

Les adaptations pour la course 6 secondes (logique adaptative)

Attention, il n'est pas nécessaire d'appliquer toutes ces adaptations à la fois, certains aménagements (maximum trois) peuvent être mis en place à l'avance. Il conviendra par la suite d'anticiper certaines difficultés scolaires en fonction de l'observation et la connaissance de vos élèves.

Observations	Hypothèses	Adaptations
L'élève ne réagit pas au signal de départ	Besoin de temps pour traiter le signal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soigner le « mot signal » : « go » (un seul mot) au lieu de « à vos marques, prêts... » (plusieurs mots) ✓ Utiliser un signal sonore sans langage : sifflet ou autres avertisseurs sonores. ✓ Donner le signal classique, ne déclencher le chronomètre que lorsque l'élève part ✓ Tolérer un écart de synchronisation avec le signal ✓ Matérialiser 3 zones (attente, concentration et départ) (cf. Farault)
	Fatigue	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réduire l'épreuve à une seule course sur les deux ✓ Jouer sur l'affectif : démarrer et courir à côté d'un camarade ✓ Planifier l'activité au bon moment dans la journée et/ou dans la séance (rythme de l'élève)
	Besoin de sécurité affective	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rassurer l'élève sur les enjeux ✓ Rassurer l'élève dans ce nouvel environnement : lui rappeler qu'il a déjà bien réalisé l'activité à un autre moment, à un autre endroit ✓ Réaliser le parcours en marchant à côté de lui ✓ Demander aux élèves de se serrer la main avant la course ✓ Renforcer le sentiment d'appartenance à une équipe en proposant des chasubles de couleur pour une même équipe
	Besoin de mieux comprendre la tâche demandée	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demander à l'élève ce qu'il doit faire au signal ✓ Faire reformuler la consigne, associer informations visuelles et verbales ✓ Chercher une tâche qui fait sens pour lui (ramener un objet le plus vite possible, rejoindre un camarade le plus vite possible...) ✓ Lui permettre de prendre du recul sur son activité ✓ Utiliser des pictogrammes
	Besoin de mieux entendre le signal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soigner les consignes ✓ Lui proposer de passer en dernier pour prendre le temps d'observer ses camarades ✓ Proposer à l'élève de donner le départ en le guidant (sifflet ou drapeau) ✓ Utiliser un signal visuel de départ (drapeau) ✓ Placer l'élève au plus près du signal sonore / l'enseignant se rapproche de lui (à voir selon l'encadrement de la course) ✓ Accompagner d'un geste le sens du départ lors du signal ✓ Démarrer et courir à côté d'un camarade (tape dans le dos)
Ne maintient pas sa vitesse et sa trajectoire rectiligne	Besoin de plus de repère dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialiser clairement le couloir de course (coupelles) au sol et/ou en hauteur ✓ Placer l'élève entre deux camarades qui ont déjà acquis la compétence

	Se fatigue très rapidement, tonus musculaire	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Allonger la première zone de marque (jaune) en avançant le début de cette zone plus prêt du départ. ✓ Prévoir une zone de repos (banc, espace identifié)
	Le handicap physique l'empêche de courir vite (voire de courir)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Visuel</i> : proposer un tutorat (un élève le guide en le tenant par la main) ou prévoir une main-courante ✓ <i>Auditif</i> : installer des repères visuels réguliers ✓ <i>Cognitif (coordination)</i> : installer un couloir plus large qui pourra servir également aux élèves à mobilité réduite (chariot)
	Besoin de bien se représenter le couloir de course	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialiser la ligne au sol avec un marqueur de couleur (fil rouge, craie, marqueur au sol de chantier) ✓ Lui permettre de faire des liens avec une situation connue (couloir de la classe, de la maison...)
Ralentit avant la ligne d'arrivée	Besoin de bien visualiser la ligne	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialiser clairement l'arrivée (au sol et/ou en hauteur) ✓ Proposer à l'élève de rejoindre un de ses camarades qui l'attend à l'autre bout (avec chasuble de couleur)
	Ne peut pas maintenir sa vitesse sur une telle distance	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Allonger la première zone de marque (jaune) en avançant le début de cette zone plus prêt du départ. ✓ Valoriser l'élève sur son accélération au départ ✓ Différencier le temps imparti pour la course : faire des départs 4s et 6s selon les compétences des élèves ✓ Proposer à l'élève en situation de handicap d'être accompagné par un autre élève (entraide)
	Incompréhension de la perte de temps dû au ralentissement	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le guider avec la voix ✓ Chercher une tâche qui fait sens pour lui (attraper un objet en bout de course, ...)
	Volonté de vite finir sa course (impatience, impulsivité, contrariété...)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliser un renforçateur pour la motivation (gain pour l'équipe, dépassement de soi, récompense en rapport avec ce qu'il souhaiterait faire après,...)

Les adaptations pour le « lancer loin » (logique adaptative)

Attention, il n'est pas nécessaire d'appliquer toutes ces adaptations à la fois, certains aménagements (maximum trois) peuvent être mis en place à l'avance. Il conviendra par la suite d'anticiper certaines difficultés scolaires en fonction de l'observation et la connaissance de vos élèves.

