

Activité proposée : Jeu de la pétanque

→ Aménagement :

- Plusieurs équipes de 3 personnes en mélangeant personnes handicapées et personnes valides.
- Une cible pour 2 équipes. Les cibles ne doivent pas être positionnées trop loin, pour mettre les participants en situation de réussite.



→ Mise en situation :

Le jeu se joue en équipes de 3. Comme à la pétanque, le vainqueur est l'équipe qui atteint en premier 13 points. Le cochonnet est le centre de la cible.

Tour à tour les joueurs décochent leurs flèches en direction de la cible. Ils peuvent soit pointer, soit tirer. Le tir consiste à éliminer une flèche. Pour cela, le tireur doit loger sa flèche dans la même zone (de 1 à 10) que son adversaire. Si tel est le cas, la flèche adverse ne compte pas.

A la fin du jeu, comme au jeu de la pétanque, on compte les flèches de l'équipe la plus proche du cochonnet (le jaune). Chaque flèche compte dès lors un point.

→ Nombre d'encadrants :

Le nombre d'animateurs va dépendre du nombre de participants et de leur niveau de handicap. Toutefois 1 animateur par pas de tir (soit 2 équipes) est nécessaire.

→ Public handicapé concerné :

- Paraplégiques, tétraplégiques et assimilés. Pratique en fauteuil roulant.
- Amputés et assimilés. En fonction du niveau et du nombre d'amputations, pratique debout ou en fauteuil.
- Malvoyants et non voyants (accompagnés d'un guide ou non).
- Sourds et malentendants.
- Infirmités motrices cérébrales (IMC). En fonction du degré du handicap, pratique debout ou en fauteuil roulant.
- Personnes de petite taille.
- Handicap mental et psychique.

→ Matériel :

- Des cibles.
- Des arcs.
- Des flèches.
- Des fauteuils roulant ou des chaises pour les valides qui veulent se mettre en situation de handicap.

→ Aménagement :

- Une cible pour 2 ou 3 tireurs. Les cibles ne doivent pas être positionnées trop loin, pour mettre les participants en situation de réussite.
- 3 flèches par personne.

→ Mise en situation :



Chaque tireur tire une volée de 3 flèches, en essayant de rechercher le meilleur groupement possible. A la fin de la séquence de tir, à l'aide d'un mètre de couturière, on entoure la base des trois flèches. Le vainqueur est celui dont la distance mesurée est la plus faible.

→ Nombre d'encadrants :

Le nombre d'animateurs va dépendre du nombre de participants et de leur niveau de handicap. Toutefois 1 animateur pour 2 pas de tir (soit entre 4 et 6 personnes) est nécessaire.

→ Public handicapé concerné :

- Paraplégiques, tétraplégiques et assimilés. Pratique en fauteuil roulant.
- Amputés et assimilés. En fonction du niveau et du nombre d'amputations, pratique debout ou en fauteuil.
- Malvoyants et non voyants (accompagnés d'un guide ou non).
- Sourds et malentendants.
- Infirmités motrices cérébrales (IMC). En fonction du degré du handicap, pratique debout ou en fauteuil roulant.
- Personnes de petite taille.
- Handicap mental et psychique.

→ Matériel :

- Des cibles.
- Des arcs.
- Des flèches.
- Des fauteuils roulant ou des chaises pour les valides qui veulent se mettre en situation de handicap.

→ Aménagement :

- Un empilement de boîtes positionnées à une distance raisonnable du pas de tir, pour mettre les participants en situation de réussite.
- 3 flèches par personne. Pour éviter d'abîmer les pointes de flèches, utiliser des flèches sans pointe.

→ Mise en situation :

Il s'agit de faire tomber un maximum de boîtes empilées les unes sur les autres. Les tireurs disposent pour cela de trois flèches. Cet atelier peut également se faire par équipe de 3 (handicapés et valides mélangés). Chaque tireur dispose d'une flèche, qu'il tire, au signal, chacun à leur tour. Dans cette situation, on peut mettre en place 3 pas de tir parallèles et ainsi faire jouer 3 équipes. L'équipe gagnante sera celle qui a fait tomber le plus de boîtes.

→ Nombre d'encadrants :

Le nombre d'animateurs va dépendre du nombre de participants et de leur niveau de handicap. Toutefois 1 animateur pour 3 pas de tir est nécessaire.

→ Public handicapé concerné :

- Paraplégiques, tétraplégiques et assimilés. Pratique en fauteuil roulant.
- Amputés et assimilés. En fonction du niveau et du nombre d'amputations, pratique debout ou en fauteuil.
- Malvoyants et non voyants (accompagnés d'un guide ou non).
- Sourds et malentendants.
- Infirmités motrices cérébrales (IMC). En fonction du degré du handicap, pratique debout ou en fauteuil roulant.
- Personnes de petite taille.
- Handicap mental et psychique.

→ Matériel :

- Des boîtes.
- Des supports pour disposer les boîtes.
- Des arcs.
- Des flèches à pointe ronde.
- Des ballots de paille.
- Des fauteuils roulant ou des chaises pour les valides qui veulent se mettre en situation de handicap.