

# ATELIER PARALYMPIQUES



## 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



## NOTRE PROPOSITION 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 amènent l'enfant à construire de nouveaux repères.

### MATÉRIEL

Selon l'organisation choisie, liste non exhaustive :

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



Activité réalisable avec des enfants à Besoins Éducatifs Particuliers.



## DÉROULEMENT

### Atelier 1 : Le GPS

- l 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.
- l Ce dernier doit suivre les consignes orales de son camarade puis réaliser le parcours.
- l 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 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.
- l 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 deux mains sur les épaules pour marcher droit).
- l Ce dernier accompagne son camarade dans le parcours en utilisant le code choisi.

### Atelier 3 : Torball

- l Deux enfants se font face dans un terrain rectangulaire de petite taille. (4m x 2m)
- l 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. Un point est donné à l'équipe si la balle franchit entièrement la ligne.
- l Pour défendre, les élèves doivent tenter de stopper la balle. (Être attentif à la taille du terrain pour éviter les contacts).

Découvrez le torball en vidéo

### Atelier 4 : La course en silence

- l 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.
- l On inverse les rôles. J'ai réussi si je réagis plus vite que mon adversaire au signal de départ et si je franchis la ligne d'arrivée en premier.
- l Variante changer le signal tactile par un signal visuel (drapeau ou mouvement des bras).

Plus de contenus sur le document spécifique de l'UGSEL

