



# Le spectre de l'inclusion & autres systèmes Module de niveau 2



Cofinancé par le  
programme  
Erasmus+ de l'Union  
européenne

## Contenu

<b>Partenaires du projet</b> .....	3
Areadne Apprentissage tout au long de la vie .....	3
Futuro Digitale .....	4
Université de Chypre .....	5
Euro-Net .....	6
Ikkaido Ltd .....	6
Institut d'études sur l'inclusion sociale, la diversité et l'engagement (INSIDE EU) .....	7
Aux Couleurs du DEBA .....	7
PRIMAE .....	8
Le spectre d'inclusion et autres systèmes.....	8
Cadres de travail .....	9
Qu'est-ce que c'est ?.....	9
Un accent social/environnemental.....	10
Spectre d'inclusion .....	11
Quelques exemples suggérés .....	14
Processus .....	15
Outils d'adaptation.....	19
Références .....	21
S. T. E. P. ....	21
Processus .....	22
F. A. M. M. E. ....	22
F. A. I. E. R. ....	22
Autres outils d'adaptation .....	23
T. R. E. E. ....	23
C. H. A. N. G. E. I. T. ....	23
Nous contacter :.....	24
Avis juridique.....	25

# Partenaires du projet

## Areadne Apprentissage tout au long de la vie



Le centre d'apprentissage tout au long de la vie Areadne est un centre accrédité d'apprentissage tout au long de la vie offering des cours de formation des enseignants en ligne et en face à face de niveau 5 et 7 du Cadre européen de qualification, en Europe et au-delà. Areadne offer également des cours d'enseignement général en TIC, langues, services d'accueil, cours de beauté et d'artisanat. Areadne emploie dix consultants en apprentissage, titulaires de diplômes postuniversitaires avancés et possédant plus de dix ans d'expérience, qui forment chaque année une centaine d'enseignants et 400 autres apprenants de Grèce. Areadne travaille avec des écoles, des universités, des entreprises et des organisations de formation nationales et internationales, des organisations non gouvernementales, des chambres de commerce, des organisations d'employeurs et d'employés, des entreprises locales, nationales et internationales, en concevant et en mettant en œuvre des interventions d'apprentissage transformationnel. Areadne dirige actuellement un partenariat KA2 Innovation sur les réfugiés et l'art.

## Futuro Digitale



**FuturoDigitale**  
Non-profit Association

Futuro Digitale est une organisation non-profit qui a été fondée le 20 février 2013 sur les idéaux du projet Policoro de la Conférence épiscopale italienne. Futuro Digitale travaille à renforcer les compétences des jeunes à travers des projets de TIC et de participation des jeunes dans les petites villes. Leur mission est soutenue par des bénévoles enthousiastes et des groupes communautaires de jeunes locaux.

Futuro Digitale estime qu'en étant cohérent et professionnel, vous pouvez réellement créer des opportunités de développement pour les jeunes. Futuro Digitale coopère avec des institutions, des écoles et d'autres organisations sociales. Elle est accréditée en tant qu'agence pour l'emploi, centre informatique et centre d'enseignement de la langue italienne. Futuro Digitale possède une expertise variée qui s'exprime dans des projets entrepreneuriaux, des projets de mobilité Erasmus et des recherches sociales.

## Université de Chypre



Le laboratoire de génie logiciel et de technologies Internet (SEIT) concentre ses activités de recherche sur l'informatique en nuage, les architectures orientées services, les plateformes middleware contextuelles et l'informatique intelligente et mobile. Le laboratoire se concentre sur le développement d'environnements de créativité et d'apprentissage amélioré basés sur les TIC, de plates-formes et d'outils pour la mise en œuvre de services de surveillance et de soutien de la santé, de services intelligents et personnalisés pour les personnes âgées et de technologies d'assistance pour les personnes handicapées. Le laboratoire poursuit également des activités liées à l'apprentissage amélioré par la technologie, au commerce électronique, à l'administration en ligne et au développement d'environnements pour l'inclusion sociale des personnes âgées, le vieillissement actif et la vie indépendante. Le SEIT a participé activement à 30 projets financés par l'UE et a attiré plus de 5 millions d'euros de financement. Le laboratoire compte actuellement 10 personnes, dont 4 scientifiques post-doctoraux et 4 chercheurs en doctorat, et a accès à de vastes installations matérielles et logicielles.