Observations	Hypothèses (besoin)	Adaptations possibles
L'élève ne se place pas correctement.	Besoin d'avoir davantage de repères spatiaux	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialiser le placement des pieds au sol (« un pied dans la rivière ») ✓
	Besoin de mieux comprendre la tâche	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soigner les consignes (précision, vocabulaire, syntaxe) ✓ Habiller la tâche, définir un cadre (situation ludique) ✓ Travail préalable en classe (évocation, vidéo...)
	Besoin d'être rassuré	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Faciliter une organisation avec roulements rapides, et plusieurs zones de lancer (éviter le regard, le jugement) ✓ Favoriser l'observation des élèves en réussite (imitation) ✓ Donner la possibilité aux élèves d'avoir repéré l'environnement au préalable ✓ Dédramatiser la performance
L'élève ne lance pas dans la bonne direction.	Besoin d'avoir davantage de repères spatiaux	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Marquage au sol, graduations... ✓ Marquage en hauteur ✓ Installation d'un signal au loin à traiter
	Besoin de mieux comprendre la tâche demandée	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Soigner les consignes (précision, vocabulaire, syntaxe) ✓ Habiller la tâche, définir un cadre (situation ludique) ✓ Travail préalable en classe (évocation, vidéo...)
	Besoin de faciliter la coordination et le mode de lancer	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Varier les types d'objets à lancer (balle légère, lourde, vortex, javelot souple...) ✓ Amener l'élève à automatiser le geste via des situations différentes
L'élève ne donne pas assez de vitesse à l'engin.	N'a pas assez de tonus musculaire	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Appliquer une légère résistance sur le bras du lanceur afin de solliciter les réflexes
	Besoin de récupérer	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prévoir des zones de repos/observation
	Besoin d'une aide motrice	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Varier les types d'objets à lancer (balle légère, lourde, vortex, javelot souple...) ✓ Accompagner le geste du lanceur (enseignant, camarade) ✓ Utiliser si possible un appareillage, type sagaie, pour que l'élève ressente le geste et la propulsion du lancer

Les adaptations pour le « sauter loin » (logique adaptative)

Attention, il n'est pas nécessaire d'appliquer toutes ces adaptations à la fois, certains aménagements (maximum trois) peuvent être mis en place à l'avance. Il conviendra par la suite d'anticiper certaines difficultés scolaires en fonction de l'observation et la connaissance de vos élèves.

Observations	Hypothèses	Adaptations possibles
L'élève ne prend pas une course d'élan en accélération croissante	Besoin de mieux gérer son effort	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réduire la course d'élan, proposer plusieurs couloirs afin qu'il puisse trouver un compromis, trouver son appel ✓ Jouer sur l'affectif : démarrer et courir à côté d'un camarade ✓ Planifier l'activité au bon moment dans la journée et/ou dans la séance (rythme de l'élève) ✓ Prévoir une zone de repos (banc, espace identifié)
	Besoin de sécurité affective	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rassurer l'élève sur les enjeux ✓ Rassurer l'élève sur la non gravité de dépasser la zone d'impulsion ✓ Rassurer l'élève dans ce nouvel environnement : lui rappeler qu'il a déjà bien réalisé l'activité à un autre moment, à un autre endroit ✓ Réaliser le parcours en marchant à côté de lui
	Besoin de repères spatio-temporels	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Frapper le rythme de course (enseignant, élève, groupe d'élèves) ✓ Accentuer la signalisation au sol (couloir d'élan, division de ce couloir, zone de réception, zones d'accélération)
	Besoin de mieux comprendre la tâche	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demander à l'élève ce qu'il doit faire ✓ Faire reformuler la consigne, associer informations visuelles et verbales ✓ Chercher une tâche qui fait sens pour lui (s'enfuir le plus vite possible, sauter de l'autre côté de la rivière) ✓ Lui permettre de prendre du recul sur son activité, lui permettre d'observer d'autres élèves ✓ Expérimenter plusieurs distances d'élan pour comprendre la nécessité d'accélérer, de pousser... ✓ Utiliser des photos, images, pictogrammes
L'élève n'arrive pas à coordonner course et impulsion	Besoins de plus de repères dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accentuer la signalisation au sol (couloir d'élan, zone de réception, zones) ✓ Accentuer le repérage dans la zone de réception pour garder le regard haut (repères au sol, en hauteur, objets suspendus...) ✓ Faire varier la largeur de la zone d'appel (voire ne pas en mettre du tout) ✓ Placer des repères en hauteur pour qu'il maintienne loin son regard ✓ Placer l'élève entre deux camarades qui ont déjà acquis la compétence
	Besoin d'expérimenter des	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réduire fortement la longueur de course d'élan ✓ Installer un obstacle, type haie mobile, au niveau de la zone de réception

	tâches simples avec réussite	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Installer une zone de réception en hauteur après la zone d'appel
L'élève ne saute pas loin	Besoin d'une aide mécanique	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mettre à disposition un contre haut, tremplin, afin que l'élève puisse ressentir l'envol et ressentir le déséquilibre ✓ Installer un obstacle, type haie mobile, au niveau de la zone de réception, pour le travail des bras ✓ Installer une zone de réception en hauteur après la zone d'appel, pour la propulsion des jambes vers l'avant
	Besoin d'être rassuré	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mettre en place des activités préparatoires pour désinhiber ✓ Expérimenter la réception dans le sable ou sur un tapis sans contrainte ni mesure de performance
	Besoin de motivation	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permettre à l'élève d'évaluer ses progrès en graduant avec des coupelles la zone de réception ✓ Aborder quelques séances sous forme de jeux (poursuite, introduction d'un ballon...)
	Besoin d'être contenu (impatience, impulsivité, contrariété...)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliser un renforçateur pour la motivation (gain pour l'équipe, dépassement de soi, récompense en rapport avec ce qu'il souhaiterait faire après,...)
	Besoin d'une organisation particulière par rapport au handicap	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Visuel</i> : proposer un tutorat (un élève le guide en le tenant par la main) ou prévoir une main-courante ou signal sonore pour déclencher l'impulsion ✓ <i>Auditif</i> : installer des repères visuels réguliers ✓ <i>Cognitif (coordination)</i> : installer un couloir plus large, adapter les objectifs ✓ Mettre en place différents rôles sociaux (observateur, marqueur)