés)

**Matériel:**

Un mouchoir par participant

**Caractéristiques du matériel:**

Pas de caractéristiques particulières

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (couvert ou découvert)

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur d'opposition «Tous contre tous»

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Protagonistes:**

Toute personne à mobilité réduite ou en fauteuil roulant.

**Calendrier:**

Le contexte culturel ne conditionne pas la pratique de ce jeu. Il peut être pratiqué à tout moment de l'année.

**Origine des objets:**

N'importe quel mouchoir, chiffon ou chemise peut faire l'affaire.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Les jeux de poursuite sont bien connus dans le monde. Dans de nombreux pays, ils sont appelés « It games » ou « Tag games ». Pratiquement aucun matériel n'est requis.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Chaque participant possède un mouchoir qu'il devra accrocher dans sa ceinture en arrière, imitant ainsi une queue d'animal.

### Développement du jeu:

Lorsque le signal est donné, le jeu démarre. Le but de tous les joueurs est de voler autant de « queues » que possible et de les garder dans la main. Si une personne n'a plus de mouchoir, elle peut le voler à quelqu'un d'autre.

### Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsque le temps est écoulé. La personne qui a accumulé le plus de « queues » pendant le jeu gagne.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interactions motrices avec les autres

Il est important que les acteurs s'identifient très clairement, qu'ils puissent assumer un double rôle. D'une part, ils peuvent être des poursuivants pour tenter de voler le plus de « queues » possible et, d'autre part, ils doivent empêcher les autres de voler la leur. Cette tâche n'est pas facile pour certaines personnes en situation de handicap mental.

#### L'utilisation de l'espace

Certains participants, lorsqu'ils courent, ne sont pas très conscients des limites de l'espace de jeu et peuvent les dépasser.

#### L'utilisation du matériel

Les joueurs doivent obtenir autant de « queues » que possible, sans se faire voler la leur. Parfois, ils effectuent une tâche ou l'autre, mais pas les deux simultanément.

#### Le système de score

Il y a un risque que les personnes en situation de handicap mental perdent rapidement leur « queue » et ne sachent pas comment en récupérer et continuer le jeu.

## **Adaptation aux difficultés:**

### **Interactions motrices avec les autres**

Il existe plusieurs alternatives pour pallier les difficultés à ce niveau:

- L'enseignant reste très proche de la personne déficiente intellectuelle et lui donne en permanence des consignes sur la marche à suivre (se concentrer sur le vol des « queues », protéger la sienne en évitant les risques, aller dans une certaine direction, etc.).
- La personne déficiente intellectuelle peut jouer en binôme, rejointe par une autre personne qui sera celle qui aura attrapé toutes les « queues ».

### **L'utilisation de l'espace**

- Délimiter le terrain de jeu de manière très visible (cônes, corde, etc.)
- Réduire l'aire de jeu et introduire des zones de protection.
- Créer des zones de protection pour les personnes en situation de handicap où elles peuvent s'abriter pour éviter de se faire voler trop vite la « queue ».

### **L'utilisation du matériel**

- Les « queues » qui sont supprimées ne sont pas prises en compte, seulement celles qui sont obtenues. Ainsi, l'attention ne se concentrera que sur un seul aspect.

### **Le système de score**

Si le joueur manque rapidement de « queue », l'enseignant lui en donnera plus pour qu'il puisse continuer à jouer.

## **OBSERVATIONS**

Garder à l'esprit que ce jeu peut être assez complexe pour certains participants. Les deux rôles doivent être exécutés simultanément: voler et protéger les « queues ». De manière générale, l'enseignant pourra guider les personnes en situation de handicap à choisir entre deux stratégies:

- Donner des directives au joueur qui peut avoir des difficultés, afin qu'il adopte un seul rôle à la fois.
- Introduire des adaptations (énumérées ci-dessus) pour essayer de normaliser le jeu autant que possible.



**JEU DE  
COOPÉRATION ET  
D'OPPOSITION**



# VOLEUR DE PIERRES

Localité

Jeu joué dans différentes régions du nord de l'Espagne ainsi qu'en France



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

12-20 joueurs (16 recommandés)

**Matériel:**

Autant de ballons que d'équipes

**Caractéristiques du matériel:**

Les balles doivent être différentes pour pouvoir identifier celles qui correspondent à chaque équipe

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (couvert)

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Duel symétrique entre équipes.

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Lieux de pratique:**

Ce jeu a été joué dans différentes régions du nord de l'Espagne et aussi en France.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Le terrain sera divisé en deux parties égales pour chaque équipe. L'objectif du jeu est de sortir toutes les balles de l'équipe adverse qui sont situées dans la zone au fond du terrain.

**Développement du jeu:**

Chaque joueur ne peut être rattrapé que par les défenseurs de l'autre équipe qui se trouvent dans le terrain adverse, devant la zone où se trouvent les ballons. Lorsqu'un joueur est capturé, il doit s'asseoir par terre et attendre d'être sauvé. Pour sauver le joueur prisonnier, un partenaire doit le toucher. Lorsque le joueur est sauvé, il peut décider de retourner dans son camp ou d'aller dans la zone de balle de l'équipe adverse. Si un joueur atteint la zone au fond du terrain adverse où se trouvent les balles, il peut décider de sortir avec une balle dans les mains au moment qu'il juge approprié. Si un défenseur touche son corps, il doit alors laisser le ballon dans la zone arrière où il l'a attrapé et retourner dans son camp, où sont positionnés les défenseurs.

**Fin du jeu:**

La première équipe qui réussit à sortir toutes les balles de l'adversaire gagne.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et les adversaires.

#### **L'utilisation de l'espace**

Les personnes en situation de handicap mental peuvent avoir des difficultés à bien utiliser chacune des zones et à les distinguer.

#### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à courir avec le ballon

#### **Le système de score**

Difficulté à comprendre le système de score

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu.

Dans ce cas, le moniteur ou un partenaire sans handicap peut se tenir à côté de la personne déficiente intellectuelle et lui donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire.

D'une manière générale, il faut évaluer la possibilité que toutes les personnes en situation de handicap mental puissent former un couple avec une personne sans handicap.

La personne en situation de handicap est momentanément protégée après avoir fait un geste ou une exclamation préalablement convenu.

#### **L'utilisation du matériel**

Remplacer les balles par un autre matériau plus facile à saisir (exemple: mouchoir)

**Le système de score**

Il existe la possibilité de privilégier le système de score lorsque le ballon est volé par une personne en situation de handicap. Exemple: les personnes en situation de handicap mental ne peuvent être capturées que par une autre personne dans la même situation .

**OBSERVATIONS**

Il est important que tous les acteurs du jeu comprennent à quel point il est intéressant de relativiser le score final et essaient de réfléchir au bien-être que ce jeu peut apporter à tous les participants, qu'ils soient en situation de handicap ou pas.

# AGFA / HOCHE

## Localité

Jeu traditionnel généralement pratiqué dans le sud (Kébili) et le nord-est de la Tunisie

**Autres dénominations:** KOURET el maagef, KOURET EI kaous, KOUERT el guedda, El roud.



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

6 à 20 joueurs (8 recommandés)

### Matériel:

1 ballon et 8 crosses

### Caractéristiques du matériel:

Une petite balle légèrement plus grande qu'une balle de tennis, fabriquée avec des étoffes de laine ou en plastique.

8 crosses en bois de palmier d'un mètre de longueur pour les adultes et de 70 cm pour les enfants.

### Durée estimée:

30 minutes et + pour les adultes, 10 minutes pour les enfants.

Mais, habituellement, la notion du temps de ce jeu est aléatoire: elle est relative au climat, au contexte de la journée, à l'évènement, au relationnel (si conflit: possibilité d'arrêt de jeu), etc.

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur, plein air.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition, duel d'équipe "Le joueur joue à la fois avec des partenaires et contre des adversaires"

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)**



**Protagonistes:**

Enfants (plus de sept ans), Adultes et personnes âgées masculins de 20 à 60 ans généralement issus de la zone rurale (paysans, agriculteurs).

**Lieux de pratique:**

Espace naturel (champs), non aménagé et limité par des objets de l'environnement.

**Calendrier:**

Fêtes traditionnelles (mariage, etc.) et événements saisonnier pour fêter la semence de blé et la cueillette des dattes, vacances scolaires, visite des marabouts.

**Origine des objets:**

Milieu naturel.

### **Processus de construction:**

On ramasse, sous les palmiers, des branches séchées naturellement tombées au sol ou après un taillage de branches par les agriculteurs dans les oasis du sud de la Tunisie et dans les Îles Kerkennah. Ces branches, longues de 1m sont généralement consacrées aux joueurs adultes.

Dans les Îles Kerkennah, on récupère la partie inférieure de la branche de palmier laissée par les pêcheurs qui n'utilisent que la partie supérieure pour construire des labyrinthes aquatiques (Charfiia) pour attraper les poissons. Ces restes de branches de palmier qui mesurent 70 cm sont idéales pour les jeunes enfants joueurs de Agfa.



### **Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

#### **Caractéristiques ethnologiques:**

- Autrefois, ce jeu, parmi bien d'autres, faisait partie des activités festives pratiquées par les hommes adultes pendant les mariages: les jeunes proches de la mariée, considérés comme les "protecteurs" de celle-ci (Janneda), constituent une équipe contre les proches et "protecteurs" du mari. La compétition a pour but d'honorer la famille protégée. L'équipe qui perd, doit soutenir matériellement les nouveaux mariés, leur offrir des cadeaux et le repas de la cérémonie de mariage. Cette coutume était très pratiquée en Tunisie surtout pendant la colonisation et a duré même après l'indépendance, jusqu'aux années 60.

- Jeu pratiqué aussi pour célébrer la récolte du blé ou la tonte des moutons à l'extrême sud de la Tunisie (Tataouine, Ras Ejdair...)
- Jeu pratiqué entre les adultes de deux groupes d'hommes ethniques (berbères ou arabes) des régions du sud et du nord de la Tunisie dans un but ludique.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Un tirage au sort est effectué habituellement par une personne âgée (le sage du village) qui choisit les membres selon leur niveau pour constituer deux équipes homogènes. Les équipes sont alors placées chacune dans une partie du camp. La balle est posée par terre au centre du terrain par la personne âgée qui donne le signal pour commencer le jeu.

### Développement du jeu:

Chaque équipe doit coopérer avec la balle lancée à l'aide des crosses de palmiers contre l'équipe adverse en évoluant vers le camp adverse pour marquer un but ("Roud") qui consiste à faire basculer le ballon derrière la ligne de fond de l'équipe adverse, sans toucher la balle ni avec les pieds ni avec les mains.

### Fin du jeu:

Traditionnellement, le jeu se terminait au coucher du soleil et les femmes de l'équipe perdante préparaient le repas pour tous les joueurs.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de point en plaçant la balle derrière la ligne du camp adverse.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et les adversaires.

#### L'utilisation de l'espace

Les personnes en situation de handicap mental peuvent avoir des difficultés à bien utiliser chacune des zones et à les distinguer.



**L'utilisation du matériel**

Difficulté à manipuler la balle avec la batte construite avec les branches.

**Le système de score**

Difficulté à comprendre le système de score.

**Adaptation aux difficultés:****Interaction motrice avec les autres:**

- Réduire le nombre des joueurs: limiter la quantité d'interactions entre les joueurs en situation de handicap mental, ceux-ci ayant parfois tendance à être agressifs lorsque les interactions se multiplient.
- Donner à chaque équipe des dossards de couleur différente de l'équipe opposée afin de faciliter le repérage des coéquipiers.
- Limiter la contre communication (interaction entre deux adversaires) à deux joueurs dans 4 zones tracée à l'avance pour éviter les confrontations multiples et violentes.
- La crosse doit rester très près du sol lors du jeu pour éviter de faire mal aux autres joueurs.
- Le moniteur ou un partenaire sans handicap peut se tenir à côté de la personne déficiente intellectuelle et lui donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire.

**Lors de l'utilisation de l'espace:**

- Il est préférable de réduire l'espace du jeu selon le nombre des joueurs - 30m x 15m - et le diviser en quatre zones égales. Placer un seul joueur de chaque équipe dans une zone. Interdire aux joueurs de sortir de leur zone. Le joueur qui est placé dans la zone proche de la ligne du fond de l'équipe opposée est le seul autorisé à passer la balle derrière la ligne de fond de l'équipe adverse.
- Il est conseillé de matérialiser la ligne de fond par des repères bien visibles.

**Lors de l'utilisation du matériel**

- Attacher la crosse à la main du joueur à l'aide d'une ficelle en coton pour éviter qu'elle se perde et éviter de la lancer sur les joueurs.
- Utiliser des crosses de petite taille (entre 60 cm et 70 cm)
- Élargir la surface de la partie inférieure de la crosse pour mieux manipuler et orienter la direction de la balle.
- Utiliser des balles sonores, ou bien des balles dégonflées ou plus lourdes ou plus volumineuse selon le type de handicap.

- Les crosses pour les personnes en situation de handicap mental sont généralement des crosses artisanales fabriquées et adaptées, avec la possibilité de les peindre en différentes couleurs.
- Permuter chaque 5mn les joueurs dans les différentes zones pour diversifier les contacts.
- Fusionner les zones en deux en gardant les mêmes joueurs afin de créer une Interaction motrice progressive inter et intra groupes.





### OBSERVATIONS

Du fait de l'utilisation d'un engin qui peut être dangereux pour les enfants et notamment pour les personnes en situation de handicap mental (la crosse), il est nécessaire ici d'insister sur l'adaptation indispensable à effectuer au niveau du matériel.

Une mauvaise utilisation du bâton au cours du jeu a déjà été observé lors de la pratique de la Agfa par des personnes en situation de handicap mental.

Il est donc impératif d'insister sur ce point lors de la formation des éducateurs spécialisés et de les sensibiliser dans le choix des stratégies à tenir pour éviter les risques d'accident; les consignes doivent être claires à ce niveau. Par exemple, entre autres adaptations, limiter les interactions en diminuant le nombre de joueurs s'est avéré une solution efficace dans notre cas.



# PIERŚCIENIÓWKA

Ringnetball ou Netringball (en anglais)

**Localité**  
Pologne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

### Âge recommandé des participants:

> 12 ans

### Nombre de joueurs:

4-6 en équipe

### Matériel:

Un filet spécial (comme le filet de volley-ball, mais avec trois trous au centre); un ballon de volley-ball.

### Caractéristiques du matériel:

Un filet de volley-ball avec trois trous au milieu, sur le côté gauche et le côté droit; un filet de volley-ball régulier.

### Durée estimée:

Cela dépend de chaque jeu. Il peut durer plus d'une heure.

### Type d'installation:

Espace extérieur, salle de sport et partout là où on peut installer un terrain de volley et accrocher un filet.

### Relation avec les autres joueurs:

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Duel symétrique entre équipes.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### **Protagonistes:**

C'est un jeu qui peut être joué avec n'importe qui. Cela fonctionne aussi bien avec les enfants d'environ 12 ans, qu'avec les adolescents et les adultes.

### **Lieux de pratique:**

Espace extérieur ou salle de sport lors d'activités scolaires et universitaires; fêtes de famille, vacances, événements spéciaux, activités pour enfants et adultes etc.

### **Calendrier:**

Il peut être joué toute l'année (à l'intérieur en hiver, à l'extérieur au printemps, en été et au début de l'automne).

### **Origine des objets:**

Fabriqué.

### **Processus de construction:**

Fabriqué.

### **Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Dans les années 1930, un professeur de gymnastique, Władysław Robakowski, observe les passe-temps des pêcheurs sur les lacs de Mazurie (nord-est de la Pologne) qui consistaient à jeter les bouées à travers des filets percés de trous qui ne servaient plus à la pêche. Inspiré par cet acte, Robakowski a pensé qu'il pourrait être intéressant de pratiquer une activité semblable au volley-ball, en lançant une balle à travers un filet troué. Il a incorporé trois trous dans le filet de volley-ball similaires aux trous vus dans les filets de pêche. Robakowski a nommé ce nouveau jeu "Pieścieniówka" (Ringnetball), car ces trous ressemblaient à des anneaux. Après la seconde guerre mondiale, ce jeu a été oublié, mais heureusement, il a été réactivé au 21<sup>e</sup> siècle à l'École universitaire d'éducation physique de Poznań.

## DESCRIPTIF DU JEU

### **Début du jeu:**

Un joueur se tient sur la ligne de fond et sert le ballon en le frappant avec sa main au-dessus du filet (comme au volleyball).