## Euro-Net



EURO-NET est une association à but non lucratif qui est membre ou membre associé de 57 réseaux internationaux. Elle a réalisé plus de 340 projets européens. EURO-NET a été choisie deux fois par la Commission européenne dans les groupes de travail paneuropéens pour ses compétences et 3 fois publiée pour ses meilleures pratiques dans le field des médias et de la communication.

## Ikkaido Ltd



Ikkaido est une ONG dotée d'un statut consultatif spécial auprès des Nations unies, une organisation caritative enregistrée, une signature de la Déclaration de Marseille et un membre d'ONU Femmes. Ikkaido fait partie du groupe de travail sur la diversité et l'inclusion du Pacte mondial des Nations unies pour les objectifs de développement durable. Ikkaido utilise une approche systémique pour lutter contre l'exclusion sociale et la non-participation et créer des méthodologies biopsychosociales innovantes et inclusives pour le développement émotionnel, physique, comportemental et cognitif des personnes ayant moins d'opportunités. L'Ikkaido promeut l'intégration des arts martiaux comme "la voie" - un voyage de découverte de soi.

# Institut d'études sur l'inclusion sociale, la diversité et l'engagement (INSIDE EU)



INSIDE EU a été créé en Irlande par Dirk van der Merwe, un utilisateur de fauteuil roulant paraplégique, afin d'offrir une activité physique, une éducation et un emploi autonomes aux personnes ayant moins d'opportunités, en particulier aux personnes handicapées. L'institut fournit une expertise en matière d'autonomisation et d'inclusion des personnes ayant moins d'opportunités, en particulier les personnes handicapées, et assure la formation des animateurs, des entraîneurs, des assistants pédagogiques et des enseignants dans toute l'île d'Irlande et en Europe. INSIDE EU possède une vaste expérience dans le développement d'outils d'inclusion et de gamification inclusive adaptée et transférable qui peuvent être utilisés pour

développer les personnes ayant moins d'opportunités, et pour engager les personnes avec n'importe quelle capacité ou handicap afin que tout le monde puisse participer ensemble à la même activité.

## Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA est une association forte de 15 ans d'expertise en matière de projets européens, d'éducation non formelle, de dialogue interculturel, de citoyenneté active et de jeunes ayant moins d'opportunités (NEET), intervenant dans les fields de la jeunesse, de la formation et de l'éducation, de l'emploi et de l'entrepreneuriat social, et de la mobilité européenne.

# PRIMAE

## Le spectre d'inclusion et autres systèmes

Nous recommandons l'utilisation de l'outil d'adaptation **S.T.E.P.** car :

- c'est simple ;
- facile à retenir ;
- et fonctionne pour un large éventail d'activités et de capacités.

Cependant, une recherche rapide sur Internet révèle qu'il existe d'autres systèmes d'adaptation à l'activité physique et au sport basés sur des acronymes.

Recherchez "outils d'adaptation du sport", "adaptation de l'activité physique et du sport" ou des termes similaires.

Acronyme	Explication du système	Source :

Ces systèmes alternatifs peuvent généralement être divisés en trois domaines :

- **Cadres** - structures globales d'inclusion qui intègrent des méthodologies d'adaptation ;
- **Processus** - il s'agit de séquences d'étapes appliquées à l'évaluation des individus ;



- **Outils d'adaptation** - méthodes pratiques d'adaptation et de modification du sport et de l'activité physique similaires à celles de **S.T.E.P.**

Dans votre recherche sur Internet, vous trouverez peut-être certains des exemples présentés ci-dessous.

