


**BESOINS PARTICULIERS OBSERVES DANS LES DOMAINES DE :
LA GESTION DE L'ESPACE : ORIENTATION DU JEU SUR LE TERRAIN**

Les hypothèses (difficultés relevées sur) :

Les habiletés à s'orienter/ L'exploration d'un espace connu ou inconnu/ La mise en relation entre des supports visuels et des informations issues du terrain

1 ✓ Les adaptations possibles en EPS

ORIENTATION DU SENS DU JEU SUR LE TERRAIN

Utiliser un dossard pour repérer son équipe. Indiquer par une flèche, placée au sol ou au mur, le sens du trajet à prendre 

Identifier les camps par deux couleurs différentes.

Voir illustration 1 ci-dessous : code couleur en badminton (volant bon ou mauvais).

Identifier les cibles par des couleurs différentes, par des formes différentes, des positionnements différents, des appels sonores.

Exemples : jeu du déménageur en maternelle, identifier sa maison avec une couleur.

Voir illustration 2 ci-dessous : jeu du déménageur


Donner des repères visuels.

Exemples : dossard unique pour un élève ayant un rôle particulier en tant que guide stratégique (guide-cible, guide-caisse départ,...)

Si nécessaire, proposer un quadrillage vierge pour faciliter le repérage et la mémorisation des objets.

Ressource complémentaire : article issu de la revue EPS1 n°140 « L'enfant dyspraxique : EPS et construction de l'espace » par S.Bonvarlet (novembre/décembre 2008).


Progressivement, retirer les repères visuels.

 L'AVS peut rappeler les règles de vie collective mais ne pas être à l'origine de leur élaboration ni de leur modification.

2

✓ Les justifications :

L'élève se repère mieux par le visuel plutôt que par la consigne orale, les représentations mentales restent difficiles. Le fonctionnement cognitif de l'élève privilégie l'entrée par le visuel.

Utiliser une signalétique par étiquettes ou pictogrammes aide à la prise d'informations pour s'orienter, s'organiser, se déplacer. 

3

✓ Les transferts en classe :

Etre vigilant pour les répercussions que cela peut avoir sur l'écriture (les lettres tracées dans le mauvais sens sont à corriger)

Exemples : montrer le référent- affiche, collectif et/ou individuel, correspondant aux gestes à effectuer.

Voir illustration 3 ci-dessous : affichage de classe


Pour développer les concepts spatiaux : proposer des actions motrices où l'élève est guidé.

Exemples : pour le bras scripteur (geste graphique) proposer un accompagnement langagier associé aux gestes (dans l'espace - sur tableau - sur espace feuille...) 

Voir illustration 4 ci-dessous : pictogrammes consignes

Sur l'espace feuille : visualiser un indice qui permet de montrer à l'élève d'où il part et vers où il doit aller.

Sur la table de l'élève : placer les objets de l'élève en fonction d'étiquettes/picto/symboles collés.

Donner des indices de repères sur la table de l'élève. 

Importance de créer ce code avec les élèves.

Si l'espace feuille reste difficile à respecter, surligner les lignes, pointer le nombre de lignes à renseigner... 

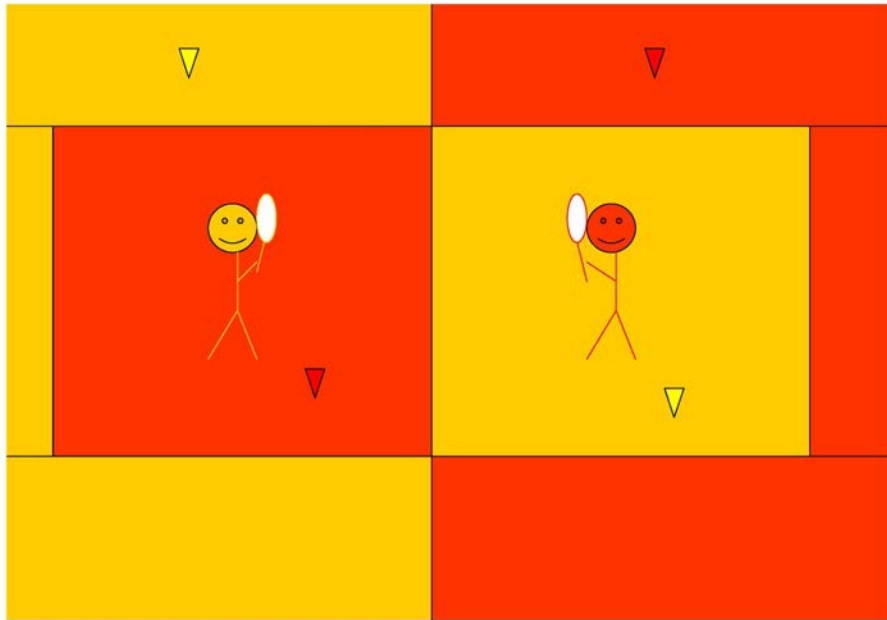


Illustration 1 : code couleur en badminton (volant bon ou mauvais).



Illustration 2 : jeu du déménageur



Illustration 3 : affichage de classe



Illustration 4 : pictogrammes consignes