



Semaine Olympique Paralympique 2023

3 au 8 avril 2023

CYCLE 2/3

L'USEP72 vous propose de participer à une rencontre pour la Semaine Olympique Paralympique sur le thème de :

L'INCLUSION

Cette action vise à faire évoluer les mentalités sur le handisport et sur le handicap dans sa globalité, à travers des situations qui amènent à réfléchir et des pratiques sportives.

Vous trouverez ci-dessous une proposition d'organisation à répartir sur la semaine du 3 au 8 avril 2023 :

PHASE 1 (en amont ou massé sur la semaine) : DECOUVRIR CE QUE SONT LES JEUX PARALYMPIQUES (et olympiques si besoin)

-Temps de mobilisation et construction des connaissances avec les élèves : Découvrir ce que sont les Jeux Olympiques grâce à une animation vidéo, associer Jeux Olympiques et Jeux Paralympiques, voir des vidéos de compétitions sportives, décorer l'école ou la classe pour une cérémonie d'ouverture de la SOP (colorier des drapeaux de France et d'autres selon le niveau), préparer un défilé, fabrication de médailles en patadur, en terre, ou en carton. Vous trouverez une banque de ressources ci-après.

PHASE 2: du 3 au 8 avril

-BOUGER : Vivre une semaine Olympique Paralympique (cérémonie d'ouverture, activités sportives avec remise de récompense pour tous, cérémonie de fermeture)
-REFLECHIR sur l'inclusion et au-delà, le handisport, le handicap, les différences.

En menant cette action, nous pourrons vous accompagner pour labelliser votre école « Génération 2024 ». Cette démarche vous permettra d'obtenir une dotation matérielle supplémentaire. Pour ce faire, vous pouvez adresser un mail à Anna Antunes (Corre) à l'adresse suivante : missionusep72@ac-nantes.fr

Nous restons à votre entière disposition pour vous accompagner dans ce projet.

Belle rencontre.

PHASE 1 : Construire des connaissances

Voici une banque de ressources dans laquelle vous pourrez piocher des activités:

PHASE 1 CONSTRUIRE DES CONNAISSANCES				
Le handicap ▶ Vidéo « Cap ou pas Cap » ▶ Album en écoute « On n'est pas si différents » (exploitation pages suivantes) ▶ Les hommes et les femmes connus porteurs de handicap	Découvrir les JOP ▶ Avec les Phryges ▶ Un jour, une question : C'est quoi les jeux paralympiques ? ▶ Tuto-JO : web-série sur les JO ▶ Vidéo en anglais travail de compréhension orale « All about ability »	Les symboles et les valeurs : ▶ Fabrication ou coloriage de drapeaux ▶ Médailles olympiques ▶ Couronne d'olivier ▶ Les valeurs de l'olympisme	Les parasports ▶ Diaporama Photos, doc et coloriages ▶ Série les Paralympiques : Tennis fauteuil Volley assis Para athlétisme Cécifoot Basket fauteuil Le cyclisme para Boccia Goalball Natation para Aviron para Equitation para Judo para Canoë para Haltérophilie para Para tennis de table Rugby fauteuil Tir à l'arc para	Des para-athlètes pour Paris 2024 ▶ Zoom sur Cédric Nankin, athlète en rugby fauteuil ▶ Docu-film « Super héros » (1h31)
Production possible				
▶ Le handicap à l'école : situations invitants au débat	▶ Création d'une affiche ▶ Coloriage des Phryges	▶ Organisation d'une cérémonie d'ouverture : Tuto JO la cérémonie	▶ Cycle 2 : Appariement de pictogrammes exercice et jeu de cartes ▶ Cycle 3 : Exposé des élèves sur des sports paralympiques	▶ Exposé sur un parathlète

PHASE 2 : Semaine Olympique Paralympique: L'inclusion

Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Cérémonie d'ouverture - Défilé des athlètes Boccia cycle 2 cycle 3	Cécifoot cycle 2 cycle 3	Para athlétisme cycle 2 cycle 3	Valorisation des productions Cérémonie de fermeture - Rio 2016 « Yes I can » - Visionnage des photos prises par les enseignants

Album en écoute «On n'est pas si différents»

Titre : **Pas si différents !**
Auteur : Sandra Kollender
Illustrateur : Claire Cantais
Editions : La ville brûle
2015



MOTS CLES

Différence normalité stéréotypes
handicap
inclusion fraternité discrimination

QUATRIEME DE COUVERTURE

On pourrait dire que cet album parle de la différence dans la normalité ; on y rencontre en effet des enfants qui n'aiment pas les épinards même s'ils sont en fauteuil roulant, d'autres qui aiment faire des bêtises... Au fil de ces pages, ni peur ni pitié, pas de bons ou de mauvais sentiments non plus, juste des enfants qui finalement ne sont pas si différents les uns des autres, et peuvent apprendre à se connaître pour mieux vivre ensemble.

EXPLOITATIONS POSSIBLES

- Après une première écoute intégrale, prendre le temps de relire la première page, d'y revenir pour l'expliquer : tous les enfants se ressemblent dans leurs différences. Il n'est toutefois pas question d'occulter la question du handicap et des problèmes qu'il pose dans la vie de ces enfants en particulier, mais bien de valoriser le fait que tous les enfants ont des traits de caractère divers, des choses qu'ils aiment, qui les font rire ou pleurer... qu'ils sont finalement à la fois tous différents mais qu'ils se retrouvent sur certains aspects, quelles que soient leurs singularités.
- Poser la question sur quelques pages « qui comme l'enfant déteste les épinards, aime faire des bêtises » pour amener les enfants à s'identifier (moi aussi j'aime escalader...)
- Jouer à « Qui comme moi » : en ronde, faire un pas en avant quand on s'identifie à un énoncé
- Se dessiner et écrire en quoi chacun est différent et unique
- Revenir sur la deuxième page « Je suis handicapée. Tu sais ce que ça veut dire ? » pour proposer aux enfants de répondre à cette question ou d'affiner une définition qu'ils avaient au début de la séance.