**Développement du jeu:**

Deux équipes jouent l'une contre l'autre, généralement composées de 4 joueurs chacune. Après le service, un joueur de l'équipe adverse tient le ballon à deux mains et le lance dans l'un des trois trous du filet ou le passe à l'un de ses coéquipiers. Après un maximum de trois passes, le ballon doit être lancé à travers les trous du filet. L'objectif est d'essayer de faire atterrir la balle sur le terrain de l'adversaire. Les joueurs se déplacent sur le terrain sans ballon. Dès que le ballon est attrapé, ils doivent s'arrêter et le lancer à travers les trous du filet ou le passer.

Trois joueurs jouent sur le terrain. Ils peuvent lancer la balle à travers les trous. Ils ne sont pas autorisés à franchir la ligne, balisée à 1,5 m du filet afin de ne pas s'approcher trop près du filet lorsqu'ils s'arrêtent. Le quatrième joueur est la personne qui crée la majorité des jeux de l'équipe. Il est placé au plus près du filet (dans la zone délimitée par la ligne précitée à 1,5 m du rouge). Sa tâche consiste simplement à passer le ballon à ses coéquipiers. Ce joueur est autorisé à lancer la balle à travers les trous. Il ne peut pas couvrir les trous avec son corps. Il y a une rotation des joueurs après chaque point pour que tout le monde puisse jouer comme milieu de terrain et dans la zone arrière gauche, au milieu et à droite du terrain.

**Fin du jeu:**

Le Ringnetball se joue jusqu'à 15, 21 ou 25 points, attribués pour chaque balle qui atterrit avec succès sur le terrain de l'adversaire. Il se joue jusqu'à deux ou trois sets gagnés.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

**Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à comprendre le jeu. Savoir intervenir lors de l'adoption du rôle de joueur selon que l'équipe a le ballon ou non.

**L'utilisation de l'espace**

Difficulté à utiliser les trous du filet.

Difficulté due à la hauteur du filet.

**L'utilisation du matériel**

Difficulté à lancer ou à attraper le ballon.

**Le système de score**

Difficulté à comprendre le système de score

## **Adaptation aux difficultés:**

### **Interactions motrices avec les autres**

Le moniteur, ou un partenaire, peut être placé à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle pour lui donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire (où courir, comment lancer la balle, etc.).

### **L'utilisation de l'espace**

La personne en situation de handicap pourrait être autorisée à se déplacer avec et sans le ballon. En ayant le ballon, elle peut faire jusqu'à trois pas. La hauteur du filet pourrait également être abaissée et permettre le lancement à une distance plus proche du filet.

### **L'utilisation du matériel**

Les personnes en situation de handicap mental pourraient être autorisées à tenir le ballon, même s'il a déjà touché le sol. La balle peut passer par les trous et aussi par-dessus le filet.

### **Le système de score**

Une personne sans handicap ou la personne qui encourage le jeu pourrait informer les personnes en situation de handicap du score du jeu (par exemple, si leur équipe est en train de gagner ou de perdre).

## **OBSERVATIONS**

Il existe des expériences dans lesquelles des personnes en situation de handicap (y compris des personnes en fauteuil roulant) ont joué à ce jeu. L'expérience était inclusive, réalisée avec des équipes mixtes composées de personnes en situation de handicap et de personnes sans handicap.

La hauteur du filet a été adaptée.

Le Ringnetball est un jeu d'équipe à fort potentiel qui mérite d'être utilisé pour la promotion de l'inclusion sociale des personnes en situation de handicap, ainsi que de l'égalité des genres, étant donné qu'il peut être joué par des équipes mixtes. Dans ce cas, plus d'importance doit être accordée en faveur de l'égalité des chances plutôt qu'en faveur du résultat final et de la compétition elle-même.

# GIOCO DEL BRACCIALE

Localité  
Treia (MC), Marches - Italie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

6 joueurs

**Matériel:**

Un Bracciale (bracelet en bois qui couvre la main, utilisé pour frapper la balle) pour chaque joueur et une balle.

**Caractéristiques du matériel:**

Bois pour le bracelet, cuir pour le ballon

**Durée estimée:**

Plus d'une heure

**Type d'installation:**

Profitant traditionnellement des bâtiments d'églises ou de châteaux ou dans "l'arène".



**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Duel symétrique entre équipes.

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Protagonistes:**

Activité jouée par les élèves: ils commencent à l'école pour s'initier au jeu et le pratiquent dans la ville tout au long de l'année.

**Lieux de pratique:**

Arène "Carlo Didimi".

**Calendrier:**

Disfida Bracciale (premier dimanche d'août).

**Origine des objets:**

Artisanat local. Le Bracciali est une poignée qui est placée sur le bras, ce qui montre clairement l'originalité de ce jeu et son lien possible avec le domaine de la guerre.

**Processus de construction:**

Bracciali et boules artisanales aux caractéristiques locales

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

La présence d'un support latéral est un ingrédient indispensable du jeu.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Elle consiste à renvoyer la balle dans le camp adverse.

### Développement du jeu:

Les deux équipes échangent la frappe avec l'aide des "Bracciali", avec l'intention d'envoyer la balle sur le terrain adverse et d'empêcher les rivaux de la renvoyer. Le système de score est similaire au tennis et aux autres jeux de balle (15, 30, 40, jeu)

### Fin du jeu:

L'équipe qui obtient les points convenus gagne.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interactions motrices avec les autres

Difficulté à comprendre le jeu. Savoir intervenir lors de l'adoption du rôle de joueur selon que l'équipe a le ballon ou non.

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté à bien gérer l'utilisation de l'espace

#### L'utilisation du matériel

Difficulté à frapper la balle avec le Bracciali.

#### Le système de score

Difficulté à comprendre le système de score

### Adaptation aux difficultés:

#### Interactions motrices avec les autres

Le moniteur ou un partenaire peut être placé à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle et donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire (où courir, comment frapper la balle, etc.).

**L'utilisation de l'espace**

Le ballon pourrait être autorisé à faire plus d'un contact avec le sol lorsqu'il est dirigé vers une personne ayant une déficience intellectuelle.

**L'utilisation du matériel**

Les personnes en situation de handicap mental pourraient être autorisées à tenir le ballon et à le lancer directement à la main.

**Le système de score**

Une personne sans handicap pourrait informer les personnes en situation de handicap du score du jeu (par exemple, si leur équipe gagne, fait match nul ou perd).

**OBSERVATIONS**

Il est important de sensibiliser tous les participants à l'importance de faciliter l'inclusion, dans le but que chacun puisse faire l'expérience du bien-être.

# ANDARI I LOPOVI

Gardes et Voleurs

**Localité**

Bien connu partout dans le monde

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

9-12 ans

**Nombre de joueurs:**

6-12 joueurs

**Matériel:**

Foulard

**Caractéristiques du matériel:**

Plusieurs mouchoirs (le même nombre que les gardes) sont nécessaires pour jouer.

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installation:**

Espace extérieur.

**Relation avec les autres joueurs:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Duel entre équipes dissymétriques.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Protagonistes:**

Un jeu international joué par des enfants d'âges différents.

**Lieux de pratique:**

À l'air libre.

**Calendrier:**

Toute l'année

**Origine des objets:**

Aucun objet

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Plus il y a de joueurs, plus le jeu est dynamique.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les joueurs sont répartis en deux équipes, généralement en nombre inégal, à raison de deux ou trois voleurs pour chaque gardien. Les gardes s'identifient généralement par un trait distinctif (mouchoir attaché au bras ou au plastron). Avant le début du jeu, les gardes se rencontrent à un point prédéterminé, tandis que les voleurs se dispersent.

**Développement du jeu:**

Au signal, les gardes commencent à chasser les voleurs en essayant d'en capturer le plus possible. Tout voleur qui est touché ou arrêté par un gardien est emmené en "prison". Le voleur emprisonné reste confiné derrière la ligne de prison et tend la main aux joueurs. Si un autre voleur, sans se faire prendre, parvient à toucher la main du prisonnier, le prisonnier est à nouveau libre.

**Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsque tous les voleurs sont en "prison". Puis le jeu recommence avec d'autres gardes.

**ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL****Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à comprendre le jeu. Savoir intervenir lorsqu'on adopte le rôle de garde, de voleur ou de prisonnier.

**L'utilisation de l'espace**

Difficulté à bien gérer l'utilisation de l'espace

**Adaptation aux difficultés:****Interactions motrices avec les autres**

Le moniteur, ou un partenaire, peut être placé à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle et donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire (où courir, comment frapper la balle, etc.).

D'une manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que toutes les personnes ayant une déficience intellectuelle, puissent former un couple, avec une personne sans handicap. Si les joueurs ont des problèmes de vision, ils peuvent avoir des partenaires dans le jeu.

**L'utilisation de l'espace**

Il est important de créer un environnement sûr afin que personne ne soit blessé.

**OBSERVATIONS**

Si malgré les adaptations introduites, grâce aux indications du professeur ou des camarades de classe, les difficultés subsistent, il est possible de choisir d'introduire une variante dans le jeu. Ceux qui ont plus de difficultés peuvent tenir la main d'un partenaire sans déficience intellectuelle. Veiller à ce qu'en aucun cas, il n'y ait un couple formé uniquement de personnes en situation de handicap mental.

# SABAA HAJRAT

Les Sept Cailloux

**Localité**

Jeu traditionnel généralement pratiqué dans toute la Tunisie (surtout à Sfax)

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 9 ans

**Nombre de joueurs:**

8-20 joueurs (12 recommandés)

**Matériel:**

1 balle et 7 cailloux

**Caractéristiques du matériel:**

Une petite balle légère en plastique et 7 cailloux ou morceaux de briques de formes variées récupérées dans le milieu environnant.

**Durée estimée:**

15 à 30 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur plat sans obstacles.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Duel d'équipes "Le joueur joue à la fois avec des partenaires et contre des adversaires".

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Protagonistes:**

Enfants, filles et garçons, âgés de 8 à 14 ans, de toutes catégories sociales.

**Lieux de pratique:**

Vaste espace extérieur, quartier ou rue de village.

**Calendrier:**

Temps libre et spécialement pendant les vacances scolaires, lors de réunions de famille.

**Origine des objets:**

Les cailloux sont ramassés directement dans la rue, et la balle est industrielle, vendue dans toutes les échoppes des villes et villages.

**Pas de processus de construction spécifique****Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Jeu connu de plusieurs pays, transmis d'une génération à une autre, pratiqué dans toutes les régions de la Tunisie aussi bien par les filles que par les garçons.

Considération symbolique du jeu: dans la vie - sociale, économique, politique, etc. – la construction d'une chose rencontre bien plus de résistance et de contraintes que sa destruction. Le jeu des sept cailloux illustre de façon assez significative cette difficulté.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Former 2 équipes, A et B, de six joueurs

Sur un grand terrain, les membres de l'équipe A, qui sont numérotés de 1 à 6, tracent une ligne à 4m des sept cailloux qu'ils ont placés les uns sur les autres dans un cercle tracé au sol, et se placent sur la ligne. L'équipe B se place autour du cercle où se trouvent les cailloux.

**Développement du jeu:**

Au signal, le n°1 de l'équipe A lance la balle pour tenter de faire tomber les cailloux. Puis les joueurs de l'équipe A courent vers le cercle pour tenter de reconstruire les cailloux en tas. Pendant ce temps, l'équipe B doit empêcher la reconstruction en visant avec la balle les joueurs de A. Les joueurs touchés par la balle sont éliminés.

Si l'équipe A qui tente de reconstruire le tas de cailloux échoue, l'équipe B gagne 1 point et prend la place de l'équipe A: il y a changement de rôle.

Si l'équipe A réussit la reconstruction des cailloux, elle gagne un point et recommence la même opération avec le n°2 de l'équipe: pas de changement de rôle.

**Fin du jeu:**

Lorsque tous les joueurs auront lancé la balle vers les cailloux, le jeu se termine.



Il y a plusieurs façons de gagner le jeu:

- L'équipe gagnante est celle qui réalise le plus de points, c'est-à-dire celle qui a réussi le plus grand nombre de reconstruction de cailloux.
- L'équipe gagnante est celle qui a réussi à reconstruire les sept cailloux en un minimum de temps et qui a perdu le minimum de ses joueurs.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et les adversaires.

#### **L'utilisation de l'espace**

Les personnes en situation de handicap peuvent avoir des difficultés à bien utiliser chacune des zones et à les distinguer.

#### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à lancer la balle sur les pierres, à aller la récupérer rapidement; Difficulté à construire la tour de sept pierres.

#### **Le système de score**

Difficulté à comprendre le système de score

#### **Adaptation aux difficultés:**

##### **Interaction motrice avec les autres:**

- Réduire le nombre des joueurs: limiter la quantité d'interaction entre les joueurs en situation de handicap mental; certains d'entre eux peuvent devenir agressifs lorsque les interactions se multiplient.
- Donner à chaque équipe des dossards de couleur différente de l'équipe opposée afin de faciliter le repérage des coéquipiers.

##### **Utilisation de l'espace:**

- Raccourcir la distance entre les pierres de l'équipe "destructeur-constructeur".
- Autoriser un ou deux joueurs seulement à rentrer dans le petit cercle qui entoure les 7 cailloux pour reconstruire les cailloux en tas afin d'éviter les bousculades.

- Limiter l'espace où s'effectue l'action des « constructeurs » avec des marquages visibles afin de ne pas perdre de vue le contrôle de tous les joueurs.

**Utilisation du matériel:**

- Utiliser des pierres plus grosses et régulières ou des cubes en plastique
- Utiliser une balle de plus grand diamètre



**Système de score:**

Faciliter la structure du score et les gains de points pour une meilleure compréhension de l'objectif:

- Accorder un point à l'équipe qui touche un joueur de l'équipe adverse.
- Le joueur touché, au lieu de sortir, peut rester dans l'équipe.
- Accorder un point à l'équipe qui réalise le moins de temps pour construire les sept cailloux.
- Accorder un point à l'équipe qui chasse le plus grand nombre de joueurs à chaque manche.
- L'équipe qui construit les 7 cailloux reprend automatiquement le rôle de reconstructeurs.

**OBSERVATIONS**

- Il est conseillé d'inviter les deux équipes à trouver des solutions aux problèmes qui se posent lors de la tentative de capture des adversaires ou lors de la reconstruction des sept pierres.
- Il est important de donner des instructions strictes concernant l'intensité de la frappe de balle contre les adversaires et les endroits du corps à éviter.

# PALANT

**Localité**  
Pologne

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

> 12 ans

**Nombre de joueurs:**

6 par équipe

**Matériel:**

Un minimum de 1 batte, plusieurs boules de palais. La meilleure option étant d'avoir un minimum de 6 bâtons et 10 balles.

**Caractéristiques du matériel:**

Balles en bois, batte en bois et en caoutchouc (Palant) aux normes de l'Association Polonaise Palant. Les bases et les lignes sur le terrain de jeu peuvent être réalisées avec des matériaux tels que du papier, du caoutchouc, du plastique, etc., ou tracées dans une zone avec de la peinture, de la craie ou un autre matériau permettant de distinguer des zones particulières du terrain de jeu.

**Durée estimée:**

Cela dépend de chaque jeu. Il peut durer même plus d'une heure.

**Type d'installation:**

Espace extérieur. Besoin d'un grand espace pour jouer.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Duel entre équipes dissymétriques.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### **Protagonistes:**

Surtout des jeunes et des vieux, mais le jeu peut être joué par tous: enfants, adolescents, adultes, même personnes âgées ainsi que les filles et les garçons.

### **Lieux de pratique:**

Un terrain de jeu extérieur: une prairie ou un autre emplacement alternatif.

### **Calendrier:**

Ce jeu est traditionnellement joué principalement au printemps et en été, bien qu'il puisse être joué tout au long de l'année. A Grabów, près d'Łęczycza, ce jeu est pratiqué depuis plusieurs siècles jusqu'à aujourd'hui, le mardi après Pâques. La Palant Party est unique dans sa modalité avec la participation des habitants locaux, des autorités, des invités, des orchestres et des équipes Palant de divers endroits.

### **Origine des objets:**

Les battes sont en bois, les balles en caoutchouc. Ils sont construits à la main.

### **Processus de construction:**

Production.

### **Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Palant dérive du Moyen Âge. Le nom de ce jeu vient du mot « Pallante » qui signifie joueur de balle. Il a été principalement joué en Pologne, devenant le sport polonais le plus populaire avant la Seconde Guerre mondiale. Après la guerre, environ 1950 compétitions régulières (ligues) ont été organisées. Des championnats de Pologne ont également été organisés. Palant a été organisé et promu par l'Association polonaise Palant Ball. Ce sport a commencé à disparaître dans les années 1960, après les critiques des autorités et les nouvelles publiées dans la presse. Cependant, il a été réactivé par différentes organisations telles que l'Association Polonaise de Palant (PSPal), créée en 2014. Petit à petit, il a commencé à avoir une plus grande présence en Pologne.