## Cadres de travail

Un exemple important utilisé dans de nombreuses régions du monde est l'**Inclusion Spectrum**, développé à la fin des années 1990 au Royaume-Uni pour fournir une structure pour l'inclusion<sup>1</sup>, initialement destiné aux enseignants et au personnel de soutien travaillant dans les écoles ordinaires pour les aider à mieux inclure les jeunes ayant des besoins éducatifs spéciaux et un handicap dans les programmes d'éducation physique.

Son utilisation s'est rapidement étendue à d'autres domaines tels que l'entraînement, l'enseignement supérieur, le développement du sport et le bénévolat. Certaines organisations ont choisi de l'adapter de différentes manières pour répondre à leurs besoins spécifiques.

## Qu'est-ce que c'est ?

Le spectre de l'inclusion consiste en cinq approches différentes de l'organisation de l'activité physique, organisées en un continuum de participation.

Le niveau d'inclusion le plus approprié peut être choisi en fonction de la situation, comme l'âge, les capacités et la composition du groupe, la nature de l'activité, l'environnement, l'équipement et le nombre d'employés ou de bénévoles disponibles.

De cette façon, l'enseignant ou le coach peut utiliser le cadre comme base pour la création d'environnements inclusifs, quelles que soient les activités en cours ou les capacités des participants.

---

<sup>1</sup> Il convient de noter que le modèle original était représenté sous la forme d'un "spectre" - un continuum hiérarchique - tandis que les formats circulaires ultérieurs et actuels soulignent que toutes les approches ont la même importance et la même valeur.