PROLONGEMENTS

- ▶ Vidéo « Cap ou pas Cap »
- ▶ Les hommes et les femmes connus porteurs de handicap
- ▶ Le handicap à l'école : situations invitantes au débat



Boccia

CONNAISSANCE DE LA DISCIPLINE

– Fiche de France Paralympique (page suivante)

-[Vidéo](#) (en anglais sous-titré)

« Construis toi-même ton matériel réutilisable ou recyclable pour jouer à la Boccia »



MATERIEL A FABRIQUER ou A PREVOIR

Quatre types de matériel vont être utiles pour réaliser l'activité dans de bonnes conditions :

- Une assise : banc, chaise, fauteuil...
- Une rampe (facultative mais : une gouttière de 0,7 à 1 m , une baguette d'angle en plastique ou métal. Elle doit laisser glisser un objet.
- 13 (6+6+1) balles à rouler et lancer sans rebond : balles de jonglage, balles de tennis enveloppé dans un sac plastique serré lesté de sable...
- Une cible : cerceau plat, tracé à la craie au sol, masking tape...

EXERCICE 1 : Travail de manipulation

Installez une cible entre les deux joueurs. Face à face et chacun leur tour, les joueurs essaient de se rapprocher le plus proche de la cible avec la balle.

1/ en le faisant rouler

2/ en le jetant par-dessus le trait bleu et en roulant jusqu'à la cible (cf schéma)

Variantes d'évolution à proposer : Taille de la cible et distance de la cible.

EXERCICE 2 : VERS LE JEU DE BOCCIA

Jeu qui se rapproche des règles de la Boccia et qui nécessite de la précision.

2 équipes de 2 personnes : une équipe rouge et une bleue :

-1ère personne : le joueur sera assis.

-2ème personne : l'aidant va orienter la rampe
Trois balles par équipe (couleur rouge et bleu si c'est possible).

Consignes : L'aidant doit se tenir **dos à la cible** et ne jamais se retourner, ni parler. Il doit uniquement suivre les instructions du joueur pour orienter la rampe.

Le joueur de l'équipe rouge lance le Jack (balle Blanche ou toujours la cible), et joue une balle rouge. Le joueur bleu joue à son tour pour reprendre le point. Tant que joueur bleu n'a pas repris le point, il continue de jouer.

La première manche est terminée quand toutes les balles sont lancées. Le joueur qui gagne est celui qui se situe le plus proche du jack. Le joueur ne doit pas se déplacer.

Réaliser une seconde manche en intervertissant les personnes (exemple équipe rouge : le joueur rouge devient guide rouge et le guide rouge devient joueur rouge).

RETOUR SUR LE JEU

Faire verbaliser aux élèves ce qu'ils ont appris de l'activité qu'ils viennent de réaliser.

- Quelles difficultés avez-vous rencontrées lors de l'activité ? Pour le guide ou l'aidant ? Pour le joueur ? Quels termes avez-vous utilisés pour guider ou orienter ?

-Questionner sur le principe du jeu (voir suite)



Boccia

#tactique #précision #maîtrise



1/ La discipline

Qu'est-ce que la Boccia ?

La Boccia est un sport de **tactique**, de **précision** et de **maîtrise** qui s'apparente à la pétanque avec un certain nombre d'adaptations.

Lancer des boules vers un but est sans doute l'un des divertissements les plus anciens inventés par le genre humain. La boccia, quant à elle, est un sport paralympique depuis 1984 (Stoke Mandeville).

La France participe pour la première fois de son histoire aux Jeux Paralympiques de Tokyo 2021 dans cette discipline.

Initialement réservée à des joueurs en fauteuils présentant un trouble persistant du tonus musculaire, elle s'adresse désormais plus largement à toute personne en fauteuil roulant présentant une limitation sévère des fonctions motrices.



Quelles sont les règles du jeu ?

La Boccia se pratique en salle sur un terrain plat et lisse de **12,5 mètres par 6 mètres**. Les balles sont en cuir et un peu plus grosses que les balles de tennis. Le but est de lancer ou de faire rouler ses balles de couleur le plus près possible de la balle blanche, appelée "Jack".

Je veux aller plus loin ...

- Utilisez la vidéo de la Fondation Agitos "l'imPOSSIBLE : La Boccia" pour présenter le jeu et les principaux gestes : <https://youtu.be/ZnC4GDJ4Sw>
 - Quizz, dessin à colorier, jeu des cinq erreurs et manga à lire (pages suivantes)
- Document provenant du site de France Paralympique*

Cycle
2/3

Quizz

Accès en ligne au quizz Kahoot : [ICI](#)



• Quel parasport fait-il ?

La boccia. Il s'agit d'un sport d'opposition de balles, pratiqué en individuel ou par équipe et inscrit aux Jeux Paralympiques pour un certain public.

• Quel est le but du jeu ?

Envoyer les balles rouges et bleues aussi près que possible de la boule blanche, le Jack et empêcher que l'adversaire s'en approche.

• À quoi cette discipline fait-elle penser ?

La boccia s'apparente à du curling et à de la pétanque jouée en intérieur avec des balles en cuir.

• De quelles couleurs sont ces balles ?

Rouges ou bleues.

• Quel type de fauteuil utilise ce sportif ?

Ce sportif utilise un fauteuil électrique

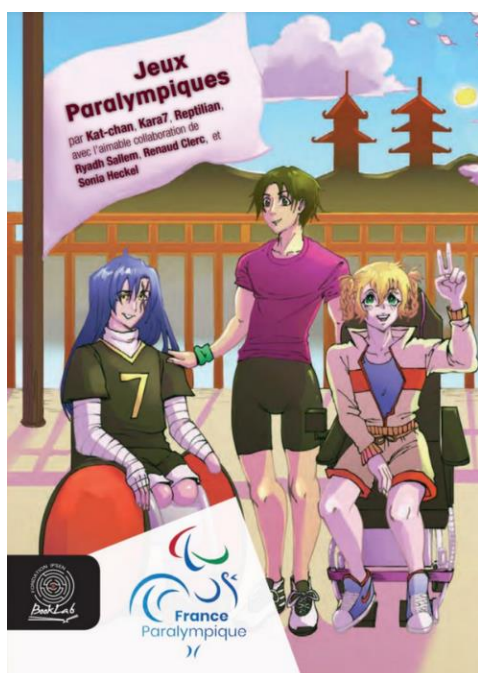
• Pourquoi ce fauteuil ?