## DESCRIPTIF DU JEU

### **Début du jeu:**

Un joueur choisi dans l'équipe adverse se tient dans la zone "domicile", d'où la balle est frappée avec une batte. La batte est tenue d'une main par son extrémité la plus fine. Le

joueur tient le ballon de l'autre main, le lance en l'air et essaie de le frapper avec la batte vers l'avant. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de tentatives, convenu avant le match.

#### **Développement du jeu:**

Après avoir frappé la balle au-delà de la « ligne de hors-jeu », le frappeur laisse tomber le bâton dans la zone où il se trouvait et commence à courir vers la première base, puis vers les bases suivantes s'il le juge approprié.

Le joueur ne peut pas courir lorsque le ballon, après avoir été frappé, touche le sol en dehors des lignes qui délimitent le terrain de jeu.

La personne qui frappe la balle peut décider de ne pas aller au premier but, après avoir effectué une frappe correcte. Si après avoir fait les différentes tentatives le joueur n'a pas réussi à frapper la balle correctement, alors il peut se rendre directement au premier but.

#### **Fin du jeu:**

Le joueur terminera la course sans marquer de point lorsque:

-La balle lancée par l'équipe défensive, par des passes, fait passer la balle au-dessus de la ligne de hors-jeu et retourne dans la zone « Domicile » avant que le frappeur n'atteigne le quatrième but.

-Un joueur de l'équipe adverse est touché avec le ballon par l'équipe défensive lorsqu'il se trouve entre un but.

-Lorsqu'un joueur de l'équipe défensive attrape le ballon en l'air avec une main et le tient dans cette main.

Si à n'importe quel moment, un frappeur n'atteint pas un but et que la balle lancée par les joueurs de l'équipe à la défense atteint le « Domicile », alors il doit retourner au dernier but où il se trouvait.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interactions motrices avec les autres**

Difficulté à comprendre le jeu.

Savoir intervenir lors de l'adoption du rôle de joueur selon que l'équipe a le ballon ou non.

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à s'orienter et à bien utiliser l'espace

**L'utilisation du matériel**

Difficulté à frapper la balle avec la batte.

**Le système de score**

Difficulté à comprendre le système de score

**Adaptation aux difficultés:****Interactions motrices avec les autres**

Le moniteur ou un partenaire peut être placé à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle et donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire (où courir, comment frapper la balle, etc.).

**L'utilisation de l'espace**

La personne en situation de handicap mental, après avoir frappé la balle, pourrait être autorisée à s'arrêter n'importe où sur le terrain pour faire une pause (comme si elle rentrait dans une base). Pour ce faire, il pourrait être ajouté un plus grand nombre de bases pour les personnes en situation de handicap mental.

**L'utilisation du matériel**

Les personnes en situation de handicap pourraient être autorisées à tenir le ballon et à le lancer directement à la main.

**Le système de score**

Une personne sans handicap pourrait informer les personnes en situation de handicap du score du jeu (par exemple, si leur équipe gagne, fait match nul ou perd).

**OBSERVATIONS**

Il est important de sensibiliser tous les participants à l'importance de faciliter l'inclusion dans le but que chacun puisse faire l'expérience du bien-être.

# DHANEB EL LAFAA

La Queue du Serpent

Localité

Jeu traditionnel originaire de l'Archipel de Kerkennah, Tunisie

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9 ans

**Nombre de joueurs:**

6 à 16 joueurs (10 recommandés)

**Matériel:**

Foulards

**Caractéristiques du matériel:**

Aucune caractéristique particulière

**Durée estimée:**

15 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. "Le joueur joue à la fois avec des partenaires et contre des adversaires". Affrontement entre trois équipes.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Protagonistes:**

Enfants, surtout des garçons de 9 à 12 ans, de toutes catégories sociales.



**Lieux de pratique:**

Espace extérieur, quartier.

**Calendrier:**

Temps libre et spécialement pendant les vacances scolaires, quand les garçons se retrouvent dans les quartiers pour jouer.

**Origine des objets:**

Foulards en tissu de fabrication industrielle

**Pas de processus de construction spécifique****Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Jeu dont la représentation symbolique illustre la manière dont les paysans chassaient traditionnellement les serpents: ils les attrapaient par la queue en évitant la tête.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

A l'intérieur d'un grand cercle dessiné au sol, 3 équipes de nombre égal se placent en file indienne ("les serpents"). Les joueurs de chaque équipe se tiennent par la taille; le joueur en tête de file représente "la tête du serpent", le dernier de la file, qui porte un foulard accroché à sa ceinture en arrière, représente "la queue".

**Développement du jeu:**

Au signal, les "têtes de serpents" de chaque équipe se déplacent avec leurs coéquipiers pour tenter de décrocher "la queue" (le foulard accroché à la ceinture du dernier joueur) des autres serpents. Ceux qui sont à la queue de la file doivent esquiver les tentatives de la tête des autres serpents.

**Fin du jeu:**

Le serpent qui réussit à conserver "sa queue" et qui décroche le plus de "queues" est le vainqueur. Le jeu se termine quand il n'y a plus de "queue" à décrocher.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et les adversaires.

#### L'utilisation de l'espace

Les personnes en situation de handicap mental peuvent avoir du mal à naviguer dans l'espace sans lâcher leurs pairs

#### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

- Réduire le nombre à 2 ou 3 personnes dans une équipe pour faciliter les déplacements dans le cercle et éviter les bousculades.
- Augmenter petit à petit le nombre de joueurs dans une équipe selon l'évolution de l'assimilation des règles et de l'amélioration des interactions motrices entre les partenaires (manière de se tenir par la taille sans se lâcher) et contre les adversaires (décrocher délicatement le foulard sans pousser l'adversaire ou lui arracher les vêtements)
- Changer les rôles et les partenaires pendant les situations d'apprentissage du jeu afin de multiplier et diversifier les échanges entre les différentes personnes: celles en situation de handicap et les autres.
- Essayer, au départ, de placer en tête de file ("tête de serpent"), l'éducateur ou encore une personne qui a le moins de difficulté mentale afin d'aider à la prise de décision.



### **Utilisation de l'espace:**

- Réduire l'espace de jeu (le cercle) dans le cas où les personnes en situation de handicap mental ont du mal à rattraper les adversaires et des difficultés à atteindre le foulard de l'adversaire.
- Élargir l'espace de jeu en fonction du type de difficultés rencontrées par les personnes en situation de handicap mental (bousculade, mauvaise orientation, etc.).
- Limiter l'espace à l'aide de repères bien visibles.

### **Utilisation du matériel**

- Utiliser des foulards de couleurs vives pour faciliter l'identification.
- Utiliser de longs foulards pour faciliter leur saisie.
- Afin d'éviter que les membres des équipes se lâchent, utiliser des ceintures en tissu que chaque joueur nouera autour de sa taille; cela facilitera la préhension par la taille et maintiendra soudés les membres d'une équipe.

### **OBSERVATIONS**

- Il est préférable de ne pas prolonger le temps de jeu avec les personnes en situation de handicap mental.
- Démontrer et expliquer simplement à l'avance tous les risques possibles qui peuvent survenir lors du jeu pour éviter de surprendre brutalement ces personnes vulnérables.

# ESSID WA LABOUA

Le Lion et la Lionne

**Localité**  
Sud de la Tunisie



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9 ans

**Nombre de joueurs:**

Entre 8 et 14 joueurs (10 recommandés)

**Matériel:**

Pas de matériel

**Caractéristiques du matériel:**

Pas de matériel

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'infrastructure:**

Espace extérieur.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Un contre tous "Le joueur joue avec des partenaires et contre un adversaire".

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Protagonistes:**

Jeu originaire de Kébili et de Gabes, villes du sud tunisien, joué par les enfants de 6 à 14 ans issus du village de Noeil.

**Lieux de pratique:**

Espace extérieur, dans les oasis, à l'ombre des palmiers.

**Calendrier:**

Temps libre

**Origine des objets:**

Aucun objet ou processus de construction

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu de "Essid ou Laboua" était pratiqué surtout au sud, dans les oasis du désert tunisien.

La mise en scène théâtrale du jeu symbolise une scène de la vie nomade des gens du désert: le rôle de la mère-lionne (Laboua) défenseuse et protectrice de ses enfants que le lion de l'Atlas, présent autrefois dans une grande partie de l'Afrique du Nord, menace d'attaquer et de dévorer.

Le jeu s'est par la suite exporté dans toute la Tunisie, du sud au nord, où il est pratiqué par des enfants de toutes catégories sociales.

Son originalité réside dans la mise en scène théâtral initiale qui précède le jeu de l'affrontement proprement dit. "Essid ou Laboua" continue d'être joué de façon aussi spectaculaire à ce jour.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Le jeu débute par le choix de la lionne, qui se fait généralement parmi les filles (les plus âgées ou encore les plus grandes de taille), et le choix du lion parmi les garçons les plus audacieux.

La lionne se place en tête de file des enfants pour protéger ses "lionceaux" qui se tiennent les uns derrière les autres par la taille.

Le lion, placé à une certaine distance en face de la lionne, s'apprête à commencer son "cinéma".

### **Développement du jeu:**

Le lion commence à dire, sur un rythme cadencé et l'air menaçant:

"Ana Essid Nakoulhom !": Je suis le Lion, je les mange !

Et la lionne répond:

"Ana Laboua Nahmihom !": je suis la lionne, je les protège !

Le lion tente alors de déjouer l'attention de la lionne en montrant qu'il ne fait que passer pour faire ses courses:

- « Je vais passer pour aller chez le boucher ! »

La lionne lui répond:

- « Le boucher est fermé ! »

- « Je vais chez l'épicier ! »

- « L'épicier est fermé ! », etc.

Lorsque le lion voit que toutes tentatives pour s'approcher des "lionceaux" sont vaines, il feint une douleur au pied, et toujours sur un rythme cadencé, il crie:

« Aïe, Aïe, une épine m'a piqué ! »

Et la lionne, incrédule, répond:

« Tu mens, tu mens, espèce de menteur ! »

- « Par où je dois passer ? je dois aller chez moi ! »

Après plusieurs autres tentatives d'approche refusées par la lionne, le lion fini par attaquer de force pour attraper les "lionceaux" et les dévorer. La lionne essaye alors de les protéger en écartant les bras, en se déplaçant pour les éloigner ou encore en repoussant le lion avec les mains, tandis que ses petits se cachent derrière leur mère en suivant ses déplacements, attachés les uns aux autres.

Chaque "lionceaux" attrapé est détaché de sa mère et ses frères pour être mis de côté.



### **Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsque tous les « lionceaux » sont capturés. Le lion, vainqueur, impose un gage à la lionne vaincue.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et les adversaires.

#### **L'utilisation de l'espace**

Les personnes en situation de handicap peuvent avoir du mal à naviguer dans l'espace sans lâcher leurs pairs.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

- Avec les personnes déficientes intellectuelles, il est préférable de réduire le nombre de « lionceaux » pour éviter les bousculades et les altercations.
- Avoir une éducatrice dans le rôle de lionne au départ permet de familiariser les personnes déficientes intellectuelles avec le jeu et de les rassurer en tant que « lionceaux ».

**Utilisation du matériel**

- Faire porter une ceinture ou un foulard autour de la taille des joueurs pour faciliter la prise entre eux et éviter de tirer sur les vêtements.
- Imposer au « lion » une capture sans danger pour les « lionceaux »: toucher léger du bout des doigts, toucher avec un foulard.

**OBSERVATIONS**

- La théâtralisation du jeu peut être mise en valeur avec des costumes appropriés représentant le lion, la lionne et les lionceaux; cela permettra une plus grande motivation et une meilleure assimilation des différents rôles.
- Une autre façon de jouer pourrait être de récupérer le lionceau capturé. Ce dernier devient alors l'allié du lion dans sa chasse en s'accrochant derrière lui et passe du rôle de "chassé" à celui de "chasseur".



# LA CHAÎNE

**Localité**

Jeu traditionnel joué dans différentes régions des pays européens et un peu partout dans le monde



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

10-20 joueurs (15 recommandés)

**Matériel:**

Ce n'est pas nécessaire

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (intérieur ou extérieur)

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Confrontation d'une équipe contre tous.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:

C'est un jeu avec une multitude de variables, certaines bien connues, avec plusieurs manières de jouer qui peuvent être introduites par l'enseignant, toujours attentif aux caractéristiques des participants et à ce qu'ils ont réellement l'intention de réaliser.

Ce jeu contient un réseau de communication motrice très intéressant. Au début, le jeu correspond à la structure d'un contre tous, puis il se transforme en une structure d'équipe contre tous. De cette façon, les joueurs qui sont initialement des adversaires, une fois capturés, deviennent des compagnons. Ce changement dans la relation motrice favorise l'inclusion de tous les participants. C'est un véritable trésor offert par les jeux traditionnels.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Les participants sont répartis sur tout le terrain de jeu. Il y aura un joueur (chasseur) qui poursuivra le reste des participants, essayant de les capturer en touchant leur corps avec sa main.

### Développement du jeu:

Chaque lièvre capturé doit rejoindre le chasseur en lui tenant la main. Chaque personne capturée est donc une personne de plus dans l'équipe des chasseurs qui formera une chaîne de plus en plus longue à mesure que les lièvres sont capturés.

### Fin du jeu:

Le jeu se terminera lorsque tous les lièvres seront capturés et transformés en chasseurs.

## ADAPTATION DU JEU POUR PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

*Difficulté dans le rôle de chasseur:* certains participants peuvent avoir du mal à identifier qu'une fois « chassés », ils doivent faire partie de la chaîne et aller avec l'équipe de chasse.

*Difficulté dans le rôle du lièvre:* les personnes en situation de handicap mental peuvent avoir du mal à comprendre comment fuir lorsque la chaîne se rapproche de leur position.

#### L'utilisation de l'espace

Dans le rôle du chasseur, difficulté à savoir où mener la course poursuite. Dans le rôle du lièvre, difficulté à savoir où chercher des espaces éloignés de la chaîne.

#### Adaptation aux difficultés:

##### Interaction motrice avec les autres.

Commencer par attraper plus de la moitié des participants sans handicap.

Former des couples inclusifs dans le rôle du lièvre pour que la personne sans handicap puisse guider les déplacements de la personne en situation de handicap en lui tenant la main.

-L'enseignant ou un partenaire peut donner des indications en continu sur ce que la personne déficiente intellectuelle doit faire.

- On peut aussi proposer que lorsqu'une chaîne atteint 6 personnes, elle soit divisée en deux chaînes de trois.

##### L'utilisation de l'espace

Réduire l'espace de jeu lorsqu'il y a peu de lièvres et quand, parmi eux, il y a des personnes en situation de handicap mental.

Lorsque le lièvre est un joueur en situation de handicap, le professeur peut lui dire où se tenir, où aller, afin d'éviter la chaîne.

Des zones de sécurité pourraient être intégrées dans l'espace de jeu où les personnes en situation de handicap mental peuvent s'abriter et où il est interdit de les capturer.

# L'ARAIGNÉE

**Localité**

Jeu bien connu dans toute l'Europe et dans le monde

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

Deux équipes de 5 à 15 joueurs chacune

**Matériel:**

Aucun objet n'est requis.

**Durée estimée:**

15-30 minutes. Le jeu est terminé, lorsque tous les participants sont piégés. Il n'y a pas de durée minimale ou maximale. L'animateur déterminera la durée du jeu, en fonction de la motivation des joueurs.

**Type d'installations:**

Tout espace, intérieur ou extérieur et sans obstacles. La taille dépend du nombre de joueurs. Approximativement, cela pourrait être un rectangle de 10-20 x 20-40 mètres. Une ligne transversale divisera l'espace en deux parties égales.

Tout matériel servant à établir les limites de l'espace de jeu (cônes, banderoles, cartons, sacs, etc.). Par exemple, placer un cône dans les coins du terrain de jeu et de chaque côté de la ligne médiane.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Confrontation d'une équipe contre tous.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Lieux de pratique:

Traditionnellement, il se joue dans n'importe quel espace ouvert (place de ville, cour d'école) ou fermé (gymnase, salle de sport ou similaire).

### Calendrier:

N'importe quel moment de l'année, si le temps le permet, convient à ce jeu.

### Origine des objets:

Il se joue sans objets.

### Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:

En principe, tout le monde peut participer, même avec de l'aide.

