

VARIABLES ADAPTATIVES

<p>Adapter l'environnement</p> <p><u>Caractéristiques de l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille du terrain (Largeur, Longueur) ✓ Taille du matériel fixe (hauteur, largeur de filets,...) ✓ Taille Cible (cage, cible de tir, hauteur et diamètre des paniers,...) ✓ Hauteur, largeur des supports/zones (pour ramasser par exemple des objets) 	<p><u>Percevoir l'environnement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialisation de l'espace (largeur des lignes, plots, ficelles,) ✓ Couleur de ligne ✓ Sonore (repérage par le son des différents espaces de jeu,...) <p><u>Zone de déplacement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Choix du sol (espace de déplacement mou : tatami de judo) ✓ Espace adapté et non dangereux. 	<p>Adapter le matériel manipulé</p> <p><u>Objet à saisir ou à lancer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ✓ Volume ✓ Le poids ✓ Matériaux (ballon de baudruche, mousse, frite type piscine, ...) <p><u>Objet médiateur de contact corporel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ou longueur ✓ Matière (tissu, bloc de mousse,...)
<p>Adapter l'installation de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Confort ✓ Sécurité ✓ Santé de l'élève 	<p>Variables pour adapter L'EPS</p>	<p><u>Objet de renvoi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille et poids de la raquette ✓ Diamètre de la zone de contact avec l'objet à renvoyer.
<p>Adapter la durée de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fatigabilité de l'élève ✓ Lenteur de l'élève pour exécuter une tâche (exemple en escalade prévoir une séquence suffisamment longue pour que les deux élèves qui font équipe puissent avoir le temps de grimper) 	<p>Médiation « humaine »</p> <p>Enseignant / AVS / EVS / Kiné / parents /un camarade / ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accompagner l'élève individuellement ✓ Reformuler / verbaliser ✓ Prendre des notes ✓ Adapter (faire jouer en direct les variables) 	<p>Adapter les rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jouer sur les « possibles » des élèves handicapés (utilisation d'un fauteuil électrique pour réussir une tâche de déplacement rapide,...) ✓ Donner un « Handicap » ou « une valeur ajoutée » (ex : dans la passe à 10, une passe à un élève en fauteuil compte double ou triple,...)