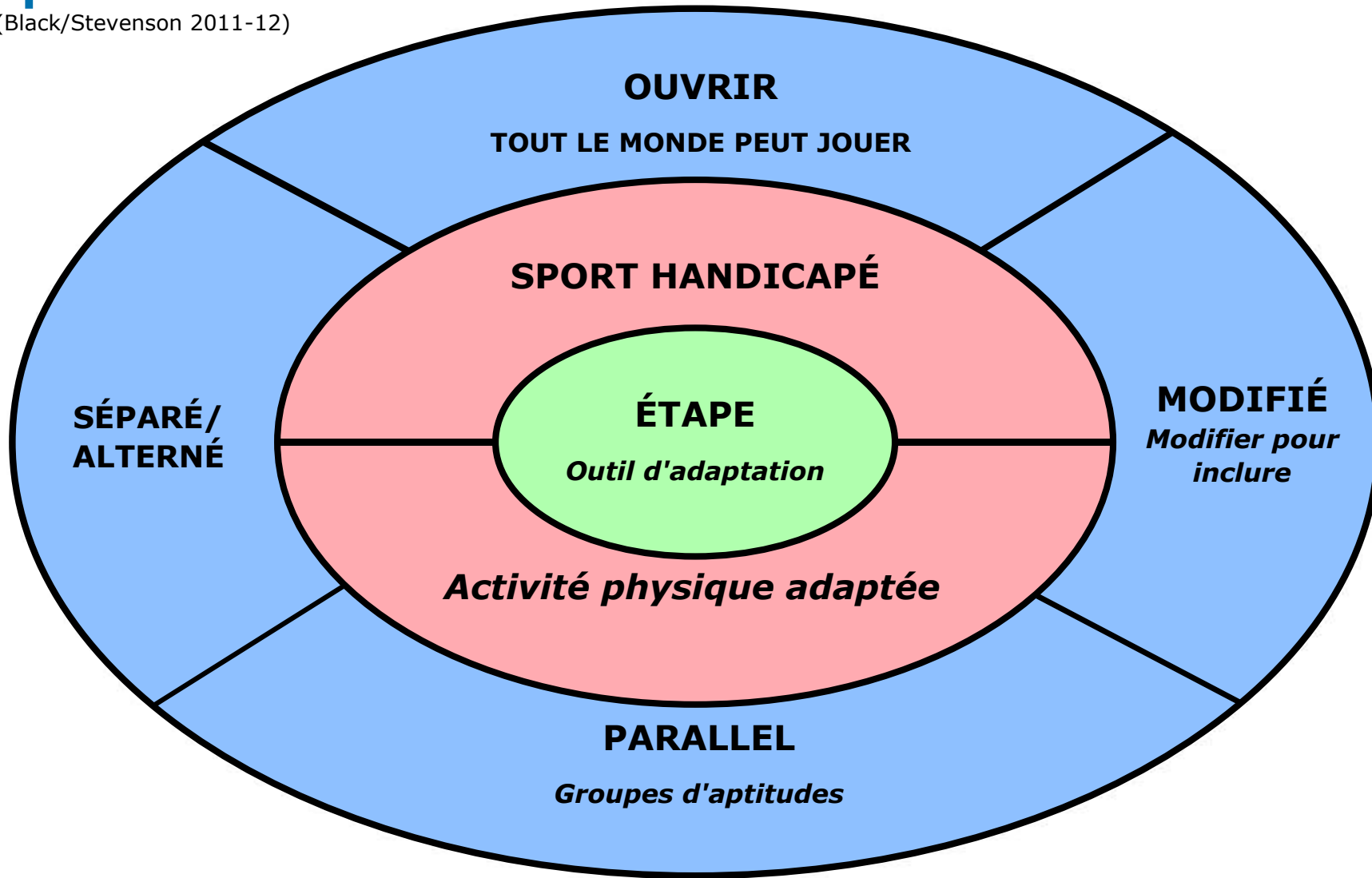
## Un accent social/environnemental

Le spectre d'inclusion est une manifestation pratique de l'approche du "modèle social" en matière de handicap et d'inclusion. Cette approche met l'accent sur les contraintes et les obstacles sociétaux qui discriminent et marginalisent les personnes handicapées. Les barrières sociales, attitudinales et environnementales construites par la société placent l'individu handicapé dans une situation de désavantage permanent et limitent ou refusent complètement l'accès aux opportunités offertes à la plupart des personnes non handicapées.

En termes pratiques, cela met l'accent sur les **actions** des entraîneurs, des enseignants, des bénévoles et autres, et non sur une **réaction** aux déficiences individuelles.

# Spectre d'inclusion

(Black/Stevenson 2011-12)



<b>Approche du spectre de l'inclusion</b>	<b>Explication</b>
<b>Activités ouvertes - Tout le monde peut jouer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tout le monde fait la même activité avec un minimum ou aucune adaptation de l'environnement ou de l'équipement ; les activités ouvertes sont par nature inclusives, de sorte que l'activité convient à chaque participant.</li> <li>• Par exemple, l'échauffement ou la récupération, et les jeux de mouvement coopératifs ou non structurés (comme les jeux de collecte, les jeux de canopée, ou les chansons et activités d'action).</li> </ul>
<b>Activités modifiées - Modification pour inclure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tout le monde joue le même jeu ou effectue la même activité, mais des adaptations basées sur des aspects tels que les règles, l'équipement ou le domaine d'activité sont employées pour promouvoir l'inclusion de tous les individus, quelles que soient leurs capacités.</li> <li>• Par exemple, jouer au basket-ball avec différentes cibles, comme un panier abaissé, un cerceau scotché au mur ou une boîte sur le sol, afin que les participants choisissent de marquer dans la cible la plus adaptée à leurs capacités. Ou bien équilibrez une activité entre les participants à mobilité réduite et les participants non handicapés en limitant l'espace disponible pour le partenaire agile. (Voir le modèle <b>S. T. E. P.</b> pour des idées sur la modification des activités).</li> </ul>
<b>Activités parallèles - groupes d'aptitude</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans cette approche, bien que les participants suivent un thème d'activité commun, ils le font à leur propre rythme et à leur propre niveau en travaillant en groupes en fonction de leurs capacités.</li> <li>• Par exemple, deux groupes peuvent jouer une version assise et debout d'un jeu, les participants accédant à la version la plus adaptée à leurs capacités. Ou dans un jeu avec filet (comme le volley-ball), les participants, répartis en trois groupes, jouent sans barrière, avec un filet bas ou un filet à hauteur réglementaire.</li> <li>• Une considération dans l'approche parallèle est que les capacités peuvent changer en fonction de l'activité ; par exemple, une personne jouant une version complexe d'un sport de raquette peut passer à un groupe moins difficile si l'activité passe à des jeux basés sur le football ou le rugby.</li> </ul>