Certains joueurs ont un handicap qui nécessite l'usage d'un fauteuil roulant électrique car ils n'ont pas la force pour pousser un fauteuil roulant manuel.

Cycle
3

Manga

Clique sur la photo ci-dessous pour découvrir le manga spécialement conçu lors des Jeux Paralympiques de Tokyo. (Création de ce manga par la fondation IPSÉN)

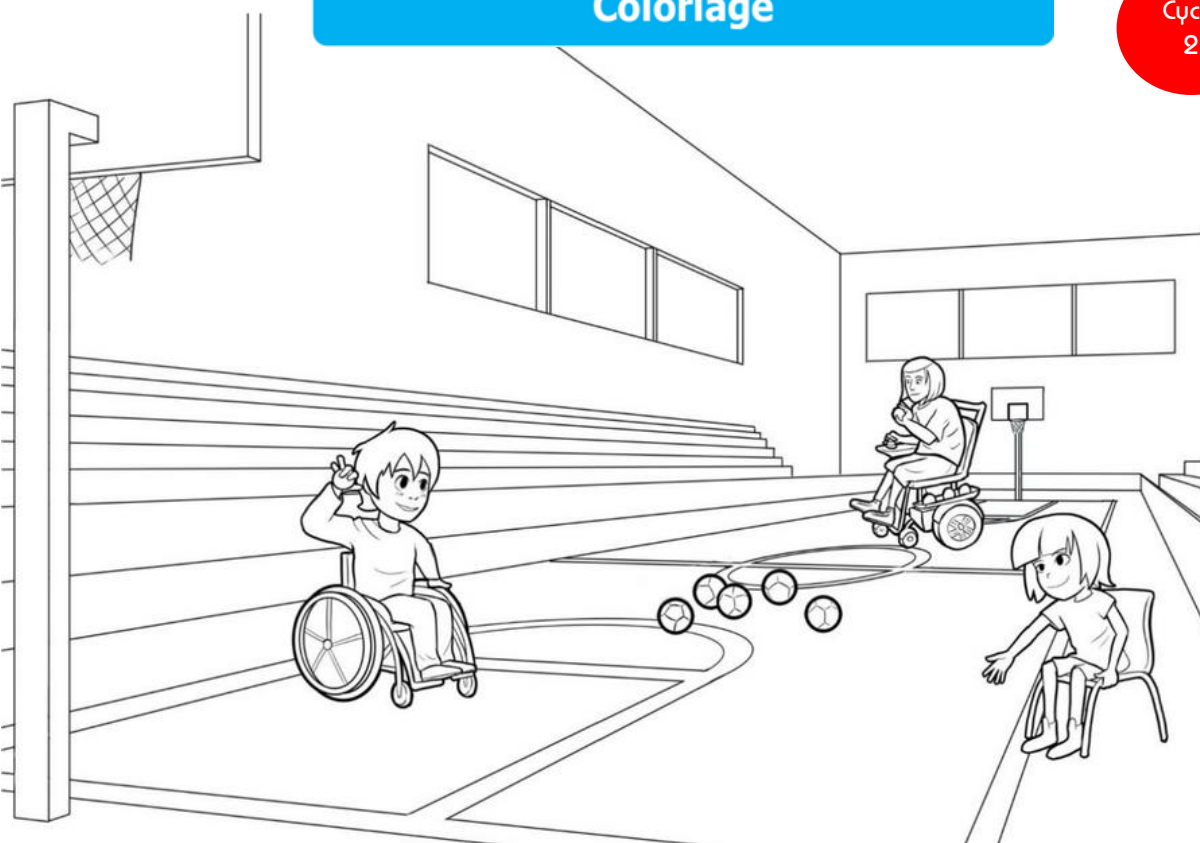


Et pour les fans d'animations japonaises, une série sur les sports paralympiques (11 épisodes de 4/5 min) est à voir impérativement ! Pour les cycles 2 et les cycles 3 :

