



# ATELIERS PARALYMPIQUES POUR LES CYCLES 2 & 3

## LE PARALYMPISME, C'EST QUOI ?

Les Jeux paralympiques sont un événement sportif international majeur, regroupant les sports d'été ou d'hiver, auquel des milliers d'athlètes handicapés participent à travers différentes compétitions tous les quatre ans à la suite des Jeux olympiques, pour chaque olympiade. Y participent des athlètes atteints par un handicap physique, visuel ou mental. Ils sont organisés par le Comité international paralympique

## DES ATHLÈTES PARALYMPIQUES FRANÇAIS(ES) CÉLÈBRES



Alexis Hanquiquant



Stéphane Houdet



Marie Amélie Le Fur



Marie Bochet

## NOS PROPOSITIONS D'ATELIERS PARALYMPIQUES

### Objectifs

- Découvrir des activités nouvelles.
- Développer les qualités sensorielles des enfants.
- Développer l'esprit de coopération des enfants.
- Amener l'enfant à prendre conscience de la difficulté de la pratique paralympique.

### But

Vivre un temps de coopération et d'adaptation grâce à des ateliers qui amène l'enfant à construire de nouveaux repères.

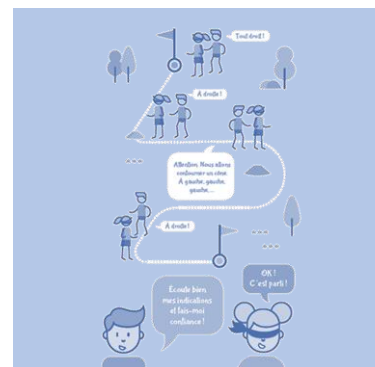
### Matériel nécessaire selon l'organisation choisie – liste non exhaustive :

Cônes, coupelles, bancs, haies  
Balles à clochette, tapis, masques, foulards, bandeaux...

## Déroulement :

### Atelier 1 : Le GPS

L'enseignant matérialise des parcours à l'aide de cônes ou de coupelles. Les élèves sont en binômes. Un des deux élèves bande les yeux de l'autre. Ce dernier doit suivre les consignes orales de son camarade puis réaliser le parcours. L'élève qui donne les consignes doit varier les annonces (en arrière, à droite, en avant, par-dessus ...) pour guider son camarade.



### Atelier 2 : Parcours à l'aveugle avec guide

L'enseignant utilise le parcours précédemment mis en place en ajoutant des obstacles (haies, bancs, plots, slaloms...). Les élèves sont en binômes. Un des deux élèves bande les yeux de l'autre. Le binôme convient d'un code sonore ou tactile afin de communiquer sur les différents changements de direction et les franchissements d'obstacles (exemple : Sonore : tape dans les mains plusieurs fois pour les changements de direction, claquement des doigts / Sensoriel : tape sur les épaules du camarade pour les changements direction, au milieu du dos pour s'arrêter, les 2 mains sur les épaules pour marcher droit). Ce dernier accompagne son camarade dans le parcours en utilisant le code choisi.



### Atelier 3 : Torball


2 équipes de 4 enfants se font face dans un terrain rectangulaire de petite taille. (8m long / 6m larg) Les enfants sont à genoux dans leur zone. Chacun leur tour les enfants lancent le ballon vers l'équipe adverse dans le but de franchir la ligne de fond. 1 pt est donné à l'équipe si la balle franchit entièrement la ligne. Pour défendre, les élèves doivent tenter de stopper la balle. (être attentif à la taille du terrain pour éviter les contacts) *Cliquez sur l'image ci-contre pour voir la vidéo.*



### Atelier 4 : La course en silence

Un coureur par couloir, plus un signaleur de départ. Le top départ est donné par l'élève qui se trouve derrière les coureurs en leur tapant sur l'épaule. On inverse les rôles. L'ai réussi si je réagis plus vite que mon adversaire au signal de départ et si je franchis la ligne d'arrivée en premier. Variante Changer le signal tactile par un signal visuel (drapeau ou mouvement des bras).



 Activité réalisable avec des enfants à Besoins Éducatifs Particuliers

Plus de contenus sur le document spécifique de l'UGSEL

Cliquez sur les images ci-contre pour télécharger « **SPORT'DIFFS** »



« Sport' diffs », jouons ensemble!



On peut étonner que les faibles et les exclus puissent être des maîtres en humanité, mais c'est la vérité que se découvre en sport avec eux.

Jean Vanier