<p><b>Activités séparées ou alternées</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cette approche souligne que, dans certains cas, il peut être préférable pour un jeune de pratiquer un sport individuellement ou avec ses pairs handicapés.</li> <li>• Par exemple, il peut être plus efficace de retirer un individu (pas nécessairement un participant handicapé) afin de pratiquer des compétences individuelles en éducation physique et sportive pour permettre une intégration réussie dans une situation de jeu avec le reste du groupe.</li> <li>• Les athlètes peuvent aussi avoir besoin de s'entraîner séparément avec leurs pairs pour se préparer à une compétition. Il peut s'agir, par exemple, d'un groupe de basket-ball en fauteuil roulant inclus dans un club de basket local, ou d'une équipe de netball composée uniquement de filles qui s'entraîne.</li> </ul>
<p><b>Sport pour handicapés - activité physique adaptée</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il s'agit d'une "intégration inversée" où les jeunes non handicapés sont inclus dans les sports pour handicapés avec leurs pairs handicapés.</li> <li>• Par exemple, en utilisant les sports paralympiques du goalball, de la boccia ou du volleyball assis comme base pour un jeu inclusif. Les séances d'intégration inversée améliorent les attitudes à l'égard des sports pour handicapés et renforcent l'estime de soi des participants handicapés qui peuvent avoir des compétences dans ces activités.</li> </ul>

**Exercice: appliquer le spectre d'inclusion aux arts martiaux**

Examinez les exemples ci-dessus et réfléchissez à la manière dont vous pourriez appliquer les approches du spectre de l'inclusion dans votre propre cadre.

<b>Spectre d'inclusion</b>	<b>Application des arts martiaux</b>

## Quelques exemples suggérés

<b>Spectre d'inclusion</b>	<b>Application des arts martiaux</b>
<b><i>Ouvrir</i></b>	Un échauffement inclusif (et une récupération à la fin) permet à chacun de participer ensemble de la manière qui lui convient le mieux.
<b><i>Modifié</i></b>	Adaptez l'activité pour des personnes spécifiques ou pour l'ensemble du groupe afin de mieux intégrer une personne.
<b><i>Parallèle</i></b>	Divisez la classe en deux ou plusieurs petits groupes ; les individus travaillent sur le même thème, mais les tâches sont adaptées aux capacités de chacun.
<b><i>Séparer/alterner</i></b>	Un individu ou un petit groupe peut travailler séparément sur des compétences spécifiques pour permettre une réintégration ultérieure plus réussie dans la classe.
<b><i>Sport handicapé/APA</i></b>	Mettez toute la classe au défi d'essayer les compétences différemment ; par exemple, tout le monde s'assied pour s'entraîner.

# Processus

Nous examinerons deux systèmes "planifier, mettre en œuvre, réviser", essentiellement similaires.

Le modèle **F. A. M. M. E.** (un **F.** u. n. c. t. i. o. n. a. l. **A.** p. p. r. o. a. c. h. pour **M.** o. d. i. f. y. i. n. g. **M.** o. v. e. m. e. n. t. **E.** x. p. e. r. i. e. n. c. ) a été développé pour se concentrer sur le *processus* d'adaptation et de modification, en décrivant une séquence d'étapes visant à inclure toutes les capacités dans l'activité physique. Grâce à ce processus logique, le praticien (ou l'entraîneur) peut utiliser son imagination et ses capacités d'observation pour modifier les activités de manière appropriée pour chaque participant.

