

La paralysie cérébrale en EPS

Elève classé D2/ F2

BASEBALL

Les problèmes rencontrés

- Vitesse de déplacement.
- Equilibre.
- Préhension.
- Coordination.
- Visualisation d'un objet dans l'espace.
- Se repérer sur le terrain.
- Prendre des informations multiples dans une tâche complexe
- Prendre une décision dans un temps très court

Adaptations envisageables

En échauffement :

- Pour l'attaque : prévoir un atelier spécifique pour augmenter le temps de pratique à la batte. Le lanceur peut s'approcher pour être plus précis
- Pour la défense, travailler lancer et rattraper une balle dans l'axe, puis augmenter la distance et/ou modifier l'angle
- Utiliser une batte en mousse (plus légère) et une balle en mousse (plus grosse et légère)

Dans le jeu :

- Aménager la distance des bases (1/3 ou 1/2 selon la vitesse de déplacement)
- Lorsque l'élève est batteur : aménager la règle : s'il réussit à batter la base 1 est acquise sauf si la balle est rattrapée de volée par la défense
- Possibilité d'aménager le nombre de strike (pour le batteur) et de balle (pour le lanceur et l'autoriser à s'approcher pour être plus précis)
- Pour ne pas gêner la progression entre les bases de cet élève, la défense agit sur les bases habituelles pour bloquer la base
- En défense, cet élève peut être responsable d'une base à condition d'être capable de rattraper une balle et/ou lanceur
- Annoncer la stratégie à adopter avant l'action pour réduire la charge d'informations