

Le jeu des déménageurs – niveau 1 – handicap cognitif



Compétences :

- savoir transporter un objet vers sa cible (caisse)
- comprendre et respecter les règles de vie collective
- accepter de prendre un seul objet à la fois et de s'en séparer pour le gain de l'équipe

Tâches proposées :

But : remplir la caisse le plus rapidement possible (caisse de son équipe)

Critère de réussite : Mettre plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse

Consigne : « Au signal, quitter la zone départ, aller chercher un objet dans la zone objet, pour le déposer dans la caisse de son équipe. Ne prendre qu'un seul objet à la fois. »

Organisation :

- 2 terrains identiques
- 2 caisses (1 par équipe)
- objets divers de couleur et de taille différente disposés dans des zones aménagées
- plots (pour délimiter les terrains)
- pastilles éventuelles pour délimiter les zones des objets de départ
- une clochette (pour 1 terrain) pour signaler aux élèves à besoins particuliers qu'il reste des objets à prendre



Contenus d'enseignements, critères de réalisation :

- repérer l'espace de jeu de son équipe
- repérer la zone objets (départ)
- ne prendre qu'un seul objet à la fois
- repérer la caisse (arrivée)

Adaptations – variables didactiques :

- l'espace de jeu de chaque équipe
- la distance entre la zone d'objets et la caisse arrivée
- la quantité d'objets
- la taille et la nature des objets pour permettre la préhension de ceux-ci quel que soit le degré de handicap cognitif
- la distance entre la zone départ et la zone objet
- placer un élève handicapé près de la caisse, lequel réceptionnera l'objet donné par un de ses camarades pour le déposer (ou lancer, ...) dans la caisse. Le positionnement de cet élève handicapé variera par rapport à la caisse.
- aménager l'espace avec des obstacles matériels (à contourner ou à franchir).

Le jeu des déménageurs – niveau 2 – handicap cognitif

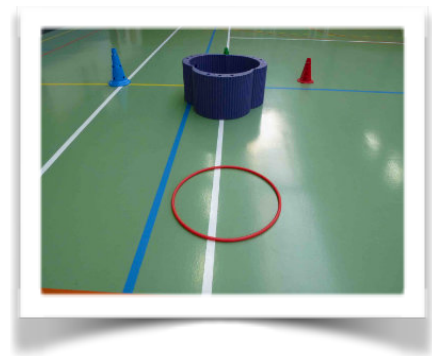


Compétences :

- savoir transporter un objet vers sa cible (caisse)
- comprendre et respecter les règles de vie collective
- accepter de prendre un seul objet à la fois et de s'en séparer pour le gain de l'équipe
- reconnaître sa caisse (son camp)

Tâches proposées :

- but : remplir la caisse le plus rapidement possible (caisse de son équipe)
- critère de réussite : mettre plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse
- consigne : « Au signal, quitter la zone départ, aller chercher un objet dans la zone objet, pour le déposer dans la caisse de son équipe. Ne prendre qu'un seul objet à la fois. »



Organisation :

- Un seul terrain
- 2 caisses (1 par équipe)
- Objets divers de couleur et de taille différents disposés dans des zones aménagées
- Plots pour délimiter le terrain
- Pastilles éventuelles pour délimiter les zones des objets de départ
- Une clochette (par terrain) pour signaler aux élèves à besoins particuliers qu'il reste des objets à prendre)
- Dossards ou foulards de couleur pour distinguer les deux équipes et les caisses

Contenus d'enseignements, critères de réalisation :

- repérer l'espace de jeu de son équipe
- repérer la zone objets (départ)
- ne prendre qu'un seul objet à la fois
- repérer la caisse de son équipe

Adaptations – variables didactiques :

- l'espace de jeu de chaque équipe
- la distance entre la zone objets et la caisse
- la quantité d'objets
- la taille et la nature des objets pour permettre la préhension de ceux-ci quel que soit le degré de handicap cognitif
- la distance entre la zone départ et la zone objet
- placer un élève handicapé près de la caisse, lequel réceptionnera l'objet donné par un de ses camarades pour le déposer (ou lancer, ...) dans la caisse. Le positionnement de cet élève handicapé variera par rapport à la caisse.
- aménager l'espace avec des obstacles matériels (à contourner ou à franchir).
- la couleur de la caisse (identique ou non à celle des dossards de l'équipe)



Le jeu des déménageurs – niveau 3 – handicap cognitif



Compétences :

- savoir transporter un objet vers sa cible (camarade ou caisse, selon le rôle)
- comprendre et respecter les règles de vie collective
- accepter de prendre un seul objet à la fois et de s'en séparer pour le gain de l'équipe
- accepter son rôle (passeur ou buteur)

Tâches proposées :

But : remplir la caisse le plus rapidement possible (caisse de son équipe)

Critère de réussite : mettre plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse

Consigne :

- pour le passeur, au signal, quitter la zone départ, aller chercher un objet, pour le donner à un équipier buteur. Ne prendre qu'un seul objet à la fois. Revenir à la zone objets, et ainsi de suite jusqu'à ce que la zone objets soit vide ou que le jeu soit arrêté;
- pour l'élève buteur, ne réceptionner qu'un seul objet à la fois, se déplacer jusqu'à la caisse pour y déposer l'objet et revenir dans la zone B et ainsi de suite.