**F. A. M. M. E.** fonctionne en suivant une procédure en quatre étapes (nos exemples ajoutés) :

<b>S. T. E. P. 1</b> - Déterminer les composantes sous-jacentes des compétences ; en d'autres termes, quelles sont les composantes nécessaires pour réaliser avec succès une activité de mouvement ou une compétence.	Par exemple, se déplacer pour attraper un ballon fait appel à la coordination œil-main, mais aussi à la vitesse, à l'équilibre et à la conscience spatiale. Toute différence affectant l'une de ces composantes nécessitera une approche modifiée.
<b>S. T. E. P. 2</b> - Déterminer les capacités actuelles de l'individu.	Par exemple, une différence d'âge aura une incidence sur l'acquisition des compétences, un enfant en bas âge ayant évidemment moins de force qu'un jeune adolescent.
<b>S. T. E. P. 3</b> - Faire correspondre les efforts de modification aux capacités.	Par exemple, il faut s'assurer que les modifications sont nécessaires et favorisent l'inclusion. Si un individu est capable de tenir une batte ou une raquette légère, ses capacités existantes sont réduites si l'entraîneur insiste pour attacher un instrument de taille normale au bras de l'individu à l'aide d'un gant-batte.
<b>S. T. E. P. 4</b> - Évaluer l'efficacité de la modification : le coach utilise ici ses pouvoirs d'observation et d'analyse pour vérifier si la modification ou l'adaptation suggérée contribue à l'acquisition	Par exemple, demander à une personne qui a des difficultés d'équilibre de s'asseoir sur une chaise pour effectuer un lancer, alors qu'elle pourrait être capable de le faire en position debout avec

et au développement des compétences, ou si elle ne soutient pas, voire entrave, le processus.	un ajustement de sa posture, pourrait être considéré comme un pas en arrière.
---	---

**F. A. I. E. R.** est un autre exemple de processus conçu pour répondre aux besoins d'une population spécifique, mais pouvant être appliqué à d'autres contextes.

Il s'agit essentiellement d'une structure centrée sur l'individu au sein de laquelle le praticien (ou l'entraîneur) peut chercher des solutions créatives, par étapes progressives, pour assurer l'inclusion des jeunes dans l'activité physique.

Le processus **F. A. I. E. R.** est organisé selon un processus activité-modification-révision similaire à celui de **F. A. M. M. E.** (là encore, nous avons ajouté des exemples):

<b>F. o. u. n. d. a. t. i. o. n.</b> ( <i>Fondation</i> ) - il s'agit d'identifier des objectifs réalisables pour chaque participant, et les activités susceptibles de conduire à la réalisation de ces objectifs. En d'autres termes, la création d'un point de départ pour chaque individu, spécifique à chaque activité.	Par exemple, une activité de renforcement menant à un objectif à long terme d'amélioration des performances dans un lancer. À ce stade, il est également important d'identifier les forces, les capacités et les préférences de l'individu.
<b>A. w. a. r. e. n. e. s. s.</b> ( <i>Conscience</i> ) - ici, le praticien/coach prend en considération tous les aspects spécifiques à l'individu.	Par exemple, certaines méthodes de communication peuvent s'avérer nécessaires, comme le "braille des doigts" pour les participants sourds et aveugles, ou le renforcement et la répétition réguliers des messages clés. Ces considérations ne doivent pas être au cœur du processus, mais plutôt servir d'"informations complémentaires".
<b>I. m. p. l. e. m. e. n. t. a. t. i. o. n.</b> ( <i>Mise en œuvre</i> ) - dans cette phase, l'activité est construite sur la base des facteurs identifiés lors des étapes de fondation et de sensibilisation.	Il peut s'agir de modifier l'activité ou l'équipement utilisé si cela est nécessaire pour mener à bien l'objectif de l'activité et progresser vers l'objectif à long terme.
<b>E. v. a. l. u. a. t. i. o. n.</b> ( <i>évaluation</i> ) - le praticien/entraîneur observe les	Par exemple, un guidage manuel peut être nécessaire pour aider à renforcer les instructions verbales.



performances de l'individu et suggère des modifications ou des changements de technique ou d'équipement.