Ce jeu contient un réseau de communication motrice très intéressant, tout comme le jeu à la chaîne. Au début, le jeu correspond à la structure d'un contre tous, et plus tard il se transforme en une structure d'équipe contre tous. De cette façon, les joueurs qui sont initialement des adversaires, une fois capturés, deviennent des partenaires. Ce changement dans la relation motrice favorise l'inclusion de tous les participants. C'est un véritable trésor offert par les jeux traditionnels.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

- Sur la ligne centrale un joueur joue le rôle de « l'araignée ».
- Le reste des joueurs est situé dans l'une des parties du rectangle.

### Développement du jeu:

L'un des joueurs à une extrémité du terrain de jeu indique « araignée ». Ensuite, l'un des joueurs araignée répond « poilu ». Immédiatement après, les participants à l'extrémité du terrain de jeu se déplacent pour vaincre les adversaires « araignées » dans la zone centrale sans être touchés. Ils doivent courir sans quitter le terrain de jeu. Les "araignées" ne peuvent se déplacer que latéralement, dans la zone de la ligne médiane, en essayant de toucher les adversaires avec leur main. Lorsqu'un joueur libre est touché, il fait partie de l'équipe araignée.

### Fin du jeu:

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont touchés et transformés en araignée.

## ADAPTATION DU JEU POUR PROMOUVOIR L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Certains joueurs ont des difficultés à comprendre la dynamique du jeu

Dans le rôle de joueurs libres, certains peuvent avoir du mal à trouver une place libre dans la zone centrale pour passer en évitant les araignées.

Dans le rôle de joueur « araignée », certaines personnes peuvent être statiques et ne pas oser toucher les autres.

#### L'utilisation de l'espace

Certaines personnes peuvent dépasser les limites latérales, pour passer d'un côté à l'autre.

#### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

Certains joueurs ont du mal à comprendre la dynamique du jeu.

Le moniteur ou un partenaire sans handicap peut se tenir à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle et lui donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire.

Quand le joueur « araignée » est statique et n'anticipe pas l'action d'attraper les autres, on peut appliquer la même consigne décrite précédemment.

D'une manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que toutes les personnes ayant une déficience intellectuelle puissent former un binôme avec une personne sans handicap.

Incorporer les couples inclusifs dans le rôle de joueur libre.

#### L'utilisation de l'espace

Le moniteur ou l'enseignant insistera en permanence auprès des personnes en situation de handicap pour leur demander de se placer derrière la ligne, leur indiquer que les lignes latérales ne doivent pas être dépassées, leur dire où ils peuvent se déplacer, leur demander, s'ils sont « araignée », de ne pas sortir de la ligne médiane du terrain.

### OBSERVATIONS

Si malgré les adaptations introduites, grâce aux indications du professeur ou des camarades de classe, les difficultés subsistent, il est possible de choisir d'introduire une variante dans le jeu. Tous les participants prennent la main d'un partenaire, tant pour le

rôle de joueur libre, que celui d'« araignée ». Veiller à ce que, en aucun cas, il n'y ait un couple uniquement formé de personnes en situation de handicap mental.

# LA BALLE AU CHASSEUR

**Localité**

Jeu localisé en Espagne et en France



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

8 à 16 joueurs (12 recommandés)

**Matériel:**

Des balles

**Caractéristiques du matériel:**

Ballons de Basket-ball ou de volley-ball

**Durée estimée:**

15-30 minutes



**Type d'installations:**

Terrain de sport couvert

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Confrontation d'une équipe contre tous.

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Ce jeu contient un réseau de communication motrice très intéressant. Au début le jeu correspond à la structure d'une équipe (deux chasseurs) contre tous (le reste des lièvres). Au fur et à mesure que le jeu progresse, il y a plus de chasseurs. De cette façon, les joueurs qui sont initialement des adversaires, une fois capturés, deviennent des partenaires. Ce changement dans la relation motrice favorise l'inclusion de tous les participants. C'est un véritable trésor offert par les jeux traditionnels.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

L'espace de jeu est délimité et deux participants sont sélectionnés pour commencer le jeu en tant que chasseurs; les autres seront des lièvres. L'objectif de ces joueurs sera de chasser tous les lièvres et de les transformer en chasseurs, de telle sorte qu'au fur et à mesure que le jeu progresse le nombre de chasseurs augmente et le nombre de lièvres diminue.

**Développement du jeu:**

Les chasseurs doivent attraper les autres joueurs (lièvres) en lançant la balle aux adversaires à une distance maximale d'un mètre. La personne touchée devient un chasseur. Les chasseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon dans les mains. Seuls les chasseurs sans balle peuvent se déplacer.

**Fin du jeu:**

Au fur et à mesure que les chasseurs capturent des lièvres, ils se transforment en chasseurs, augmentant ainsi le nombre de chasseurs jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul lièvre qui sera le vainqueur. La chasse aux lièvres se fait par un touché avec ballon.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

**Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle****Interaction motrice avec les autres**

Difficulté dans le rôle de chasseur: certains participants peuvent avoir des difficultés à identifier qu'une fois « chassés », ils devraient faire partie de l'équipe de chasseurs.

Difficulté dans le rôle du lièvre: les personnes ayant une déficience intellectuelle peuvent avoir des difficultés à comprendre comment fuir lorsqu'un chasseur s'approche d'eux.

Ne pas voir le danger des chasseurs qui ont le ballon.

Ne pas savoir quoi faire quand ils sont chasseurs.

Ne pas faire la différence entre un chasseur et un lièvre.

**L'utilisation de l'espace**

Dans le rôle du chasseur, difficulté à savoir où courir. Dans le rôle du lièvre, difficulté à savoir où chercher des espaces libres éloignés des chasseurs.

**L'utilisation du matériel**

Mauvaise manipulation du ballon .

**Adaptation aux difficultés:****Interaction motrice avec les autres**

- Le professeur donne des instructions sur ce que doit faire la personne en difficulté à tout moment (chasseur ou lièvre). Il doit surtout la prévenir qu'elle doit fuir le joueur qui a le ballon.

- Interdire d'attraper une personne en situation de handicap tant que plus de la moitié des participants sans handicap ne sont pas capturés.

### **L'utilisation de l'espace**

- Réduire l'espace de jeu lorsqu'il y a peu de chasseurs dont une personne en situation de handicap dans l'équipe.
- Des indications sont données sur les zones à occuper.
- Quand une personne en situation de handicap est "lièvre", lui offrir la possibilité de s'unir avec un partenaire qui l'aide à fuir et se déplacer correctement dans l'espace.
- Des zones peuvent être ajoutées pour donner au joueur en situation de handicap la possibilité de s'y réfugier sans être touché.

### **L'utilisation du matériel**

Il est préférable d'utiliser des balles en caoutchouc ou en mousse faciles à manipuler.

## **OBSERVATIONS**

Ce jeu peut être très dynamique, avec des changements de rôles continus (passer du lièvre au chasseur). Dans ce cas, certains élèves ayant une déficience intellectuelle peuvent avoir des difficultés à suivre le jeu. Il est alors important d'introduire les adaptations décrites précédemment, et de faire en sorte qu'ils soient constamment guidés par l'enseignant.

# LES 4 COINS

**Localité**

Jeu très répandu dans le monde



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

5 à 10 joueurs (5 recommandés)

**Matériel:**

Aucun matériel requis

**Durée estimée:**

-

**Type d'installations:**

Tout espace, intérieur ou extérieur et sans obstacles. La taille dépend du nombre de joueurs. Approximativement, cela pourrait être un rectangle de 10-20 x 20-40 mètres. Une ligne transversale divisera l'espace en deux parties égales.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Jeu paradoxal.

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Lieux de pratique:**

Jeu traditionnel très répandu dans toute l'Europe et les autres continents.

**Calendrier:**

A tout moment de l'année.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

C'est un jeu simple en termes de règles, mais complexe du point de vue des relations. De plus, il nécessite une prise de décision très rapide. C'est un jeu qui est à l'origine d'un réseau de communication moteur paradoxal, puisque les personnes placées dans les coins peuvent décider de s'allier et de coopérer pour échanger leur position mais aussi de trahir un soi-disant partenaire lors de l'exécution des actions. Lorsqu'on quitte son coin, on peut décider d'y revenir, afin que l'autre personne à qui on a fait croire à un échange de place soit flouée.



## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Quatre joueurs se placent chacun dans un coin. Un cinquième joueur sera situé au centre. Quand il donne un signal, tout le monde doit changer de coin. Celui du centre tentera de prendre un coin laissé libre lors de l'échange de place. On peut également jouer sans que la personne au milieu ne donne aucun signal.

### Développement du jeu:

Celui qui reste sans coin se retrouve au centre.

### Fin du jeu:

C'est un jeu dont les règles n'établissent pas de fin, puisque les jeux se répètent successivement jusqu'à ce que quelqu'un décide de mettre fin à l'activité.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Étant un jeu dans lequel les joueurs peuvent avoir de nombreuses options et alternatives, cela le rend assez complexe pour les personnes ayant une déficience intellectuelle en raison du nombre de décisions qu'elles doivent prendre en très peu de temps.

#### L'utilisation de l'espace

Le joueur ne sait pas où aller et quels espaces occuper.

#### Relation avec le temps

Difficulté à intervenir au bon moment

#### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

Deux adaptations majeures sont proposées:

-L'enseignant se tiendra à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle, indiquant ce qu'il faut faire.

-Former des binômes composés d'un joueur en situation de handicap moteur et d'un autre sans handicap pour faciliter les déplacements et les prises de décision.

Lorsque la personne en situation de handicap se retrouve au milieu, l'animateur peut l'aider à se déplacer.

### **L'utilisation de l'espace**

Les coins devront être clairement identifiés (cônes, mouchoirs ou marques au sol)

Joueur de coin: possibilité de jouer à deux en se tenant les mains; réduire les distances entre les coins et le centre lorsque la personne du milieu est en situation de handicap.

Joueur central: possibilité de jouer à deux en se tenant les mains

### **Relation avec le temps**

Joueur de coin: donner des instructions individuellement sur le moment de se déplacer; possibilité de jouer à deux en se tenant les mains

Joueur central: le professeur peut aider en indiquant quand il faut se déplacer. En cas de difficulté très évidente, on peut jouer main dans la main (avec un joueur plus habile). Dans le cas où un joueur en situation de handicap se retrouve à plusieurs reprises sans coin libre, ou s'il est souvent au centre, il pourra se faire aider par un binôme sans handicap qui lui tiendra la main.

Il est conseillé à l'enseignant de donner des directives à ceux qui ont le plus de difficulté.

### **OBSERVATIONS**

Il faut être conscient que lorsque ce jeu est proposé, il demande aux participants un haut niveau de prise de décision, qui est précisément la capacité qui affecte le plus les personnes en situation de handicap mental. Cependant, en introduisant certaines adaptations, on peut permettre l'inclusion de ces personnes parmi les autres joueurs.

# ARBAA ARKAN

Les Quatre Coins

**Localité**

Tunisie et partout dans le monde



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>9 ans

**Nombre de joueurs:**

Entre 5 et 10 joueurs

**Matériel:**

Pas de matériel

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installation:**

Espace extérieur



**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. "Le joueur joue contre des adversaires et des partenaires". Jeu paradoxal.

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Protagonistes:**

Enfant, filles et garçons, de 9 à 14 ans, de toutes catégories sociales.

**Lieux de pratique:**

Espace extérieur, quartier, cour d'école, terrasse, etc.

**Calendrier:**

Temps libre, à l'école ou en dehors de l'école.

**Origine des objets:**

Aucun objet

**Processus de construction:**

Pas de processus de construction

**Considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

"Arbaa Arkan" est un jeu paradoxal, c'est à dire un « jeu sportif dont les règles de pratique entraînent des interactions motrices affectées d'ambiguïté et d'ambivalence, débouchant sur des effets contradictoires et irrationnels. Cette dynamique paradoxale découle du système d'interaction suscité par la logique interne du jeu, notamment du réseau des communications motrices » (Parlebas, 1999, p. 192).

Le jeu paradoxal est un modèle d'interaction motrice proposé seulement par les jeux traditionnels. Ce modèle à brusque renversement d'alliance, laisse le libre choix aux participants de communiquer avec des partenaires ou de contre communiquer contre des adversaires (Parlebas, 1989). Même au cours du jeu on peut changer de partenaire, celui qui était un adversaire peut devenir un allié. Les relations se nouent, se dénouent et se renouent au cours de la même partie. Ceci reflète bien les relations qui se font au cours de la vie quotidienne.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

4 joueurs se placent chacun au niveau d'un coin d'un espace en forme de carré. L'espace est généralement une terrasse ou un préau, dotés de piliers apparents, ceux-ci servant de refuge pour les 4 joueurs. Un cinquième joueur se place au centre du carré.

### Développement du jeu:

Les 4 joueurs doivent, d'un commun accord (ou suite à un signal codé entre eux), permuter de place pour atteindre un coin vide laissé par un autre joueur, avant que le joueur au centre ne le prenne. Le joueur qui se retrouve sans refuge (coin) se place au centre.

### Fin du jeu:

Les joueurs peuvent arrêter de jouer quand ils le souhaitent ou décider de la fin du jeu une fois que tous les joueurs sont passés par le rôle de « joueur central ».

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Étant un jeu dans lequel les joueurs peuvent avoir de nombreuses options et alternatives, les 4 coins est rendu assez complexe pour les personnes ayant une déficience intellectuelle en raison du nombre de décisions qu'elles doivent prendre en très peu de temps.

#### L'utilisation de l'espace

Le joueur ne sait pas où aller et quels espaces occuper.

#### Relation avec le temps

Difficulté à intervenir au bon moment

#### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

Deux adaptations majeures sont proposées:

-L'enseignant se tiendra à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle pour lui indiquer ce qu'il faut faire.

- La possibilité de jouer à « deux par coin » peut être envisagée pour faciliter les déplacements et pousser à réfléchir sur des stratégies collectives: associer une personne en situation de handicap mental avec une autre sans handicap (ou un.e éducateur.trice) peut considérablement améliorer les conduites motrices de la première et favoriser son inclusion sociale.

### **L'utilisation de l'espace**

Les coins devront être clairement identifiés (cônes, mouchoirs ou marques au sol)

- Si l'espace est trop grand et demande beaucoup trop d'effort aux personnes en situation de handicap mental, il est possible de le réduire et le limiter par des repères bien visibles et sans danger pour les enfants: cônes, cerceaux, etc.

- Si le changement de place provoque des accrochages trop violents entre les joueurs, on peut tracer au sol des couloirs de directions différentes entre les 4 coins pour faciliter l'orientation de la course et éviter les bousculades.

### **Relation avec le temps**

Il est conseillé de donner des directives à ceux qui ont le plus de difficulté: l'animateur peut donner des instructions en indiquant quand se déplacer.

## **OBSERVATIONS**

Il faut être conscient que lorsque ce jeu est proposé, il demande aux participants un haut niveau de prise de décision, qui est précisément la capacité qui affecte le plus les personnes en situation de handicap mental. Cependant, en introduisant certaines adaptations, ce jeu est un très bon modèle d'inclusion des personnes en difficulté.

# LA BALLE ASSISE

**Localité**  
Espagne et France

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Participants Âge recommandé:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

De 6 à 20 joueurs.

**Matériel:**

-Une balle.

-Si l'espace n'est pas délimité, des bannières ou des cônes peuvent être utilisés.

**Caractéristiques du matériel:**

Tout matériel servant à établir les limites de l'espace de jeu (cônes, banderoles, cartons, sacs, etc.).

**Durée estimée:**

15-30 minutes. Le jeu n'a pas de fin claire, car le nombre de prisonniers varie continuellement. Il n'y a pas de durée minimale ou maximale. L'animateur déterminera la durée du jeu, en fonction de la motivation des joueurs.

**Type d'installations:**

Tout espace, intérieur ou extérieur et sans obstacles. La taille du terrain dépend du nombre de joueurs. Approximativement, il pourrait s'agir d'un carré ou d'un rectangle de 10 à 20 m environ.

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Jeu paradoxal.

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### **Protagonistes:**

Toute personne comprenant les règles du jeu pourra participer. Pour cette raison, il est recommandé d'avoir plus de 12 ans, mais ce n'est pas indispensable.

### **Lieux de pratique:**

Son origine est incertaine. Il est répandu en France, en Espagne et dans d'autres pays européens. Traditionnellement, il se joue dans n'importe quel espace ouvert (place de ville, cour d'école) ou fermé (gymnase, salle de sport ou similaire).

### **Calendrier:**

N'importe quel moment de l'année, si le temps le permet, convient à ce jeu.

### **Origine des objets:**

Tout type de balle assez légère et qui rebondit peut être utilisée, tels que ballons de volley-ball ou de hand-ball, en caoutchouc, en mousse, gonflable, etc.

### **Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

En principe, toute personne capable de comprendre les règles pourra participer. Cependant, celles qui ont des difficultés de compréhension, pourront également le faire, si elles sont bien accompagnées. Ce jeu peut avoir différentes variantes.