Organisation :

- équipe scindée en deux groupes (passeurs et buteurs)
- un seul terrain
- 2 caisses (1 par équipe)
- objets divers de couleur et de taille différente disposés dans des zones aménagées
- plots pour délimiter le terrain
- pastilles pour délimiter les zones des objets
- une clochette (par terrain) pour signaler aux élèves à besoins particuliers qu'il reste des objets à prendre)



Contenus d'enseignements - Critères de réalisation :

Pour le passeur

- repérer l'espace de jeu A, correspondant à son rôle
- repérer la zone objets
- ne prendre qu'un seul objet à la fois
- repérer un élève buteur
- se séparer de l'objet
- revenir à la zone objets

Pour le buteur

- attendre un passeur
- ne prendre qu'un seul objet
- se positionner dans la zone B de la meilleure façon possible pour réceptionner l'objet de manière efficiente
- repérer la caisse
- se séparer de l'objet pour le déposer, ...
- repérer la zone B pour y retourner



Adaptations – variables didactiques :

- l'espace de jeu de chaque équipe

- les distances entre les zones entre elles, entre les zones et la caisse
- la quantité d'objets
- la taille et la nature des objets pour permettre la préhension de ceux-ci quel que soit le degré de handicap cognitif
- le placement de l'élève handicapé, ou près de la caisse ou près de la zone objets, ou....
- aménager l'espace avec des obstacles matériels (à contourner ou à franchir).

Le jeu des déménageurs – niveau 4 – handicap cognitif



Compétences :

- savoir transporter un objet vers sa cible (camarade ou caisse, selon le rôle)
- comprendre et respecter les règles de vie collective
- accepter de prendre un seul objet à la fois et de s'en séparer pour le gain de l'équipe
- accepter son rôle (passeur ou buteur)
- repérer sa zone propre zone d'intervention
- repérer la position de son camarade buteur

Tâches proposées :

But : remplir la caisse le plus rapidement possible (caisse de son équipe)

Critère de réussite : mettre plus d'objets dans sa caisse que l'équipe adverse

Consigne :

- pour le passeur, au signal, quitter la zone départ, aller chercher un objet, pour le donner à un équipier buteur; ne prendre qu'un seul objet à la fois; revenir à la zone objets, et ainsi de suite jusqu'à ce que la zone objets soit vide ou que le jeu soit arrêté;
- pour l'élève buteur, ne réceptionner qu'un seul objet à la fois, se déplacer jusqu'à la caisse pour y déposer l'objet et revenir dans la zone B et ainsi de suite...

Organisation :

- les deux équipes scindées en deux groupes (passeurs et buteurs)
- un seul terrain
- la zone objets est positionnée au centre du terrain
- 2 caisses (1 par équipe)
- objets divers de couleur et de taille différente disposés dans la zone objets centrale
- plots pour délimiter le terrain
- pastilles pour délimiter la zone objets
- une clochette pour signaler aux élèves à besoins particuliers qu'il reste des objets à prendre)
- dossards ou foulards de couleur pour distinguer les deux équipes et les caisses

Contenus d'enseignements - Critères de réalisation :

Pour le passeur

- repérer l'espace de jeu qui lui est réservé,
- repérer la zone objets
- ne prendre qu'un seul objet à la fois
- repérer un élève buteur de son équipe
- se séparer de l'objet
- revenir près de la zone objets

Pour le buteur

- repérer un passeur
- se positionner près de ce dernier
- ne prendre qu'un seul objet
- repérer la caisse
- se séparer de l'objet pour le déposer, ...
- retourner vers la zone des passeurs



Adaptations – variables didactiques :

- l'espace réservé aux passeurs et/ou aux buteurs
- varier la position de la caisse dans l'espace (hauteur, grandeur, ...)
- les distances entre les zones entre elles, entre les zones et la caisse
- la quantité d'objets
- la taille et la nature des objets pour permettre la préhension de ceux-ci quel que soit le degré de handicap cognitif
- le placement de l'élève handicapé, ou près de la caisse ou près de la zone objets, ou....
- aménager l'espace avec des obstacles matériels et/ou humains (à contourner ou à franchir), pour les buteurs