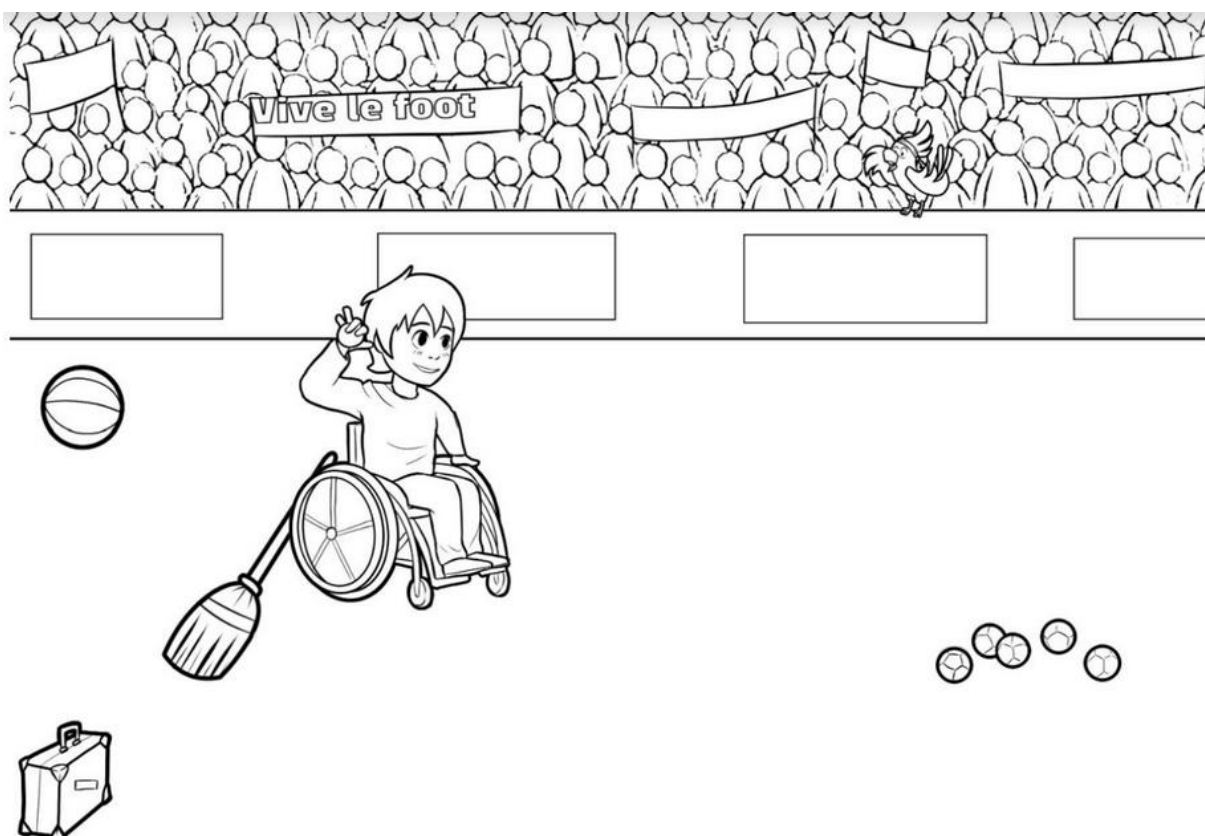


Coloriage

Cycle
2



Cherche les erreurs



Réponses : Balai, perroquet, ballon de basket, valise et la banderole « vive le foot ».

Cécifoot à 5

CONNAISSANCE DE LA DISCIPLINE

– Fiche de France Paralympique (page suivante)

[-Vidéo](#)



Mettre un sac plastique recyclable ou en papier bruyant autour d'un ballon ordinaire !



Un masque covid placé devant les yeux peut faire l'affaire !

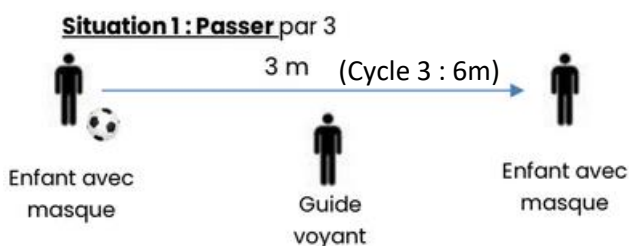
MATERIEL A FABRIQUER ou A PREVOIR

Trois types de matériel vont être utiles pour réaliser l'activité dans de bonnes conditions :

- Un ballon sonore : en l'absence de ballon de cécifoot (avec grelots), emballer un ballon de foot avec un sac plastique recyclable ou en papier bruyant (film de fleuriste, papier kraft épais. Il est possible aussi d'y glisser des grelots, des pièces de monnaie..
- Un but : une cage de handball ou des plots poteaux pour faire les cages..
- Un masque par enfant occultant la vision : un masque covid par exemple

Les élèves peuvent cette fois-ci tourner sur les 3 ateliers (sur 10 à 15 min), en prenant soin d'expliquer la nécessité du silence.

SITUATION 1 : PASSER PAR 3



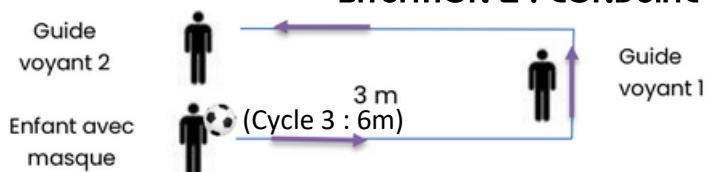
Les élèves masqués se font des passes en étant peu espacés (environ 3m, ajuster la distance en fonction de la réussite). Le guide voyant peut se déplacer mais doit guider les deux non-voyants uniquement par le son.

1. Le guide voyant oriente les enfants qui se font des passes par la voix. Il ne doit pas dire « à droite » ou « à gauche » (manque de précision) mais se déplacer à proximité de l'enfant qui devra être réceptionnaire de la passe (par exemple juste derrière le réceptionnaire). En effet, le guidage d'une personne non voyante se fait en déplaçant la source sonore.

2. Si la passe arrive loin de l'enfant qui devait la réceptionner, le guide voyant doit aller chercher le ballon et le déposer aux pieds de l'enfant avec masque qui devait la réceptionner pour que celui-ci devienne passeur. Une fois la balle déposée à ses pieds, il la secoue pour que le passeur l'entende et sache qu'elle est devant lui.



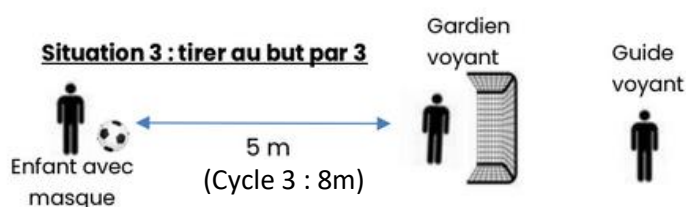
SITUATION 2 : CONDUIRE LA BALLE PAR 3



L'élève avec masque a pour consigne de conduire le ballon **aux pieds** pour aller contourner le guide à 4-5m du point de départ et retourner au point de départ. Pour l'aller, c'est le guide 1 qui guide oralement et pour le retour, c'est le guide 2 qui guide oralement.

Consigne à donner pour simplifier l'exercice : garder le ballon le plus proche possible des pieds. La distance doit être courte mais est adaptable en fonction de la réussite des élèves.