C'est l'un des trésors de l'héritage du patrimoine culturel des jeux traditionnels. Ce jeu propose un système relationnel original, dans lequel les participants peuvent être à la fois partenaires et adversaires.

## DESCRIPTIF DU JEU

### **Début du jeu:**

-Les joueurs seront répartis dans l'espace délimité, un seul joueur possède un ballon.

### **Développement du jeu:**

Lorsque l'animateur donne le signal, la personne avec le ballon peut le communiquer aux autres de deux manières: a) avec un rebond: il s'agit d'une passe amicale puisque le joueur qui le reçoit continue dans son rôle de joueur vivant; b) au moyen d'une frappe sur l'autre, c'est-à-dire en s'opposant à lui dans le but de le faire prisonnier. Si une partie du corps de l'autre joueur est touché, celui-ci est prisonnier et doit s'asseoir par terre. Ce

joueur peut être libéré s'il parvient à attraper un ballon ou si un autre joueur vivant ou prisonnier le lui passe.

### **Fin du jeu:**

Le jeu se termine, lorsqu'un seul joueur reste en vie ou lorsque le moniteur ou l'enseignant le décide.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Relations avec les autres**

Certains participants ont du mal à jouer un rôle actif .

Il se peut que certains joueurs une fois touchés, demeurent toujours "assis".

#### **L'utilisation de l'espace**

Joueur avec ballon: difficulté à calculer la distance pour toucher l'autre; difficulté à faire une passe à rebond pour communiquer avec un partenaire.

Joueur prisonnier: Difficulté à identifier la place où s'asseoir quand il est touché.

Joueur sans ballon: difficulté à éviter les frappe de balle des adversaires.

#### **L'utilisation du matériel**

Quand la balle rebondit trop haut, il est difficile pour une personne en situation de handicap de l'attraper.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Les adaptations suivantes sont recommandées:

Difficultés à comprendre la dynamique du jeu:

-Le moniteur, ou un partenaire, peut être placé à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle pour fournir des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire (si le ballon lui est lancé, il l'attrape ou le laisse passer; s'il a le ballon, sur qui et comment tirer, comment ne pas rester statique et anticiper certaines actions, etc.)

D'une manière générale, il faut évaluer la possibilité que tous les élèves ayant une déficience intellectuelle, puissent former un binôme avec un élèves sans handicap.

**L'utilisation de l'espace**

Le moniteur ou l'enseignant insistera, en permanence pour indiquer où la personne en situation de handicap peut s'asseoir, où aller quand les autres ont le ballon, où lancer le ballon et où l'attention doit être dirigée.

Possibilité de jouer en binôme, main dans la main

**L'utilisation du matériel**

Si le ballon rebondit trop, faire en sorte de le dégonfler afin de laisser plus de temps aux joueurs en difficulté pour réagir.

**OBSERVATIONS**

Si malgré les adaptations introduites, grâce aux indications du professeur ou des camarades de classe, les difficultés subsistent, il est possible de choisir d'introduire une variante dans le jeu. Ceux qui ont des difficultés peuvent tenir la main d'un partenaire qui n'en a pas. Veiller à ce qu'en aucun cas, il n'y ait un couple composé uniquement de personnes en situation de handicap.

# LE TREMBLEMENT DE TERRE

Localité

Espagne et autres pays européens



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

11 à 19 joueurs (15 recommandés)

**Matériel:**

Aucun matériel requis

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport



**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Jeu paradoxal

**ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)****Lieux de pratique:**

Jeu traditionnel joué à différents endroits en Espagne et dans d'autres pays européens

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Ce jeu crée un réseau de communication motrice très original. Lorsque « la maison » ou la consignation du locataire est indiquée; ou « mur avant, mur arrière » ou « locataire », la situation correspond à un jeu d'opposition un contre tous (le joueur indique le slogan contre tous les autres qui sortent de « la maison »). Ce système de relations devient plus complexe lorsque le slogan tremblement de terre est indiqué. A ce moment, toutes les « maisons » sont défaites et tous les joueurs peuvent s'allier (coopérer pour former une nouvelle « maison »), s'opposer (essayer d'atteindre une « maison » plus tôt) ou se trahir (par exemple, lorsqu'il reste deux maisons avec seulement 2 personnes, un joueur peut décider d'abandonner son partenaire et aller compléter l'autre « maison » de deux personnes: ce joueur vient de jouer dans une relation paradoxale ou contradictoire). Cependant, lorsqu'une personne est sans abri, alors elle a tout le pouvoir « et la force » de décider du slogan du prochain coup. À la fin du jeu, il n'y aura ni perdants, ni gagnants. C'est la véritable force inclusive de la logique interne de ce jeu traditionnel.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Les participants seront regroupés en trios (deux étudiants sans handicap et un avec). Deux d'entre eux se tiennent par les mains, tandis que le troisième sera placé entre eux.

### Développement du jeu:

La personne qui n'occupe pas de poste dans les « maisons », dit l'un des mots suivants:

1.- « Mur droit, mur gauche; ou mur avant, mur arrière », les habitants des « maisons » qui occupent cette position se déplaceront à la recherche d'une nouvelle « maison ». Les autres personnes restent au même endroit, main dans la main, dans l'attente d'un autre « locataire ».

2.- Les "locataires", ceux qui se trouvent au milieu de chaque « maison », devront chercher une nouvelle « maison ».

3.- "Séisme", tous les participants se déplacent pour chercher de nouvelles « maisons », avec de nouveaux « locataires ».

### Fin du jeu:

Les règles ne déterminent pas la fin du jeu. Cette décision doit être prise par l'animateur ou par les participants eux-mêmes.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

Le joueur doit prendre des décisions en fonction de ce que dit l'enseignant et de ce que font les camarades de classe. Il peut y avoir trois situations différentes:

-Lorsque le joueur déficient mental est « chez lui », lorsqu'il joue main dans la main, il ne doit suivre les conseils de son partenaire que dans le cas où il a des difficultés à se décider.

-Quand on est "locataire", on est seul à partir à la recherche d'une nouvelle "maison": dans ce cas précis, les personnes en situation de handicap mental peuvent trouver des difficultés.

-Lorsque l'enseignant dit "tremblement de terre", l'élève déficient intellectuel se retrouvera dans l'une des deux situations précédentes.

### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté possible à décider où aller

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

- Dans le rôle de la " maison", la personne qui accompagne l'élève déficient intellectuel indiquera quoi faire dans chaque situation. Une autre adaptation pourrait être d'introduire un couple inclusif, composé de deux personnes avec et sans déficience intellectuelle. Ces personnes peuvent être placées dans l'un des endroits de la maison (mur ou locataire). De cette manière, ce couple intervient selon les instructions indiquées.

- Dans le rôle de « locataire »: quelqu'un de l'extérieur peut guider les actions de la personne en situation de handicap mental.

### **L'utilisation de l'espace**

Joueur « maison »: au départ, il est conseillé de ne pas placer deux personnes en situation de handicap dans la même « maison ». L'enseignant peut donner des directives. Les paires inclusives peuvent être d'un grand intérêt dans ce jeu.

Joueur « locataire »: ceux qui sont dans « la maison », peuvent indiquer aux autres où il faut aller. Si les difficultés persistent, il y a possibilité de jouer par paire.

Une manière de mettre progressivement en jeu la difficulté peut consister à considérer dans un premier temps 2 consignes uniques: « maison » et « locataire »; par la suite, on peut faire entrer le mur avant, le mur arrière et le locataire; c'est alors que l'option tremblement de terre peut être incorporée. Enfin, il pourrait indiquer le mur droit, le mur gauche, le locataire et le tremblement de terre.

Joueur « maison »: deux personnes en situation de handicap ne doivent pas se retrouver dans la même « maison ». Si les difficultés persistent, on peut proposer de jouer en binôme, main dans la main.

Joueur « locataire »: mêmes consignes que pour le joueur « maison ».

Répartir les élèves de manière à ce que deux personnes en situation de handicap ne se retrouvent pas dans la même maison. L'enseignant et les camarades de classe donnent des indications sur ce qu'il faut faire à ceux qui ont le plus de difficultés.

### **OBSERVATIONS**

Dans ce jeu, on doit constamment prendre des décisions. Cette tâche est particulièrement difficile pour les personnes en situation de handicap mental. L'enseignant essaiera de laisser l'initiation à l'élève, mais lorsque cela n'est pas possible, il sera contraint d'adapter le jeu aux personnes en situation de handicap mental, comme indiqué ci-dessus.

# LES LIENS DANGEREUX

**Localité**  
Jeu localisé en France

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

8 à 18 joueurs (12 recommandés)

**Matériel:**

1 balle en mousse ou en plastique, ensemble de dossards.

**Caractéristiques du matériel:**

Des balles en mousse ou un matériau souple afin que, lorsqu'elles sont lancées, elles ne blessent pas les participants. Les dossards doivent être de deux couleurs différentes.

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport couvert

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Jeu paradoxal

## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

**Lieux de pratique:**

Traditionnellement, il se joue dans n'importe quel espace ouvert (place de ville, cour d'école) ou fermé (gymnase, salle de sport ou similaire).

**Calendrier:**

N'importe quel moment de l'année peut être valable pour que le jeu soit pratiqué. Il n'est pas conditionné par la temporalité des aspects culturels.

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

Le jeu présente un réseau de communication ambivalent et plein d'originalité en raison de règles qui autorisent les paires de joueurs à créer des alliances et des trahisons.

**DESCRIPTIF DU JEU****Début du jeu:**

Les joueurs sont disposés par paires. Chacun d'eux portera une couleur de dossard différente. L'objectif du jeu est d'éliminer toutes les paires.

**Développement du jeu:**

Une paire se déplace pour capturer les autres paires en les touchant avec le ballon. On ne peut capturer que la paire qui a les dossards de la même couleur, c'est-à-dire qu'un joueur en dossard rouge ne peut lancer la balle que vers un couple composé d'un joueur qui a la même couleur de dossard. Lorsqu'un joueur rouge lance le ballon vers un autre joueur rouge, le partenaire vert de ce joueur peut intervenir pour défendre son partenaire et éviter que le couple soit capturé.

Lorsqu'un participant est touché avec le ballon, il sera capturé tout comme son partenaire. Les deux personnes se déplaceront dans une zone latérale. Les paires qui sont prisonnières peuvent être sauvées et rejoindre l'aire de jeu que si: a) elles parviennent à rattraper une balle perdue dans leur zone; b) si le couple qui les a capturés devient prisonnier.

**Fin du jeu:**

Généralement c'est un jeu qui n'est pas facile à finir. Cela pourrait se terminer lorsqu'il ne reste qu'un seul couple.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### **Interaction motrice avec les autres**

Difficulté à comprendre la dynamique du jeu.

Difficulté à identifier les différents rôles et manières d'interagir avec les autres.

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à utiliser correctement les zones centrales et latérales.

#### **L'utilisation du matériel**

Difficulté à lancer le ballon aux adversaires ou à le passer à un coéquipier.

#### **Système de score**

Difficulté à comprendre quand on est dans une situation favorable ou défavorable dans le jeu.

### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Favoriser la formation de couples inclusifs constitués d'une personne en situation de handicap mental et d'une autre qui ne l'est pas.

Permettre aux personnes en situation de handicap mental de lancer le ballon vers n'importe quel adversaire, quelle que soit la couleur du dossard.

Lorsque la personne en situation de handicap mental a le ballon, les autres paires doivent rester immobiles afin de lui faciliter la passe vers son partenaire ou le lancer vers un adversaire. Les adversaires doivent esquiver le ballon sans bouger les pieds.

#### **L'utilisation de l'espace**

Le couple inclusif donne des instructions sur l'endroit où se tenir. Les personnes en situation de handicap mental sont autorisées à faire jusqu'à trois pas avec le ballon avant de le lancer.

#### **L'utilisation du matériel**

Privilégier l'utilisation d'un ballon suffisamment gros et souple pour qu'il n'y ait pas de problème lors de sa manipulation.

**L'utilisation du temps**

Signaler en permanence à la personne en situation de handicap mental le rôle dans lequel elle se trouve, qu'il s'agisse d'un partenaire libre ou d'un partenaire prisonnier.

**OBSERVATIONS**

Il est important de prendre plaisir à jouer à ce jeu sans avoir à se soucier d'aller très vite dans la réalisation des actions lorsqu'elles sont menées par des personnes en situation de handicap mental.

# ACCROCHE-DECROCHE

Localité

Jeu bien connu partout dans le monde

## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

10 à 18 joueurs (12 recommandés)

**Durée estimée:**

Moins de 15 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (couvert)

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Jeu paradoxal

**Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:**

C'est un jeu très dynamique avec des changements de rôle continus. Cela le rend très attractif pour ceux qui peuvent suivre le jeu, tout en facilitant une prise de décision rapide. Cependant, il se peut que les élèves en situation de handicap aient des difficultés à le suivre. La personne qui s'échappe peut décider de favoriser ou de nuire à toute personne lanceur (qu'elle quitte ou non le lanceur et devienne une souris). C'est pour cette raison qu'il s'agit d'un jeu ambivalent ou paradoxal qui crée de la complexité dans les relations entre les participants.



## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Lieux de pratique:

Jeu traditionnel très répandu dans toute l'Europe et les autres continents

### Calendrier:

N'importe quel moment de l'année peut être valable pour qu'il soit pratiqué. Le jeu n'est pas conditionné par la temporalité des aspects culturels.

### Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:

C'est un jeu simple en termes de règles, mais complexe du point de vue des relations. De plus, cela nécessite une prise de décision très rapide. C'est un jeu qui est à l'origine d'un réseau de communication moteur paradoxal, puisque les personnes peuvent décider de s'allier et de coopérer pour échanger leur position avec un autre partenaire mais aussi trahir ce partenaire lors de l'exécution des actions.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Les participants sont organisés par couples en se tenant par la taille (pichet). Ensemble, il forment un cercle. Seul un couple sera composé d'un "chat" et d'une "souris".

### Développement du jeu:

Au signal, le chat court derrière la souris pour essayer de l'attraper; s'il réussit, il y a changement de rôle, c'est-à-dire que le chat deviendra la souris et la souris, le chat. La souris peut aussi s'échapper et éviter d'être attrapée en rejoignant une « cruche ». La tierce personne qui se retrouve alors au bout de la chaîne deviendra à son tour souris et devra fuir pour éviter d'être attrapée.

### Fin du jeu:

Ce jeu n'a pas de fin. Celle -ci dépend de la décision de l'animateur.

Il existe un autre type de jeu qui consiste à ce que la personne qui sort du pichet prenne le rôle de chat, obligeant ainsi le chasseur précédent à devenir souris. Cela génère beaucoup plus de difficultés dans la prise de décision.

## ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle

#### Interaction motrice avec les autres

En raison des changements de rôle continus, il peut être difficile pour la personne en situation de handicap mental de se situer et de comprendre le rôle qu'elle doit jouer .

#### L'utilisation de l'espace

Difficulté d'identifier que la souris a la possibilité de se sauver et de s'accrocher à un couple.

Difficulté à comprendre que quand une souris s'empare du bras d'un joueur, le joueur à l'autre extrémité devient souris.

#### L'utilisation du temps

Difficulté à réagir au nouveau rôle, quand il y a changement de rôle.

### Adaptation aux difficultés:

#### Interaction motrice avec les autres

- Le professeur informera en permanence le joueur en situation de handicap mental des actions à effectuer.
- Former des binômes composés d'un joueur en situation de handicap mental et d'un autre qui ne l'est pas. Celui-ci tient la main du premier pour lui permettre de le suivre et de se déplacer correctement.
- Lorsque les élèves ayant une déficience intellectuelle doivent intervenir activement en tant que chat ou en tant que souris, leur permettre de prendre plus de temps pour agir, et pour réagir aux consignes de l'enseignant qui leur dit quoi faire.

#### Utilisation de l'espace et du temps

La possibilité de jouer avec des partenaires inclusifs peut faciliter l'adaptation aux problèmes de prise de décision et de relation provoqués par ce jeu.

## OBSERVATIONS

C'est l'un des jeux les plus complexes pour les personnes en situation de handicap mental parce qu'il nécessite des prises de décision rapide et continuelle tout au long du jeu. Ce problème peut être également vécu par les élèves sans handicap, ce qui peut

les pousser à mieux comprendre les difficultés rencontrées par les personnes ayant une déficience intellectuelle et à les aider le mieux possible.

