



## **Jeu de l'Oie « sport et handicaps ».**

La personne handicapée, comme toute autre personne, ressent le besoin, ce qui constitue également un droit pour elle, d'accéder au travail, à l'éducation, à la culture et au sport. L'apport de la pratique sportive est un complément unique qui met en valeur les capacités des personnes et qui permet d'atténuer la notion de handicap.

La pratique sportive des personnes handicapées fait l'objet de programmes de développement mis en place par des fédérations sportives et soutenus par le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative.

Le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative édite ce jeu, avec le concours du Pôle Ressources National Sport et Handicaps, afin de vous permettre de découvrir le domaine du sport et handicaps.

Pour jouer à ce jeu vous pouvez créer et inventer vos propres règles (en fonction de l'âge, du contexte ou des capacités intellectuelles des joueurs) ou utiliser celles décrites ci-dessous :

### **La règle :**

Nombre de joueurs : le nombre n'est pas limité (on conseille de 3 à 6 joueurs).

On se déplace sur le jeu à l'aide d'un pion que l'on avance en fonction du chiffre affiché sur le dé précédemment lancé.

Les concurrents prennent tous le départ sur la même case « départ ». Un lancer de dé (n'utiliser qu'un seul dé pour ce jeu) est effectué avant la partie ; celui qui affiche le chiffre le plus élevé commence la partie en premier.

Le premier arrivé sur la case « arrivée » avec un chiffre exact a gagné la partie.

Le parcours comporte 5 cases régulièrement disposées, ornées d'une flèche retour, qui obligent le joueur à reculer du double de points marqués lors du lancer de dé qui lui a permis d'arriver sur cette case.

Quand un joueur tombe sur une case occupée l'occupant initial doit rétrograder à la place laissée par le joueur « arrivant ».

Aux cases suivantes, les joueurs doivent suivre les consignes indiquées :

Numéro de case	Consigne
1	Votre piscine est équipée d'un accès pour sportifs handicapés : avancez de 5 cases
2	Votre guide a chuté pendant votre course : reculez de 2 cases
3	Votre fauteuil « sport » a été égaré lors du voyage : reculez de 1 case
4	Vous avez reçu une prothèse « athlétisme » plus performante : avancez de 3 cases
5	Votre fan club s'est déplacé en nombre : avancez de 6 cases
6	Un gymnase trop bruyant ne vous permet pas d'entendre votre ballon à clochette : vous sautez 1 tour
7	Votre club sportif local propose des règlements adaptés à votre handicap : avancez de 6 cases
8	Votre gymnase ne propose pas de vestiaires accessibles : reculez de 1 case
9	Vous avez reçu votre nouveau fauteuil sport fait sur mesure : avancez de 4 cases
10	Toutes les places « handicapées » du parking du stade sont prises : reculez de 1 case
11	Votre nouvel éducateur sportif n'a pas reçu de formation adaptée à votre accompagnement sportif : vous sautez 2 tours
12	Vous avez gagné une médaille aux jeux paralympiques : vous pouvez rejouer
13	Vous avez chuté lors de votre course en fauteuil : il faut réparer ; reculez de 3 cases

Quand vous tombez sur une case devant l'une des « maisons sportives » (escrime, tir à l'arc, football...) et si la case ne comporte ni flèche, ni chiffre, vous pouvez relancer immédiatement le dé.

Pour finir la partie, un joueur doit tomber **précisément** sur la case « arrivée ». Si le chiffre obtenu au lancer de dé excède le nombre de cases restant à parcourir, le joueur doit rétrograder d'autant.

Bon jeu !

<http://www.jeunesse-sports.gouv.fr>  
<http://www.creps-centre.com>

[prn.sporhandicaps@jeunesse-sports.gouv.fr](mailto:prn.sporhandicaps@jeunesse-sports.gouv.fr)