SITUATION 3 : TIRER AU BUT PAR 3



Le guide derrière la cage annonce oralement l'axe du but en disant « axe » et le poteau droit puis gauche en tapant sur les poteaux métalliques avec un objet métallique (si pas de poteaux métalliques tout objet sonore fera l'affaire). Le tireur a le pied sur le ballon et est masqué. Il tire quand il a le signal du guide voyant derrière la cage.

CONSEILS

- Donnez des instructions brèves et directes.
- Utilisez un langage approprié pour vous adresser au groupe.
- Réduisez la taille du terrain ou de la surface de jeu.
- Favoriser la pratique en trinôme (2 joueurs + 1 guide).

RETOUR SUR LE JEU

Cette phase de débriefing a pour objectif de faire verbaliser aux élèves ce qu'ils ont appris de l'activité qu'ils viennent de réaliser. Exemples de questions à se poser sur cette phase :

- Quelles difficultés avez-vous rencontrées lors de l'activité?
 - Pour le guide ou l'aidant ?
 - Pour le joueur ?
- Quels termes avez-vous utilisés pour guider ou orienter?

DÉBAT

Vous pouvez initier un petit débat sur l'importance du silence dans l'adaptation de la pratique cécifoot pour compenser la déficience visuelle et permettre aux pratiquants non-voissants d'entendre le ballon, le coach, les arbitres, les guides et de se repérer sur le terrain.

Pistes pour le débat :

- Un guide derrière les cages
- Les joueurs qui s'annoncent en disant « VOY » sur le terrain pour annoncer leur présence aux autres
- Nécessité de silence de la part du public



Cécifoot ou football à 5

#Solidarité#Engagement#Technique#Combat



1/ La discipline

Qu'est-ce que le Cécifoot ?

Les joueurs de champ doivent être classés en catégorie B1, ce qui signifie qu'ils ont une acuité visuelle nulle ou très faible et/ou pas de perception de la lumière. Ils doivent porter un masque occultant afin d'égaliser les situations de handicap. Le gardien n'est pas contraint d'être en situation de handicap et participe activement à l'orientation de ses joueurs en zone défensive.



Quelles sont les règles du jeu ?



Deux équipes constituées de cinq joueurs s'affrontent durant deux périodes de 20 minutes pour les non-voyants et de 25 minutes pour les malvoyants. L'équipe qui marque le plus de buts remporte le match.

Une équipe se compose de 4 joueurs déficients visuels, 1 gardien de but voyant ou malvoyant qui oriente la défense, 1 entraîneur sur la touche qui supervise et 1 guide derrière le but adverse pour aider à sa localisation. Un bip sonore peut remplacer le guide.

Les dimensions du terrain sont de 40 x 20 m et les buts de 3 x 2 m. Les longueurs du terrain sont bordées par une barrière gonflable ou en mousse (1,30 m de haut) pour assurer la continuité du jeu.

Un joueur commet une faute s'il réalise une action pouvant nuire à l'intégrité physique d'un adversaire (défend couché, tient ou bouscule un joueur, touche volontairement le ballon

avec la main). Le ballon est rendu à l'équipe ayant subi la faute. Lors d'une action vers le porteur de balle, le défenseur non-voyant doit signaler sa venue en criant "VOY". La règle du hors-jeu n'est pas appliquée.

Je veux aller plus loin ...

https://www.youtube.com/watch?v=8enYHIKID-pY&ab_channel=FranceParalympique

Coloriage

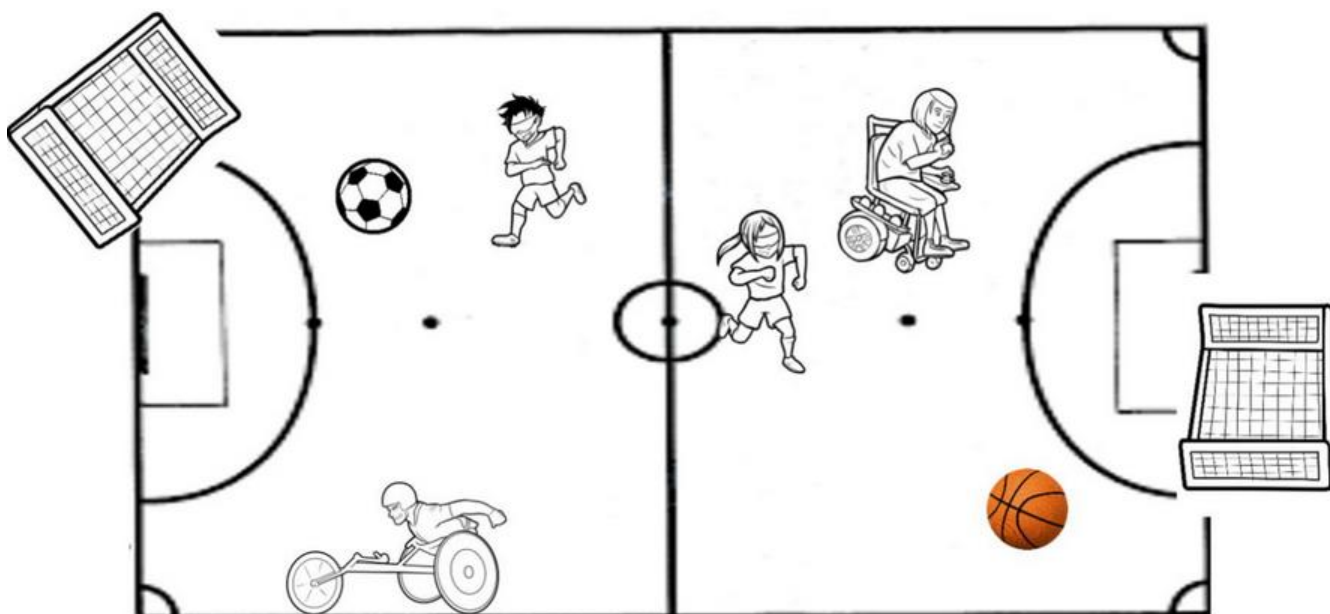
Cycle
2



Chercher les erreurs

Cycle
2/3

Entourer les erreurs présentes sur le terrain (questionnement pourquoi ?)