# LES TROIS CAMPS

**Localité**  
Jeu identifié en France



## ASPECTS ORGANISATIONNELS

**Âge recommandé des participants:**

>12 ans

**Nombre de joueurs:**

8-24 joueurs (18 recommandés)

**Matériel:**

Rien

**Durée estimée:**

15-30 minutes

**Type d'installations:**

Terrain de sport (couvert)

**Relation entre les participants:**

Jeu sociomoteur de coopération et opposition. Jeu paradoxal



## ASPECTS SOCIOCULTURELS TRADITIONNELS (PATRIMOINE CULTUREL)

### Lieux de pratique:

Jeu traditionnel identifié en France

### Calendrier:

N'importe quel moment de l'année peut être valable pour qu'il soit pratiqué. Il n'est pas conditionné par la temporalité des aspects culturels.

### Quelques considérations sur le dynamisme ou l'originalité du jeu:

C'est un jeu simple en termes de règles, mais complexe du point de vue des relations. De plus, il nécessite une prise de décision très rapide. C'est un jeu qui est à l'origine d'un réseau de communication moteur paradoxal, car lorsqu'un « renard » capture une « poule », il donne un avantage aux « vipères » en réduisant le nombre d'adversaires. Cette structure relationnelle génère des alliances et des trahisons possibles entre les équipes, ce qui rend la fin du jeu presque impossible.

## DESCRIPTIF DU JEU

### Début du jeu:

Les participants sont organisés en groupes égaux (renards, poules et vipères) et sont répartis dans des sous-zones très différentes, en forme de cercle et à distance

équivalente. L'objectif du jeu est de capturer les adversaires de l'équipe poursuivie pour gagner la partie.

#### **Développement du jeu:**

Au signal, les « Renards » tenteront de capturer toutes les « Poules », et celles-ci captureront les « Vipères » qui, à leur tour, attraperont les Renards. Tout cela en même temps. Lorsque, par exemple, une « poule » est capturée par un « renard », elle doit être amenée dans « le poulailler », la zone de la prison. Les joueurs capturés se tiennent par la main et forment une chaîne. Les prisonniers peuvent être libérés par les membres de leur équipe et entrer à nouveau dans le jeu.

#### **Fin du jeu:**

Le jeu se termine lorsqu'une équipe a capturé tous ses rivaux.

## **ADAPTATION DU JEU POUR FAVORISER L'INCLUSION SOCIALE DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL**

### **Difficultés que peuvent rencontrer les joueurs ayant une déficience intellectuelle**

#### **Interaction motrice avec les autres**

Difficulté à faire la différence entre les équipes, entre son équipe et celle de l'adversaire, et entre les équipes à chasser et celles qu'il faut fuir.

#### **L'utilisation de l'espace**

Difficulté à gérer correctement l'utilisation des différentes zones du jeu (maison, zone de vie, zone des prisonniers).

#### **Relation avec le temps**

Difficulté pour intervenir au bon moment

#### **Adaptation aux difficultés:**

#### **Interaction motrice avec les autres**

- Chaque groupe d'« animaux » porte un dossard de couleur différente pour se distinguer des autres.
- Intégrer des couples inclusifs (avec et sans handicap) pour favoriser la prise de décision. Possibilité de jouer par paires en se tenant par la main.
- Donner la possibilité à la personne en situation de handicap mental de ne pas se faire capturer momentanément quand elle lève les bras.

**L'utilisation de l'espace**

- Créer des sous-zones de jeu à utiliser par les personnes en situation de handicap mental pour se réfugier et éviter d'être capturées facilement.
- Dans chaque sous-zone, placer un dossard de la même couleur que les dossards portés par les membres des trois équipes afin de permettre aux personnes en situation de handicap mental d'identifier sa propre « maison ».

**OBSERVATIONS**

Il faut être conscient que lorsque ce jeu est proposé, il demande aux participants un haut niveau de prise de décision qui est précisément la capacité qui affecte le plus les élèves en situation de handicap mental. Cependant, en introduisant certaines adaptations, on peut permettre l'inclusion de ces élèves dans le groupe.



# ANNEXE

**IDENTIFICATION DES  
DIFFICULTES** rencontrées par les  
personnes en situation de handicap  
mental et propositions d'intervention



## JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS PSYCHOMOTEURS POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### DIFFICULTÉS ET PROPOSITIONS D'INTERVENTION

| <p>« <b>ARRIMAR</b> » Chaque participant dispose d'un objet (morceau de bois) et le lance en avant vers une ligne tracée au sol. Les joueurs peuvent lancer l'objet en même temps, debout l'un à côté de l'autre. Le gagnant est celui qui a réussi à lancer l'objet le plus près de la ligne.</p> |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à autrui</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier la réussite de l'action par rapport aux autres.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'éducateur/trice peut proposer aux personnes sans handicap de jouer le rôle d'accompagnateur:</li> <li>• Accompagner et aider les personnes qui ont des difficultés de perception et de compréhension: prendre le temps de leur montrer, après chaque lancer, les différents objets lancés, comparer leur point de chute par rapport à la ligne cible, expliquer en quoi consiste la réussite de l'action des uns par rapport aux autres.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier correctement la ligne-cible à atteindre.</li> <li>• Difficulté à atteindre la ligne-cible</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veiller à ce que la ligne-cible soit bien apparente: couleurs vives, repères visibles, etc., et indiquer, si nécessaire, (verbalement ou gestuellement) où tirer.</li> <li>• Réduire l'espace entre le participant et la ligne-cible puis, selon l'évolution de la conduite motrice, augmenter la distance (dans la mesure du possible).</li> </ul>   |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Certains joueurs peuvent avoir du mal à suivre le système de score pendant le jeu.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accompagner les personnes en situation de handicap mental dans le comptage des points gagnés et les aider à comprendre le système de score et son intérêt.</li> </ul>   |
| <p><b>OBSERVATIONS</b></p> <p>Les faibles exigences concernant à la fois l'infrastructure, le matériel et les conduites motrices signifient que ce jeu peut être adapté à toutes les personnes ayant des difficultés mentales.</p>   |  |

| <p>« <b>COURSE DE PIERRES</b> » Les joueurs se tiennent sur une ligne de départ, devant une rangée de pierres (entre 5 et 8 pierres ou autres objets) espacées de 0,5 m. Au signal, chacun doit courir pour ramasser un objet et retourner vers la ligne de départ pour le déposer dans un contenant. Puis il retourne pour ramasser le deuxième objet, ainsi de suite. Le gagnant est celui qui finit de collecter tous les objets en premier.</p>  |   |
|--|---|
| Difficultés  | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à autrui</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à prendre les décisions adéquates pour ramasser les pierres.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'éducateur/trice peut aider verbalement ou par des gestes à prendre les bonnes décisions.</li> <li>• Former des binômes pour accompagner la personne en situation de handicap et l'aider à prendre les bonnes décisions.</li> </ul>   |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à s'orienter dans l'espace et à intervenir là où il faut.</li> <li>• Difficulté à maintenir le rythme de course.</li> <li>• Difficulté se déplacer en maintenant une distance avec les autres.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faciliter les déplacements en indiquant les lieux d'intervention (indications verbales, visuelles, kinesthésiques).</li> <li>• Réduire les distances à parcourir.</li> <li>• Espacer les rangées entre elles afin d'éviter les interférences entre les participants et tracer des couloirs de déplacements bien visibles, si nécessaire.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à saisir les objets</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veiller à utiliser des objets légers et faciles à saisir.</li> </ul>   |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à suivre le système de score pendant le jeu.</li> <li>• Difficulté à intervenir à temps, à identifier quand agir et quand s'arrêter.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accompagner les personnes en situation de handicap mental dans le comptage des points gagnés et les aider à comprendre le système de score et son intérêt.</li> <li>• Concentrer l'attention sur la collecte de toutes les pièces Aider les personnes en situation de handicap mental à agir au bon moment en les encourageant verbalement et en les accompagnant dans leur action.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVATIONS</b></p> <p>Il est important que la dynamique du jeu soit très bien expliquée aux joueurs en situation de handicap mental. Les informations sur la façon d'intervenir seront données avant de commencer, ainsi que tout au long du jeu.</p> <p>D'une manière générale, il est nécessaire d'évaluer la possibilité que tous les acteurs déficients intellectuels puissent former un couple avec un autre qui ne l'est pas pour intervenir ensemble.</p> <p>De cette façon, ils essaieront de voir combien de points ils sont capables d'obtenir parmi tous les membres du groupe. Selon l'ordre d'arrivée, ils peuvent obtenir plus ou moins de points. Si 8 personnes participent, la première en ajoute 8, la seconde 7, et ainsi de suite.</p> |   |

| <p>« <b>SEPT ET DEMI</b> » Chaque participant, placé derrière une ligne, à environ 3m de la cible, doit lancer un nombre convenu de pièces (bois, talons de chaussures...) vers des cases dessinées au sol et numérotées de un à sept. L'objectif est de lancer les pièces vers les cases pour réussir à former 7,5 points. Chaque pièce lancée dans une case numérotée est ajoutée au score. La pièce qui atterrit sur la ligne compte 0,5 point. Celui qui comptabilise 7,5 points, ou qui en est le plus proche, remporte la partie. Plusieurs lancers sont possibles.</p> |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à autrui</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre l'objectif général du jeu.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simplifier les règles en fonction du degré de difficulté rencontrée: si besoin, faciliter la compréhension et le calcul en proposant des dessins, des schémas, etc.</li> </ul>   |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à viser la bonne case.</li> <li>• Difficulté à atteindre la case visée et à réussir l'objectif du jeu.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aider à l'attention et à la concentration du lancement sur les cases en accompagnant la personne en difficulté: consignes sur la conduite motrice à tenir, empathie, etc.</li> <li>• Aider la personne en situation de handicap mental à ajuster sa conduite motrice.</li> <li>• Lui indiquer (verbalement ou physiquement) la bonne case à viser</li> <li>• Diminuer la distance de lancement.</li> <li>• Agrandir la dimension des cases à atteindre.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier les cases à atteindre.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dessiner (même construire) des cases et des chiffres bien visibles pour faciliter la réussite du jeu.</li> </ul>   |

| Difficultés   | Propositions d'intervention  |
|---|--|
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à décider de l'ordre d'intervention.</li> <li>• Difficulté à comprendre le système de score</li> <li>• Difficulté à intervenir au bon moment:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) difficulté à prendre son temps pour se concentrer: problème de précipitation.</li> <li>2) difficulté à se décider pour lancer l'objet.</li> </ol> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accompagner les personnes en situation de handicap mental pour les aider à intervenir en fonction de l'ordre établi.</li> <li>• Faciliter le système de score et aider la personne en situation de handicap mental à compter et à comprendre le score.</li> <li>• Afficher de manière simple (dessins, schémas, etc.) le score pour les personnes qui ne comprennent pas les chiffres.</li> <li>• Augmenter, si besoin, le nombre de tentatives de lancer pour celles et ceux qui ont du mal à atteindre l'objectif.</li> <li>• Insister sur l'importance de prendre suffisamment de temps en accompagnant la personne en situation de handicap avec des consignes.</li> <li>• Créer un climat de confiance</li> <li>• Donner un signal pour les personnes qui n'arrivent pas à se décider à lancer.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVATIONS</b></p> <p>Ce jeu, en plus de développer les conduites motrices - capacité de lancer des objets avec précision et même d'effectuer de petits calculs mathématiques - favorise l'interaction entre les personnes en situation de handicap mental et celles qui ne le sont pas</p>   |  |

| « SAUT DE TAPIS » Sauter au-dessus d'un tapis posé au sol sans le toucher, avec ou sans élan.   |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à sauter au-dessus du tapis sans le toucher.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adapter la longueur du tapis en fonction des capacités des personnes en situation de handicap mental.</li> <li>• Laisser le participant en situation de handicap mental décider du type de saut à effectuer: avec ou sans élan, avec une seule ou deux jambes, avec ou sans aide, etc.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à décider de l'ordre d'intervention.</li> <li>• Difficulté à comprendre le système de score</li> <li>• Difficulté à intervenir au bon moment:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) difficulté à prendre son temps pour se concentrer: problème de précipitation.</li> <li>2) difficulté à se décider pour sauter.</li> </ol> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accompagner les personnes en situation de handicap mental pour les aider à intervenir en fonction de l'ordre établi.</li> <li>• Faciliter le système de score et aider les personnes en situation de handicap mental à compter et à comprendre le score.</li> <li>• Afficher de manière simple (dessins, schémas, etc.) le score pour les personnes qui ne comprennent pas les chiffres.</li> <li>• Augmenter, si besoin, le nombre de tentatives de saut pour les personnes qui ont du mal à atteindre l'objectif.</li> <li>• Insister sur l'importance de prendre suffisamment de temps en accompagnant les personnes en situation de handicap mental avec des consignes.</li> <li>• Créer un climat de confiance.</li> <li>• Donner un signal pour les personnes qui n'arrivent pas à se décider à sauter.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVATIONS:</b></p> <p>Pour favoriser l'adaptation de ce jeu, il peut être possible de former des groupes composés de personnes avec et sans handicap. Une compétition entre les groupes permettra de compter les points marqués par chacun et de comparer les performances par groupe.</p>   |   |

| <p>« <b>TIRER AU CONTACT ET GAGNER</b> » 2 joueurs, l'un en face de l'autre sont séparés à une distance de 1,5 m. Au milieu, un objet (papier, tôle) est posé sur le sol. Chaque paire a une balle de tennis. Au signal, le premier joueur lance la balle pour toucher le papier au sol, tandis que l'autre joueur l'attrape et se prépare à intervenir. Celui qui touche le papier marque un point.</p> |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre le type d'interaction avec l'autre personne.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expliquer que lorsqu'une personne intervient, l'autre participant doit attendre pour ramasser la balle.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à atteindre la cible.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réduire la distance de lancement puis, si possible, l'augmenter au fur et à mesure.</li> <li>• Augmenter la taille de la cible.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à manipuler la balle et à atteindre la cible.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veiller à ce que la cible soit bien apparente: poser un objet assez gros et facile à atteindre en cas de difficulté.</li> <li>• Veiller à ce que l'objet à lancer soit facile à manipuler.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier l'ordre d'intervention.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner un signal aux personnes qui doivent intervenir.</li> </ul>   |
| <p><b>OBSERVATIONS:</b></p> <p>Pour favoriser l'adaptation de ce jeu, il peut être possible de former des groupes composés de personnes avec et sans handicap. Une compétition entre les groupes permettra de compter les points marqués par chacun et de comparer les performances entre les groupes.</p>   |  |

## JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS DE COOPÉRATION POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### DIFFICULTÉS ET PROPOSITIONS D'INTERVENTION

| <p>«<b>LE PONT TIBETAIN</b>» Placés sur une ligne (qui représente le pont tibétain) tracée sur le sol, les élèves doivent coopérer entre eux pour se classer par ordre selon le mois de leur date de naissance (et jour si nécessaire) sans quitter la ligne et sans communiquer verbalement. Les joueurs peuvent s'entraider pour se déplacer d'un côté à l'autre.</p> |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre et à coordonner le mois et la place à occuper.</li> <li>• Difficulté à accepter le contact.</li> <li>• Difficulté à trouver le bon moyen de coopérer.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre le temps d'expliquer et préparer les moyens nécessaires à la compréhension du jeu par les personnes en situation de handicap mental: selon le niveau de handicap, utiliser différents types de moyens (voir rapport à l'espace et au matériel) si la personne en situation de handicap ne connaît pas l'ordre des mois de l'année.</li> <li>• Commencer par un contact par l'intermédiaire d'un objet, puis, si possible, un contact direct avec distance, puis un contact plus rapproché en préparant des espaces variés (voir rapport à l'espace et au matériel).</li> <li>• Expliquer et démontrer les différentes possibilités de coopérer dans ce type de défis et ajuster les conduites motrices susceptibles de surmonter les difficultés (voir rapport à l'espace et au matériel).</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre et à effectuer les déplacements dans l'espace.</li> <li>• Difficulté et à se mouvoir dans un espace étroit et à rester sur « le pont ».</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrandir la surface du « pont » de façon à faciliter dans un premier temps les déplacements selon la règle du jeu: déplacements latéraux en solo.</li> <li>• Introduire peu à peu des déplacements coopératifs à deux, puis à trois, puis à quatre, etc.</li> <li>• Puis introduire l'ordre de placement. Aider, si nécessaire, les personnes en situation de handicap à se repérer par des dessins, chiffres, couleurs au sol si elles ont des difficultés à reconnaître les mois de l'année.</li> <li>• Enfin, réduire la surface de déplacement en fonction de l'acceptation du contact.</li> <li>• Délimiter un espace adapté au niveau des personnes en situation de handicap mental de façon à réduire les risques de sortie du « pont »: construire des limites d'espace sans danger (en mousse, en tissu, en carton,...). Puis les retirer peu à peu.</li> </ul> |

| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
|---|---|
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact) et en rapport à l'espace (déplacements).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la difficulté est liée à la compréhension et à la coordination entre le mois et la place à occuper: aider les personnes à se repérer avec des dessins, chiffres, couleurs ou lettres écrites sur des cartons.</li> <li>• Si la difficulté est liée au contact avec autrui, faire coopérer les joueurs peu à peu, d'abord par objet intermédiaire (foulard, bâtonnet, etc.), puis en diminuant la distance de contact (objets plus petits: crayon...), puis en se tenant par les vêtements.</li> <li>• Si la difficulté est liée au déplacement dans un espace étroit, ajouter du matériel pour lier les joueurs entre eux (corde, ficelle, etc.) et leur éviter ainsi de sortir du pont.</li> </ul> |



| <p>« <b>LE MUR DE BERLIN</b> » Les joueurs doivent passer d'un côté à un autre par-dessus une corde maintenue par deux joueurs ou par deux poteaux. Ils doivent trouver tous ensemble le moyen de passer au-dessus de la corde sans la toucher en s'entraïdant les uns les autres.</p> |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à accepter le contact et à trouver le bon moyen de coopérer.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des situations progressives:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Commencer par la possibilité de passer d'un côté à l'autre de la corde en solo.</li> <li>• Puis créer des situations où le but ne peut être atteint que grâce à un contact avec un autre joueur par l'intermédiaire d'un objet pour passer de l'autre côté de la corde.</li> <li>• Enfin, créer des situations où le contact devient nécessaire pour atteindre cet objectif de passer par-dessus la corde.</li> </ul> </li> <li>• Expliquer et démontrer les différentes possibilités de coopérer dans ce type de défis et ajuster les conduites motrices susceptibles de surmonter les difficultés.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à franchir « le mur »</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faciliter le franchissement du « mur » en créant des situations progressives:</li> <li>• Commencer par un niveau bas de franchissement puis compliquer le passage en le rehaussant de plus en plus.</li> <li>• Attention Sécurité: Placer des matelas si nécessaire dans l'espace de jeu.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact) et en rapport à l'espace (déplacements et franchissement).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la difficulté est liée au contact avec autrui, faire coopérer les joueurs peu à peu, d'abord par objet intermédiaire (foulard, bâtonnet, etc.), puis en diminuant la distance de contact.</li> <li>• Si la difficulté est liée au déplacement et franchissement au-dessus de la corde, ajouter du matériel pour faciliter le passage des joueurs au-dessus du « mur »</li> </ul>   |

| <p>« <b>CORDE À SAUTER INVERSÉE</b> » Les joueurs doivent passer à plusieurs (deux et plus) en dessous d'une corde sans la toucher, ni toucher le sol avec les mains et en restant toujours face à la corde. Diminuer au fur et à mesure la hauteur de la corde. La coopération entre les joueurs est indispensable dans ce jeu.</p> |   |
|--|---|
| Difficultés  | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à accepter le contact et à trouver le bon moyen de coopérer .</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des situations progressives:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Commencer par la possibilité de passer d'un côté à l'autre de la corde en solo.</li> <li>• Puis créer des situations où le but ne peut être atteint que grâce à un contact avec un autre joueur par l'intermédiaire d'un objet pour passer de l'autre côté de la corde.</li> <li>• Enfin, créer des situations où le contact devient nécessaire pour atteindre cet objectif de passer en-dessous de la corde.</li> </ul> </li> <li>• Expliquer et démontrer les différentes possibilités de coopérer dans ce type de défis et ajuster les conduites motrices susceptibles de surmonter les difficultés.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à passer en dessous de la corde en restant face à la corde.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faciliter le passage en-dessous de la corde en créant des situations progressives:</li> <li>• Permettre, dans un premier temps, de choisir le type de passage en dessous de la corde: de face, de dos, latéralement, etc. Puis, selon les possibilités, restreindre les choix petit à petit.</li> <li>• Commencer par placer la corde assez haut puis compliquer le passage en réduisant de plus en plus la hauteur.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact) et en rapport à l'espace (déplacements).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la difficulté est liée au contact avec autrui, faire coopérer les joueurs peu à peu, d'abord par objet intermédiaire (foulard, bâtonnet, etc.), puis en diminuant la distance de contact.</li> <li>• Si la difficulté est liée au passage en-dessous de la corde, ajouter du matériel pour faciliter le déplacement collectif des joueurs au-dessous de la corde.</li> </ul>  |

| « LE NŒUD » Placés face à face, les joueurs s'attrapent les mains en formant un nœud. Ils essaient ensuite de dénouer leurs mains sans les lâcher.  |  |
|---|--|
| Difficultés   | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre la dynamique du jeu, à accepter le contact et à trouver le bon moyen de coopérer.</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer des situations progressives: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Commencer par expliquer et démontrer le jeu et les solutions possibles:</li> <li>• Un joueur sans handicap peut simplifier les prises de décision d'une personne en situation de handicap mental: il peut lui servir de modèle en lui permettant de le suivre, de comprendre et même de trouver des astuces.</li> <li>• Créer des situations où le contact se fait par l'intermédiaire d'un objet.</li> <li>• Enfin, créer des situations où le contact devient nécessaire pour défaire le nœud.</li> </ul> </li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace-temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier le moment et l'action les plus appropriés pour défaire le nœud (orientation spatiale et perception corporelle).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• A côté des personnes ayant des difficultés d'orientation spatiale, placer des joueurs qui n'ont pas de difficulté et qui pourront indiquer les conduites motrices possibles.</li> </ul>   |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact) et en rapport à l'espace (déplacements).</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la difficulté est liée au contact avec autrui, faire coopérer les joueurs peu à peu, d'abord par objet intermédiaire (foulard, bâtonnet, etc.), puis en diminuant la distance de contact.</li> <li>• Les objets intermédiaires peuvent aussi servir à faciliter les différentes conduites motrices à effectuer pour défaire le nœud.</li> </ul>  |

## JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS D'OPPOSITION POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### DIFFICULTÉS ET PROPOSITIONS D'INTERVENTION

| « <b>L'OMBRE</b> » Une personne tente de suivre un autre joueur sans s'éloigner de plus d'un mètre partout où elle va.  |  |
|---|--|
| Difficultés   | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à suivre la personne.</li> <li>• Difficulté à identifier la réussite de la poursuite.</li> </ul>  | <p>Deux rôles: Guide et Ombre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Situation <b>1</b>. Rôle de « l'ombre » joué par la personne en situation de handicap <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer de la coopération à l'opposition. La coopération aide à s'adapter à l'opposition.</li> <li>• Chaque élève identifie le niveau de difficulté de l'autre personne et s'adapte. L'opposition peut être plus ou moins intense selon les difficultés de l'autre personne.</li> <li>• Si le nombre de personnes en situation de handicap mental est inférieur au nombre de personnes sans handicap, alors deux stratégies peuvent être utilisées: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Changer de partenaires de temps en temps</li> <li>2. Incorporer un plus grand nombre de personnes avec le rôle d'ombre qui suivent le même guide. Le jeu passe de 1x1 à 1xTous.</li> </ol> </li> </ul> </li> <li>• Situation <b>2</b>. Rôle du « Guide » joué par la personne en en situation de handicap <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Idem: Passer de la coopération à l'opposition et mêmes stratégies que précédemment.</li> </ol> </li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à maintenir la distance de 1m entre les deux adversaires.</li> <li>• Difficulté à définir l'espace de jeu et à s'y déplacer.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner des instructions aux guides (sans handicap) pour qu'ils s'assurent que la distance entre le guide et l'ombre reste toujours la même.</li> <li>• Dans certains cas exceptionnels, les deux adversaires pourraient être liés par une corde.</li> <li>• Délimiter l'espace avec un traçage bien visible (couleurs vives, objets divers, etc.).</li> </ul>   |

| Difficultés   | Propositions d'intervention  |
|---|--|
| <b>Rapport au temps:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Difficulté à réagir à temps lors des déplacements.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Laisser suffisamment de temps à la personne en situation de handicap pour réagir. Une stratégie pourrait être de l'informer verbalement et par des gestes afin qu'elle réagisse à temps.</li><li>• Le rythme de déplacement pourrait être marqué, avec des applaudissements ou d'autres instructions afin que la personne guide sache comment réguler la vitesse des déplacements.</li></ul> |

| <p>« <b>DE CODIN-DE CODAN</b> » Une personne se tient derrière l'autre personne. Et tout en prononçant les paroles du jeu, il touche le dos de l'autre avec ses doigts. Ce dernier doit deviner le chiffre formé avec les doigts.</p> |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à accepter d'être touché par l'autre.</li> <li>• Difficulté à identifier les chiffres, à sentir le nombre de doigts.</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Commencer l'un devant l'autre, montrer les doigts et faire un contact très léger; augmenter ensuite le temps de contact; puis le faire le dos tourné.</li> <li>• Commencer le jeu en tapant sur l'épaule ou dans le dos pour faciliter l'identification des chiffres à deviner.</li> <li>• Travailler la sensation kinesthésique d'abord face à face, en plaçant les doigts sur une partie du corps, par exemple, sur un bras. Puis faire la même chose avec le dos tourné.</li> <li>• Choisir un nombre facilement identifiable avec les doigts.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact).</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparer du matériel qui peut aider les personnes en situation de handicap à répondre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exemple: proposer des cartes sur lesquelles seront inscrits des chiffres ou des dessins aux personnes qui ont des difficultés pour parler ou pour montrer le chiffre identifié, etc.</li> </ul> </li> </ul>  |

| <p>« 1 2 3 SOLEIL ! » Une personne se tient devant le mur, les autres, à environ 20 mètres de distance, avancent. La personne au mur dit 1, 2, 3 et frappe le mur. Si quelqu'un bouge, il doit revenir au point de départ. La première personne qui peut toucher la personne au mur le remplace.</p>   |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à coordonner les différentes phases du jeu = compter, frapper le mur, identifier les autres (ceux qui bougent).</li> <li>• Difficulté à identifier les interactions d'opposition</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Rôle de la personne en situation de handicap « au mur »</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Afficher des cartes sur le mur montrant chacune des phases de la chanson.</li> <li>• Faciliter les actions à réaliser avec un rythme (le professeur montre le rythme à tous les participants).</li> </ul> </li> <li>• <u>Rôle de la personne sans handicap « au mur »</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner aux personnes en situation de handicap plus de temps pour s'arrêter: compter lentement et prendre le temps de tourner la tête.</li> <li>• Augmenter progressivement les difficultés (chanter avec un rythme plus rapide)</li> </ul> </li> </ul>   |
| <p><b>Rapport à l'espace-temps:</b></p> <p><u>Personnes en situation de handicap en déplacement:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à reconnaître l'espace de jeu et à en respecter les limites: ligne de départ, zone du mur, etc.</li> <li>• Difficulté à réagir à temps, c'est à dire à commencer à se déplacer au bon moment et à s'arrêter quand il faut par rapport au mouvement de la tête du joueur au mur.</li> <li>• Difficulté à adopter un rythme de déplacement par rapport au rythme de frappe au mur.</li> <li>• Difficulté à se déplacer avec stratégie.</li> <li>• Difficulté à rester immobile quand le joueur au mur tourne la tête.</li> </ul> <p><u>Personne en situation de handicap au mur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à tourner la tête au bon moment, c'est-à-dire à 3 (après avoir fini de taper sur le mur) ou après avoir fini de chanter</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aider la personne en situation de handicap à se repérer dans l'espace: tracer des lignes de couleurs vives, dessiner au sol des couloirs de déplacement, placer du matériel pour délimiter les zones, etc.</li> <li>• Informer et guider les personnes en situation de handicap (individuellement) pendant le jeu.</li> <li>• Faciliter la compréhension de l'interaction d'opposition entre la personne au mur et le reste.</li> <li>• Faciliter l'information: « On bouge quand la personne au Mur a le dos tourné et on s'arrête quand elle se tourne » (ou quand elle a fini de chanter).</li> <li>• Dans tous les cas, l'éducateur/trice doit donner des instructions précises sur ce que la personne doit faire. Si elle ne comprend pas bien, l'éducateur/trice peut se placer à ses côtés et jouer avec elle en lui donnant les consignes nécessaires.</li> </ul> |

| <p>« <b>POURSUIVRE EN IMITANT</b> » Chacun doit s'échapper en se déplaçant de la manière qui est imposée par le "chasseur". Si un joueur est touché, les rôles sont inversés.</p>                                |   |
|--|---|
| Difficultés  | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à fuir en imitant le poursuivant.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer de la coopération à l'opposition. La coopération aide à s'adapter à l'opposition.</li> <li>• Identifier le niveau de difficulté des personnes en situation de handicap et adapter: passer progressivement à l'opposition: le poursuivant peut choisir des situations plus ou moins intenses selon les difficultés des personnes.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à attraper en tant que poursuivant et à fuir en tant que poursuivi selon le type de déplacement.</li> </ul>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner des instructions pour faciliter les types de déplacements en fonction des difficultés des personnes en situation de handicap et réduire l'espace de jeu afin de faciliter le jeu et le changement de rôles.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à réagir à temps lors des déplacements.</li> <li>• Difficulté à identifier les rôles et les changements de rôles.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laisser suffisamment de temps à la personne en situation de handicap pour réagir et comprendre les changements de rôles.</li> <li>• Une stratégie pourrait être de faciliter l'identification du poursuivant avec des couleurs ou des sons différents des autres.</li> </ul>   |



| « MUR MOBILE » Une personne à bras ouverts se déplace. Les autres doivent toujours être devant cette personne.                                 |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier l'interaction d'opposition.</li> </ul>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passer de la coopération à l'opposition. La coopération aide à s'adapter à l'opposition.</li> <li>• Identifier le niveau de difficulté des personnes en situation de handicap et adapter: le « mur mobile » peut être joué d'abord par une personne sans handicap qui choisira des situations plus ou moins intenses selon les difficultés des personnes en situation de handicap.</li> <li>• Puis essayer de faire jouer le rôle du « mur mobile » par une personne en situation de handicap.</li> <li>• Créer des situations progressives qui passent d'un jeu de coopération (le « mur mobile » coopère et synchronise les déplacements), vers un jeu d'opposition (le « mur mobile » joue contre les autres et cherche à tromper les adversaires).</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à se déplacer rapidement.</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La personne sans handicap qui joue le « mur mobile » peut effectuer des actions lentes pour faciliter les déplacements des personnes en situation de handicap. Elle augmentera la rapidité de déplacements selon les possibilités.</li> <li>• La personne en situation de handicap mental qui joue le rôle de « mur mobile » peut être aidée de différentes manières (selon le handicap): ajouter des sons ou des éléments visuels pour diriger les déplacements, aider physiquement, ...</li> <li>• Dans d'autres cas, des zones de déplacement peuvent aider la personne en situation de handicap à se déplacer et à définir l'espace de jeu.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à réagir à temps pour suivre le « mur mobile ».</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laisser suffisamment de temps à la personne en situation de handicap pour réagir et suivre le « mur mobile ».</li> </ul>  |

| <p>« <b>AUTANT EN EMPORTE LE VENT</b> » Une personne se place au centre du cercle formé par des personnes assises et crie: "il y a tellement de vent que ça emporte tous ceux qui... (par exemple) portent un t-shirt bleu !". Toutes les personnes qui répondent à ces critères changent de place y compris celle au centre. La personne qui ne parvient pas à occuper une place, se place au centre.</p> |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier les interactions d'opposition; à éviter les bousculades lors des changements de places.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer différents types de déplacements pour changer de place.</li> <li>• Encourager les joueurs sans handicap à aider les personnes en situation de handicap à mieux s'adapter aux interactions motrices d'opposition.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à se déplacer dans le bon sens et à identifier les places pour s'asseoir.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner des instructions pour faciliter les déplacements en fonction des difficultés des personnes en situation de handicap et réduire l'espace de jeu afin de faciliter le jeu et le changement de rôles.</li> <li>• Espacer suffisamment les personnes entre elles.</li> <li>• Tracer des zones de déplacement.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à réagir au bon moment pour aller vers une place vide et à identifier les rôles et les changements de rôles.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laisser suffisamment de temps à la personne en situation de handicap pour réagir, identifier les places qui se libèrent et comprendre les changements de rôles.</li> </ul>  |

| <p>« <b>VOLEUR DE QUEUES</b> » Chaque participant a un mouchoir accroché derrière son pantalon. Le but est d'essayer de retirer le mouchoir des autres et d'empêcher de se faire prendre le sien. Si cela arrive, il y a une possibilité d'en chercher un autre. Les mouchoirs pris sont gardés dans la main.</p> |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à s'identifier dans le rôle et à assumer un double rôle: en tant que poursuivant pour tenter d'obtenir le plus de « queues » et en tant que poursuivi pour tenter d'éviter de se faire voler la « queue ».</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aider la personne en situation de handicap à contrôler le double rôle: créer un refuge qui lui permet d'agir au bon moment en tant que « voleur » et en même temps de se réfugier en tant que « poursuivi ».</li> </ul>                |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier les limites de l'espace: les joueurs risquent de sortir du terrain pour échapper à l'adversaire.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Délimiter les zones par du matériel visible.</li> <li>• Agrandir ou réduire l'espace en fonction du type de handicap et de l'évolution du jeu.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à faire deux actions simultanément: voler les queues et empêcher de se faire voler: et donc le temps de jeu peut être très court du fait de la difficulté à échapper à l'adversaire et à garder sa « queue ».</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idem que rapport à Autrui:</li> <li>• Créer un refuge pour les personnes en situation de handicap mental pour augmenter leur chance de « garder leur queue » plus longtemps et de pouvoir leur laisser le temps d'en voler.</li> </ul> |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier la queue et à la saisir.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire en sorte que la queue soit assez visible (couleur vive) et assez longue pour faciliter sa préhension.</li> </ul>   |

## JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS DE COOPÉRATION-OPPOSITION POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP MENTAL

### DIFFICULTÉS ET PROPOSITIONS D'INTERVENTION

| <p>« <b>L'ARAIGNEE</b> » Les joueurs doivent se déplacer d'une partie à une autre du terrain sans se faire attraper par « l'araignée » qui ne doit se déplacer que latéralement sur la ligne médiane du terrain. Le joueur qui est attrapé intègrera l'équipe de l'araignée. Les joueurs ne doivent pas sortir des limites du terrain de jeu.</p>   |  |
|---|--|
| Difficultés   | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre la dynamique du jeu et à identifier les rôles:</li> <li>• <b>Joueurs libres:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à prendre des décisions pour passer d'un côté à l'autre du terrain en évitant les « araignées ».</li> </ul> </li> <li>• <b>Joueur « araignée »:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à attraper les joueurs, manque d'anticipation.</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'éducateur ou un partenaire sans handicap peut se tenir à côté de la personne en situation de handicap et lui donner des instructions individualisées sur ce qu'il faut faire.</li> <li>• Aider les personnes en situation de handicap à prendre des décisions en formant des binômes inclusifs (une personne avec handicap + une personne sans) dans les deux rôles: rôle de joueur libre et celui d'« araignée ».</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier les limites de l'espace</li> <li>• Difficulté à comprendre et à effectuer les déplacements dans l'espace</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'éducateur/trice insistera en permanence auprès des personnes en situation de handicap pour: leur demander de se placer derrière la ligne; leur indiquer que les lignes latérales ne doivent pas être dépassées; leur dire où ils peuvent se déplacer; leur demander, s'ils sont « araignée », de ne pas sortir de la ligne médiane du terrain.</li> </ul>   |

| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
|--|--|
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Joueur libre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à rester dans le terrain lors des déplacements: tendance à sortir du terrain pour échapper à l'araignée</li> <li>• Difficulté à se tenir derrière la ligne</li> <li>• Difficulté à trouver la bonne stratégie pour se déplacer</li> <li>• Difficulté à trouver l'espace libre pour éviter d'être attrapé par « l'araignée »</li> </ul> </li> <li>• <b>Joueur « araignée »:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à identifier la ligne médiane et à s'y tenir</li> <li>• Difficulté à ne se limiter qu'aux déplacements latéraux.</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'éducateur/trice insistera en permanence auprès des personnes en situation de handicap pour: leur demander de se placer derrière la ligne; leur indiquer que les lignes latérales ne doivent pas être dépassées; leur dire où ils peuvent se déplacer; leur demander, s'ils sont « araignée », de ne pas sortir de la ligne médiane du terrain.</li> <li>• <b>Joueur libre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Délimiter l'espace de déplacement: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre en évidence la ligne derrière laquelle le joueur libre doit se placer (cônes, cordes, traçage de couleurs vives, etc).</li> <li>• Tracer des couloirs de déplacement pour faciliter le sens de déplacement aux personnes en situation de handicap et éviter qu'elle ne dépasse les limites du terrain.</li> <li>• Aider les personnes en situation de handicap en leur montrant les espaces libres pour éviter les « araignées ».</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• <b>Joueur « araignée »:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accompagner les personnes en situation de handicap dans leurs déplacements sur la ligne médiane.</li> <li>• Agrandir, si besoin, l'espace des « araignées » pour faciliter leur déplacements.</li> </ul> </li> </ul> |
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à réagir au bon moment</li> <li>• <b>Joueur libre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à sortir au moment opportun</li> </ul> </li> <li>• <b>Joueur « araignée »:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à réagir et à se déplacer au bon moment pour intercepter les joueurs libres</li> </ul> </li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Joueur libre:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner des instructions individuelles pour aider la personne en situation de handicap mental à sortir au bon moment.</li> <li>• Donner le signal à tout le monde pour indiquer le moment de se déplacer ensemble.</li> <li>• Pour les plus habiles, demander aux joueurs libres de sortir quand ils le souhaitent.</li> </ul> </li> <li>• <b>Joueur « araignée »:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer de jouer le rôle de « l'araignée » à deux (binôme inclusif) afin de stimuler la prise de décision des personnes les plus en difficulté.</li> </ul> </li> </ul>  |
| <p><b>OBSERVATIONS</b></p> <p>Si malgré les adaptations introduites par le professeur ou les camarades de groupe les difficultés subsistent, il est possible de choisir d'introduire une variante dans le jeu. Tous les participant/es prennent la main d'un partenaire, tant pour le rôle de joueur libre, que celui d'« araignée». Veiller à ce que, en aucun cas, il n'y ait un couple uniquement formé de personnes en situation de handicap mental.</p>   |  |

| <p>« <b>LE LION ET LA LIONNE</b> » Le lion tente de capturer les lionceaux qui sont cachés derrière la lionne en file indienne. La lionne essaye de protéger ses lionceaux en empêchant le lion de les toucher.</p>   |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et l'adversaire.</li> <li>• Difficulté à accepter le contact.</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec les personnes déficientes mentales, il est préférable de réduire le nombre de « lionceaux » pour éviter les bousculades et les altercations.</li> <li>• Avoir une éducatrice dans le rôle de « lionne » au départ permet de familiariser les personnes déficientes mentales avec le jeu et de les rassurer en tant que « lionceaux ».</li> <li>• Ajuster les conduites motrices de la personne en situation de handicap pour l'aider dans le rôle du « lion »</li> <li>• Si le contact pose problème à certaines personnes, proposer de se tenir par l'intermédiaire d'un objet (foulard, écharpe, etc.) (voir rapport au matériel).</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à rester dans l'espace délimité et à se déplacer en groupe sans se lâcher.</li> <li>• Difficulté à suivre les déplacements de la lionne pour bien se cacher derrière elle.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter l'espace par des repères bien visibles et ajouter du matériel pour assurer des déplacements efficaces et optimiser les interactions de coopération et d'opposition (voir rapport au matériel)</li> <li>• Guider la personne en situation de handicap en l'accompagnant dans ses déplacements: choisir judicieusement la place de chaque membre dans le groupe de lionceaux en fonction du niveau de handicap (alterner personne avec handicap et personne sans handicap).</li> </ul>   |
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact) et en rapport à l'espace (déplacements).</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la difficulté est liée à un refus de contact direct avec autrui, faire coopérer les joueurs par objet intermédiaire (foulard, bâtonnet, etc.)</li> <li>• Si la difficulté est liée au déplacement entre partenaires, faire porter une ceinture ou un foulard autour de la taille des joueurs pour faciliter la prise entre eux et éviter de tirer sur les vêtements.</li> <li>• Imposer au « lion » une capture sans danger pour les « lionceaux »: par exemple, toucher les lionceaux avec un foulard.</li> </ul>  |

| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
|--|--|
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à réagir au bon moment pour suivre les déplacements de la lionne (dans le rôle du lionceau) et pour attraper les lionceaux (dans le rôle du lion).</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aider la personne en situation de handicap qui joue le rôle du lionceau à réagir à temps pour suivre les pas de la lionne en la plaçant entre deux personnes sans handicap qui vont la guider.</li> <li>• Aider la personne en situation de handicap qui joue le rôle du lion à réagir à temps pour attraper le lionceau en lui signalant le bon moment pour lui faciliter la capture.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVATIONS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La théâtralisation du jeu peut être mise en valeur avec des costumes appropriés représentant le lion, la lionne et les lionceaux; cela permettra une plus grande motivation et une meilleure assimilation des différents rôles.</li> <li>• Une autre façon de jouer pourrait être de récupérer le lionceau capturé. Ce dernier devient alors l'allié du lion dans sa chasse en s'accrochant derrière lui et passe du rôle de "chassé" à celui de "chasseur".</li> </ul> |  |

| <p>« <b>LA QUEUE DU SERPENT</b> » les "têtes de serpents" de chaque équipe se déplacent avec leurs coéquipiers pour tenter de décrocher "la queue" (le foulard accroché à la ceinture du dernier joueur) des autres serpents. Ceux qui sont à la queue de la file doivent esquiver les tentatives de la tête des autres serpents.</p>                       |   |
|---|---|
| Difficultés   | Propositions d'intervention   |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre la dynamique du jeu dans les différents rôles et dans les relations avec les coéquipiers et les adversaires.</li> <li>• Difficulté à accepter le contact</li> <li>• Difficulté à trouver le bon moyen de coopérer et de s'opposer en même temps</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Commencer avec un nombre réduit: 2 ou 3 personnes dans une équipe pour faciliter les interaction de coopération et d'opposition</li> <li>• Augmenter petit à petit le nombre de joueurs dans une équipe selon l'évolution de l'assimilation des règles et de l'amélioration des interactions motrices entre les partenaires (manière de se tenir par la taille sans se lâcher) et contre les adversaires (décrocher délicatement le foulard sans pousser l'adversaire ou lui arracher les vêtements)</li> <li>• Changer les rôles et les partenaires pendant les situations d'apprentissage du jeu afin de multiplier et diversifier les échanges entre les différentes personnes: celles en situation de handicap et les autres.</li> <li>• Essayer, au départ, de placer en tête de file ("tête de serpent"), l'éducateur ou encore une personne sans ou avec peu de handicap afin d'aider à la prise de décision.</li> <li>• Si le contact pose problème à certaines personnes, proposer de se tenir par l'intermédiaire d'un objet (foulard, écharpe, etc.) (voir rapport au matériel).</li> <li>• Ajuster les conduites motrices susceptibles de surmonter les difficultés de coopérer et de s'opposer en même temps en prenant en considération le niveau de difficulté de chaque personne et en choisissant judicieusement les différents membres qui composent les équipes.</li> <li>• Consignes primordiales: accompagner et soutenir avant tout les personnes en situation de handicap mental</li> </ul> |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à rester dans l'espace délimité</li> <li>• Difficulté à se déplacer en groupe dans l'espace pour atteindre l'adversaire</li> <li>• Difficulté à se déplacer en groupe sans se lâcher à saisir la queue de l'adversaire</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter l'espace par des repères bien visibles.</li> <li>• Réduire l'espace de jeu dans le cas où les personnes en situation de handicap mental ont du mal à rattraper les adversaires et à atteindre le foulard de l'adversaire.</li> <li>• Élargir l'espace de jeu en fonction du type de difficultés rencontrées par les personnes en situation de handicap mental (bousculade, mauvaise orientation, etc.).</li> <li>• Ajouter du matériel pour assurer des déplacements efficaces et optimiser les interactions de coopération et d'opposition (voir rapport au matériel).</li> </ul>   |



| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
|--|--|
| <p><b>Rapport au matériel:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajouter du matériel selon les difficultés rencontrées en rapport à autrui (contact) et en rapport à l'espace (déplacements)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la difficulté est liée à un refus de contact direct avec autrui, faire coopérer les joueurs par objet intermédiaire (foulard, bâtonnet, etc.)</li> <li>• Si la difficulté est liée au déplacement entre partenaires, ajouter du matériel pour lier les joueurs entre eux: afin d'éviter que les membres des équipes se lâchent, utiliser des ceintures en tissu que chaque joueur nouera autour de sa taille: cela facilitera la préhension par la taille et maintiendra soudés les membres d'une équipe.</li> <li>• Si la difficulté est liée à l'identification de la queue de l'adversaire (objet à attraper), utiliser des foulards de couleurs vives pour faciliter l'identification et de longs foulards (queues) pour faciliter leur saisie.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVATIONS:</b></p> <p>Il est préférable de ne pas prolonger le temps de jeu avec les personnes en situation de handicap mental.</p> <p>Démontrer et expliquer simplement à l'avance tous les risques possibles qui peuvent survenir lors du jeu pour éviter de surprendre brutalement les personnes les plus vulnérables.</p> |  |

| <p>« <b>LES 4 COINS</b> » 4 joueurs placés chacun dans un coin doivent changer de place en essayant d'éviter de se faire prendre la place par un 5<sup>ème</sup> joueur placé au centre. Le joueur qui ne trouve pas de coin se placera à son tour au centre.</p>  |  |
|--|--|
| Difficultés  | Propositions d'intervention  |
| <p><b>Rapport à Autrui:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à comprendre la dynamique du jeu et à interagir avec les autres. Les 4 coins est jeu paradoxal à options et alternatives nombreuses, et assez complexe pour les personnes en situation de déficience mentale: difficulté à prendre un grand nombre de décisions dans un temps très court.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deux adaptations majeures sont proposées:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant se tiendra à côté de la personne ayant une déficience intellectuelle pour lui indiquer ce qu'il faut faire.</li> <li>• Lorsque la personne en situation de handicap se retrouve au milieu, l'animateur peut l'aider à se déplacer.</li> </ul> </li> <li>• Former des binômes composés d'un joueur en situation de handicap moteur et d'un autre sans handicap pour faciliter les prises de décision et favoriser l'inclusion sociale.</li> </ul>  |
| <p><b>Rapport à l'espace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à se déplacer, à se repérer et à occuper les espaces adéquats.</li> <li>• Difficulté, pour les deux rôles - joueur de coin, joueur au centre - à identifier le coin libre et à l'occuper.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les coins doivent être clairement identifiés (cônes, mouchoirs ou marques au sol)</li> <li>• Si l'espace est trop grand et demande beaucoup trop d'effort aux personnes en situation de handicap mental, il est possible de le réduire et le limiter par des repères bien visibles et sans danger pour les participant/es: Cônes, cerceaux, foulards, etc.</li> <li>• Réduire les distances entre les coins et le centre lorsque la personne du milieu est en situation de handicap mental.</li> <li>• Si les déplacements provoquent des accrochages trop violents entre les joueurs, on peut tracer au sol des couloirs de directions différentes entre les 4 coins pour faciliter l'orientation de la course et éviter les bousculades.</li> <li>• L'éducateur/trice peut indiquer verbalement ou gestuellement à la personne en difficulté les espaces libres à occuper.</li> <li>• Former des binômes (une personne avec et l'autre sans handicap) pour faciliter les orientations des déplacements et l'inclusion sociale.</li> </ul> |

| Difficultés  | Propositions d'intervention   |
|--|---|
| <p><b>Rapport au temps:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Difficulté à interagir rapidement et au bon moment</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner des directives individuelles à ceux qui ont plus de difficulté:</li> <li>• Donner différents types d'instructions ou de signaux pour indiquer quand se déplacer.</li> <li>• Former des binômes (une personne en situation de handicap mental avec une personne habile, main dans la main) pour aider les personnes en difficulté à stimuler leur temps de réaction.</li> <li>• Remarque: Dans le cas où un élève en situation de handicap n'arrive pas à occuper un coin et qu'il se retrouve toujours au centre, il pourra se faire aider par l'éducateur/trice ou par un camarade sans handicap qui lui tiendra la main.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVATIONS</b></p> <p>Il faut être conscient que lorsque ce jeu est proposé, il demande aux participants un haut niveau de prise de décision, qui est précisément la capacité qui affecte le plus les personnes en situation de handicap mental. En introduisant certaines adaptations, on augmente les chances d'inclure les personnes en situation de handicap mental dans le groupe: par exemple, le fait de proposer d'y jouer par paires contribue à favoriser la participation de toutes les personnes et de développer des conduites motrices inclusives.</p> |   |



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



***Méthodologie d'Intervention Pratique pour  
Promouvoir l'Inclusion Sociale au Moyen des  
Jeux et Sports Traditionnels***

**Pere LAVEGA (éd.)**

