

À vos marques!

Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

Facteurs à considérer

Suggestions (en discuter avec les enfants et leur demander s'ils acceptent les modifications)

Action

- Modifier le degré de difficulté d'un jeu peut présenter un défi stimulant aux joueurs. Toutefois, des différences extrêmes peuvent créer des inégalités de sorte que certains enfants pourraient se désintéresser au jeu ou arrêter de le jouer.
- Essayer de réduire l'impact de la différence au niveau des habiletés/créer une activité équitable pour tous les enfants.

- Avant de jouer, décidez des changements qui peuvent être apportés à l'activité pour l'adapter aux différents niveaux d'habileté des joueurs.
- Définissez les termes :
 - quelle est l'action ou comment l'accomplir, le nombre de fois que le ballon circule à tous les joueurs, la séquence d'activités, la façon dont les joueurs ou le marqueur se déplace dans le tracé
 - rebondir, rouler, lancer, passer, frapper, manquer, commettre une faute, s'accroupir, sauter, faire un pas
- Décider de l'aide à fournir – travailler à une habileté à la fois, demander au joueur de se préparer à sauter, de tenir/frapper avec la raquette (si la prise est faible, envelopper le poignet et le manche de la raquette d'un bandage élastique, frapper d'un grand mouvement du bras)

Limites / espace de jeu

- Des limites bien marquées aident les joueurs à suivre les règles et encouragent les joueurs à jouer en sécurité.
- Les enfants ayant des déficiences sur le plan visuel ou physique ont du mal à rester dans les limites du jeu.
- Les espaces entre les joueurs doivent être assez larges pour que les enfants munis de matériel de jeu puissent circuler librement entre les joueurs et tourner.

- Demander aux joueurs utilisant un appareil ou accessoire fonctionnel (fauteuil roulant/marchette) de garder une roue ou patte en dehors des limites du jeu.
- Augmenter l'espace entre les joueurs en demandant aux enfants de se placer doigt à doigt plutôt que main à main.

Matériel

- Le matériel convenant à tous les joueurs permet à un plus grand nombre d'enfants de participer.

- Penser à la taille de la balle ou du ballon, à sa souplesse et à sa capacité à rebondir (une large balle molle est plus facile à attraper qu'une petite balle dure).

Rythme du jeu / déplacements

- Des difficultés sur le plan des habiletés de locomotion/déplacement, de la manipulation et de la stabilité ont un impact sur l'équité du jeu.
- L'établissement de lignes directrices permet à un joueur d'utiliser une habileté différente pour promouvoir l'équité au niveau du mouvement. La formation de paires, pour la stabilité, permet aux enfants ayant des déficiences de participer en sécurité et avec succès à des jeux de balle, de chat ou de groupe. Pensez à l'incidence de l'excitation sur le mouvement et les aptitudes sociales du joueur.

- Allouer plus de temps pour accomplir les activités.
- Les joueurs peuvent se déplacer de différentes façons ou à des vitesses différentes (marcher, sauter, faire des petits pas).
- Modifier le rythme du jeu (tourner les cordes plus lentement/permètre un plus grand nombre de tours entre les joueurs).
- Augmenter le défi en augmentant le nombre de fois que les joueurs doivent passer les buts/le cercle.
- Modifier la distance à parcourir entre les buts ou la longueur du terrain.
- Former des paires pour partager les défis (1 frappe, l'autre lance/court).

La majorité des enfants ont les habiletés nécessaires pour participer à ces jeux. Certains ne les ont pas. C'est pour cette raison que nous avons conçu les Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés. Ce sont des mots clés qui vous aideront à déterminer les modifications à apporter à un jeu pour que les enfants ayant des habiletés différentes puissent y participer en toute sécurité. Le tableau ci-dessus ne couvre pas toutes les situations possibles.

À vos marques!

Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

Facteurs à considérer

Suggestions (en discuter avec les enfants et leur demander s'ils acceptent les modifications)

Formation de paires

- La formation de paires, pour la stabilité, permet aux enfants ayant des déficiences de participer en sécurité et avec succès à des jeux de balle, de chat ou de groupe. Pensez à
- l'incidence de l'excitation sur le mouvement et les aptitudes sociales du joueur.

- Appairer des joueurs aux habiletés différentes (courir/stabilité – attraper/lancer – frapper/courir).
- Un joueur peut pousser un autre en fauteuil roulant. Le joueur dans le fauteuil roulant doit maîtriser son fauteuil en tout temps.

Toucher en sécurité/frapper

- Le fait d'être touché ou frappé par une balle peut effrayer un joueur et le rendre plus susceptible de se blesser en tombant.

- Décider de la façon dont le toucher se fera et choisir des endroits sécuritaires pour le faire.
- Se servir de mouchoirs (petits morceaux de tissu à moitié sorti d'une poche à un endroit désigné du corps). Choisir une balle moins ferme pour réduire l'impact du toucher et pour qu'elle soit plus facile à attraper.
- Le toucher doit toujours se faire en dessous de la taille. Choisir un endroit sécuritaire.
- Pour les enfants utilisant un accessoire fonctionnel, choisir un endroit pour le toucher comme sur les petites roues du fauteuil roulant ou à un endroit précis de la marchette.

Sécurité

- Une déficience au niveau des habiletés peut avoir une incidence sur le temps de réaction de l'enfant, le rendant plus susceptible aux blessures. Le fait d'offrir du soutien pendant une mise au défi favorise le développement d'habiletés physiques et d'aptitudes sociales, augmente la confiance et l'estime de soi.
- Songez à l'incidence de l'excitation sur les aptitudes sociales de l'enfant.

- Se renseigner sur le niveau d'habileté de tous les joueurs.
- Choisir des activités qui peuvent être accomplies en sécurité (répétition, formation de paires).
- Les cerceaux posent un risque aux joueurs en fauteuil roulant ou à ceux qui utilisent une marchette.

Comptage des points

- Une déficience au niveau des habiletés peut présenter un avantage indu à certains joueurs et inciter d'autres joueurs à abandonner la partie.
- La modification de certains aspects du jeu peut égaliser les chances et continuer à présenter un défi à certains joueurs sans ennuyer les autres.
- Discuter de ces facteurs peut inciter les enfants à ressentir de l'empathie envers les autres.

- Établir des limites de temps si l'excitation favorise l'agressivité ou l'intimidation.
- Décider de la façon de marquer les points (toucher un joueur avec la balle pourrait compter pour un point).

Quand un tour est-il terminé?

- L'habileté d'un joueur s'améliore avec de la pratique, de l'encouragement et du soutien; l'inégalité au niveau de l'habileté des joueurs empêche le jeu d'être équitable; le jeu plutôt que la compétition est ce qui favorise la pratique.

- Modifier la distance à parcourir, le rythme du jeu, les gestes à accomplir.
- Établir des lignes directrices. Allouer plus de temps.
- Tenir compte du niveau d'habileté des joueurs (un effort peut compter comme un toucher).

La majorité des enfants ont les habiletés nécessaires pour participer à ces jeux. Certains ne les ont pas. C'est pour cette raison que nous avons conçu les Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés. Ce sont des mots clés qui vous aideront à déterminer les modifications à apporter à un jeu pour que les enfants ayant des habiletés différentes puissent y participer en toute sécurité. Le tableau ci-dessus ne couvre pas toutes les situations possibles.