Para athlétisme

MATERIEL

Différents types de matériel peuvent être utiles pour réaliser les activités dans de bonnes conditions :

Pour la course avec déficience visuelle

- Un lien, un foulard, pour chaque binôme
- Un masque/bandeau pour cacher les yeux pour chaque binôme
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 12 plots
- Des barres et des supports

Pour le lancer en situation de déficience motrice

- Des chaises avec un dossier et des sangles
- Des ballons, des balles de jonglage par exemple
- Un décimètre

Ces différentes activités peuvent être pratiquées dans des installations intérieures (Gymnases, salles municipales, préaux, salles de classes), ou extérieures (Cours, terrains de jeux, aires gazonnées, stades).

CONSEILS ET CONSIGNES DE SECURITE AVANT DE VIVRE LA SITUATION

- Pour le guidage sonore : déplacer la source sonore du guide, ne pas dire « droite » ou « gauche »
- Il est indispensable d'être dans un lieu silencieux, calme, plat, sans bosse ou trou.
- Seul le guide peut s'exprimer.
- Avant chaque obstacle, le guide s'arrête pour signifier qu'il y a un obstacle.
- Éviter les arrêts brusques ou d'urgence : arrêt toujours progressif.
- Mettre en place de grandes distances de sécurité : anticiper une demande d'arrêt 10m avant un obstacle (mur...)
- En amont des exercices, il est important de familiariser les élèves au guidage, en proposant des parcours variés en marchant, lien entre le coureur et le guide qui se tiennent.

EXERCICE 1 APPRENDRE A ETRE GUIDE DE COURSE

En binôme, un élève guide et 1 élève guidé, se tenant par le lien, effectuent un parcours de motricité en marchant au même rythme, sans puis avec les yeux bandés.

Le parcours est composé d'une partie en ligne droite, de barres sur des cônes à franchir, de cerceaux à l'horizontale sur des supports (slalom, passage d'obstacle, passage dans des cerceaux, pose-dépose d'objet...)

Effectuer le parcours en marchant à vitesse lente puis rapide. Inverser les rôles.

EXERCICE 2 : LA COURSE

Objectif : Sur une courte distance, en binôme, courir vite, droit et en confiance pour arriver dans la zone la plus éloignée.

Dispositif : 4 couloirs avec 6 zones d'arrivée matérialisées, espacées de 2m, au-delà des 20m de course.

Consignes : 3 élèves par couloir – 2 élèves courent en binôme en se tenant par le lien, sans puis avec les yeux bandés. 1 élève note la zone d'arrivée.

Partir au 1^{er} coup de sifflet. Atteindre la zone la plus éloignée avant le 2^{ème} coup de sifflet.

3 secondes entre les deux coups de sifflet.

Au 2^{ème} coup de sifflet, chaque binôme décélère. L'observateur note la zone d'arrivée.

Mesurer et comparer les deux performances.

CONSIGNES POUR LE LANCER ET REGLES DE SECURITE

- Les jambes du lanceur sont surélevées pour éviter le basculement de la chaise.
 - La chaise doit être maintenue ou fixée.
- Les enfants lanceurs peuvent être attachés par un lien (ceinture, écharpe...)
- Aller chercher le matériel une fois que tous les objets ont été lancés et au signal de l'enseignant.

EXERCICE 1 LANCER LOIN

Chacun son tour, debout puis assis sur une chaise, lancer l'engin le plus loin possible. Matérialiser les zones au sol par des repères de couleurs.

EXERCICE 2 LANCER PRECIS

Lancer dans des cerceaux positionnés à différentes distances. Lancer debout puis assis, en essayant d'obtenir le plus faible écart entre ses deux lancers.

EXERCICE 3 LE GAGNE TERRAIN

Objectifs :

- Lancer assis, la chaise maintenue et les jambes surélevées, ou le lanceur attaché, le plus loin et le plus précisément possible en direction de la zone cible.
- Collaborer avec ses partenaires.
- Ajuster son geste en tenant compte de la contrainte de la position assise.

Dispositif : Sur un terrain de sport, matérialiser une zone de 20m de long avec une ligne à franchir. Utiliser des balles lestées.

Consignes : Quatre élèves, 1 assis sur une chaise qui lance, 1 qui tient la chaise au moment du lancer puis qui la déplace à l'endroit de l'impact, 1 qui visualise l'impact de la balle au sol et 1 qui récupère le matériel.

L'enfant 2 avance sa chaise et l'élève 1 lance une nouvelle fois jusqu'à atteindre la zone situé à 20m. L'élève 3 qui visualise, compte le nombre de lancer pour atteindre les 20 m. Changer de rôle.

Le groupe gagnant est celui qui a atteint la zone d'arrivée avec le moins de lancers.



Para athlétisme

#Force#Vitesse#Endurance#Technique

Qu'est-ce que le Para-Athlétisme ?



Le para athlétisme est au programme des Jeux Paralympiques. Il regroupe une grande variété d'épreuves et concerne la majeure partie des types de handicaps représentés aux Jeux Paralympiques.

En fonction de leur catégorie de compétition, certains athlètes courent en fauteuil roulant, utilisent des prothèses, lancent à partir d'une chaise de lancer. Les déficients visuels peuvent être accompagnés d'un guide pour les courses ou guidés par un entraîneur pour les lancers et les sauts. Le para athlétisme est ouvert à de nombreuses catégories de handicaps physiques, visuels et mentaux. Le programme paralympique intègre toutes les épreuves de l'athlétisme « traditionnel » hormis le saut à la perche, le lancer de marteau, les épreuves de marches et les courses d'obstacles. Toutefois, toutes les catégories n'ont pas accès à l'ensemble des épreuves. Du fait du grand nombre de catégories de compétition, l'athlétisme est le premier sport paralympique en termes de nombre d'épreuves au programme. Il représente en effet à lui seul plus de 30% du total des épreuves au programme des jeux paralympiques.

Quelles sont les règles du jeu ?

Les deux principales différences avec l'athlétisme que vous connaissez sont :

- 1) L'attribution de deux couloirs à un athlète déficient visuel et son guide. Par conséquent, il n'y a que 4 places en finale des épreuves de 100m et de 400m (8 couloirs).
- 2) L'organisation des épreuves de lancer assis. Du fait de la nécessité de fixer solidement le siège de lancer de l'athlète au sol et au lanceur de se sangler dans ce dernier, chaque athlète effectue ses six essais à la suite. Si sa performance est ensuite battue par un autre lanceur, il ne pourra plus tenter de reprendre la tête de l'épreuve.



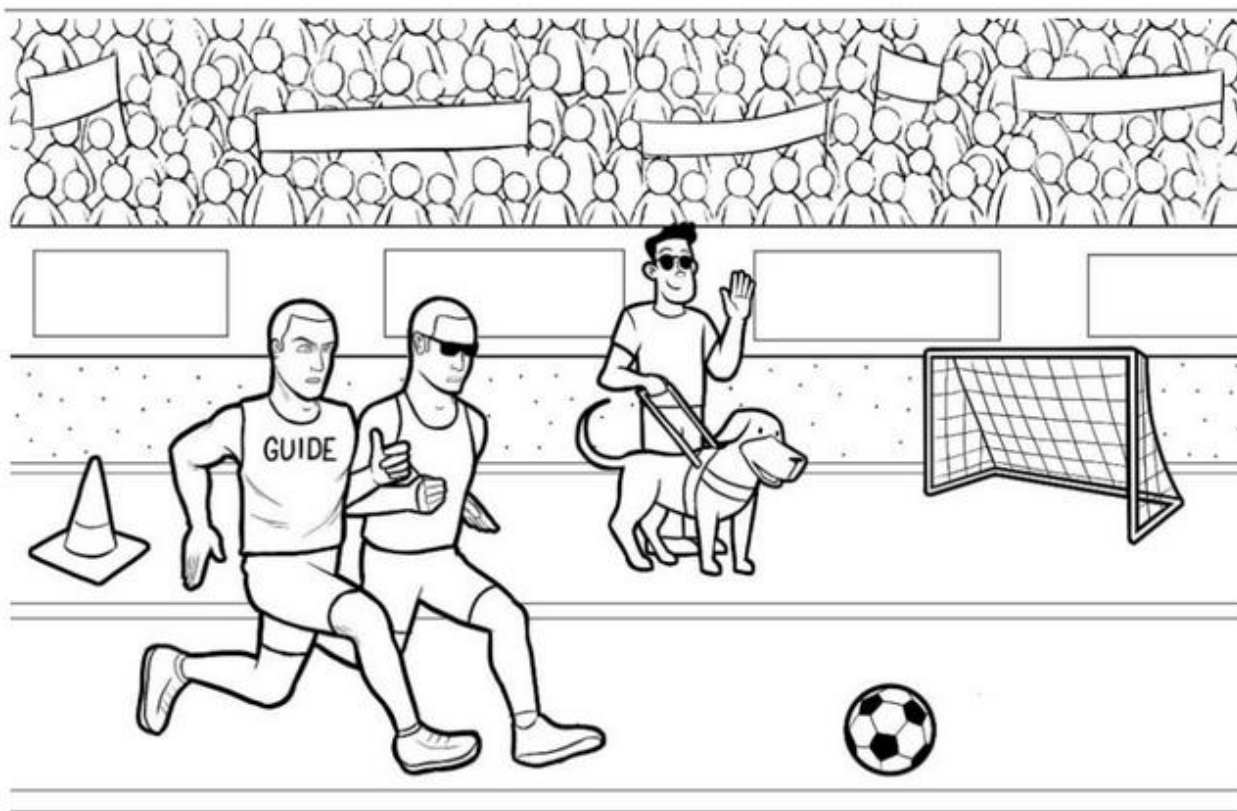
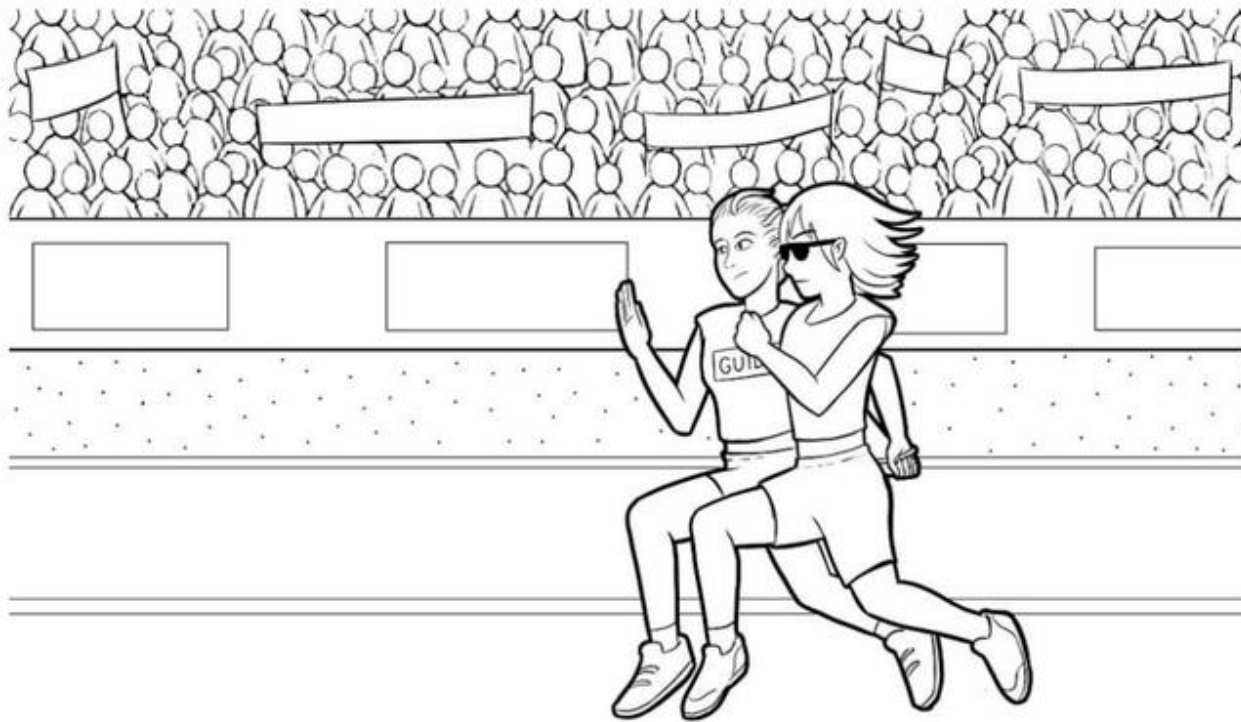
Je veux aller plus loin ...

-Utilisez la vidéo du CPSF – Comité Paralympique et Sportif Français pour présenter les classifications de l'Athlétisme : <https://youtu.be/zrK2l6g6VJY>

Coloriage

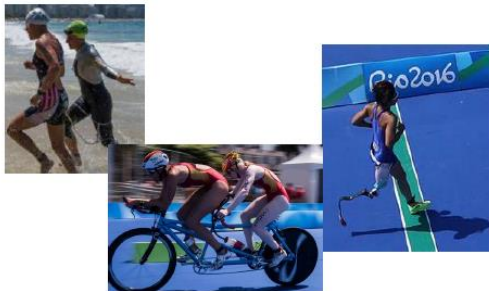
Amuse-toi :

- à colorier ces dessins qui représentent des coureurs ;
- à identifier les 4 erreurs sur le 2ème dessin.

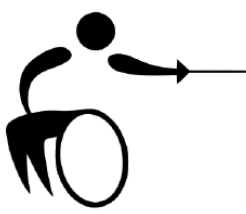
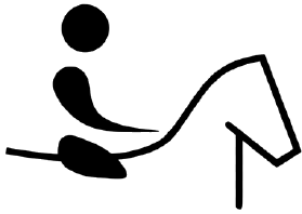


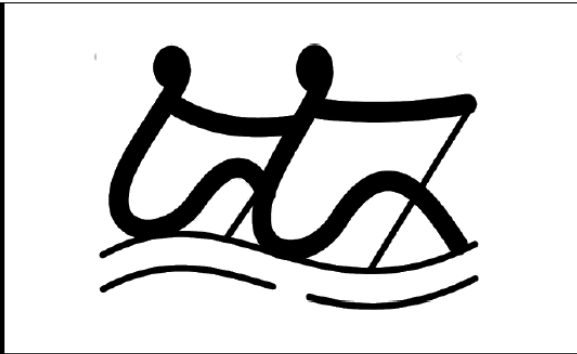
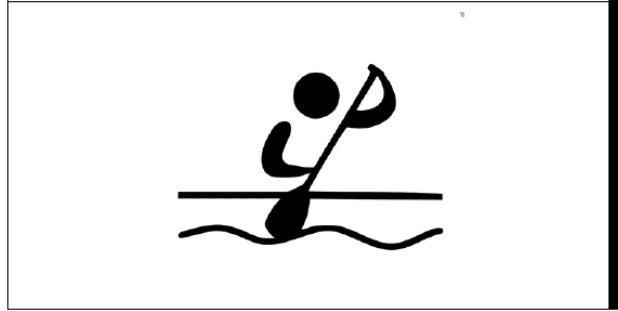
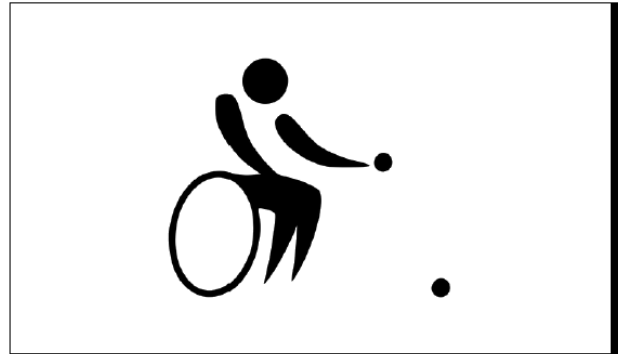
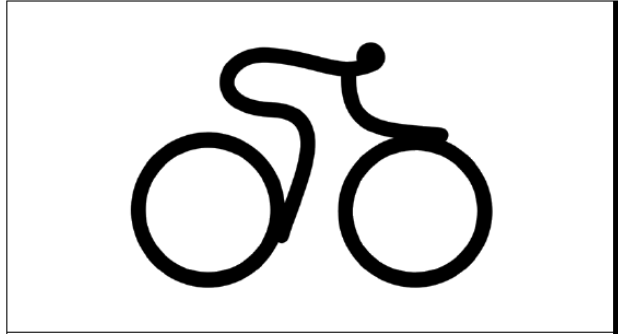
Apparier un para-sport à son pictogramme

Vous trouverez à la suite la correction.

CÉCIFOOT		TIR SPORTIF	
CYCLISME		TRIATHLON	
GOALBALL		VOILE	
HALTÉROPHILIE		VOLLEY ASSIS	
ÉQUITATION		TENNIS DE TABLE	

ESCRIME FAUTEUIL		TIR A L'ARC	
BASKET FAUTEUIL		RUGBY FAUTEUIL	
BOCCIA		TENNIS FAUTEUIL	
CANOË		JUDO	
AVIRON		NATATION	
ATHLÉTISME			



Correction :

				Volley assis		
Athlétisme				Basket-fauteuil		
Aviron				Boccia		
Canoë-kayak				Cyclisme		
Cécifoot				Équitation		
Haltérophilie				Escrime fauteuil		
Judo				Goalball		
Natation				Tennis fauteuil		
Rugby fauteuil				Tennis de table		
Tir à l'arc				Triathlon		
Tir sportif				Voile		

Le sport scolaire de l'école publique.....