La sécurité de l'activité peut également être évaluée.

**R. e. f. i. n. e. m. e. n. t. (Raffinement)** - le praticien/coach analyse la performance et suggère des changements qui pourraient être nécessaires pour stimuler davantage l'individu, ou pour développer un aspect spécifique menant à la réalisation de l'objectif à long terme.

Essayez d'appliquer un processus à votre propre cadre d'activité. Pour cet exercice, nous utiliserons une méthode de processus simplifiée.

**Exercice : Appliquer le processus Activité - Modifier - Réviser**

Pensez à un individu spécifique et appliquez un processus simple d'activité-modification-révision. En d'autres termes :

- commencer par une compétence ou une activité planifiée ;
- modifier la tâche pour l'individu afin de lui permettre de mieux réussir ;
- évaluez le succès du ou des changements que vous avez effectués ;
- répéter le cycle jusqu'à ce que l'individu trouve la manière optimale d'exécuter la compétence ou l'activité.

<b>Activité ou compétence</b>	
<b>Modification</b>	
<b>Consultez le site</b>	
<b>Répéter (modification ultérieure selon les besoins)</b>	

# Outils d'adaptation

Encore une fois, nous allons considérer deux alternatives à **S. T. E. P.** ici.

**T. R. E. E.** fonctionne de manière similaire à **S. T. E. P.** en présentant quatre aspects de toute activité qui peuvent être modifiés afin de permettre l'inclusion de toute capacité.

<b>T. e. a. c. h. i. n. g</b> (Style d'enseignement / d'encadrement)	Comment l'enseignant/coach organise, dirige et communique.
<b>R. u. l. e. s.</b> (Règlement)	Modification des règles régissant les jeux et les activités pour promouvoir l'inclusion
<b>E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t</b> (Environnement)	Modifications de l'espace, pour l'ensemble du groupe ou pour des individus au sein du groupe.
<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t</b> (Équipement)	Comme dans <b>S. T. E. P.</b> , changez la taille, le poids, la couleur, la texture...

Le principe du "**C. h. a. n. g. e. i. t.**" est conçu pour aider les enseignants, les entraîneurs et les dirigeants sportifs à rendre les activités différentes afin de promouvoir l'inclusion de toutes les capacités.

<b>C</b>	<b>C. o. a. c. h. i. n. g.</b> (Coaching)
<b>H</b>	<b>H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e.</b> (Comment vous marquez)
<b>A</b>	<b>p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a.</b> (aire de jeu)
<b>N</b>	<b>N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s.</b> (Nombre de joueurs)
<b>G</b>	<b>G. a. m. e. r. u. l. e. s.</b> (Règles du jeu)
<b>E</b>	<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b> (Équipement)
<b>I</b>	<b>I. n. t. e. n. s. i. t. y.</b> (Intensité)
<b>T</b>	<b>T. i. m. e.</b> (Temps)

**C. h. a. n. g. e. i. t.** est un *aide-mémoire* utile pour les entraîneurs, mais il est peut-être trop long et il est donc plus difficile de se souvenir de chaque élément.

Le facteur clé de tous ces systèmes, y compris le **S.T.E.P.**, est leur flexibilité, avec une application possible dans n'importe quel cadre d'activité physique et sportive et avec une gamme de capacités. Ces systèmes responsabilisent l'entraîneur, en lui donnant la possibilité de changer son approche ou de modifier sa prestation pour offrir des opportunités optimales à chaque participant.

Sélectionnez l'un de ces outils d'adaptation (ou peut-être une alternative que vous avez trouvée sur Internet ou que vous avez créée vous-même). Appliquez-le à votre propre situation.

<b>T. R. E. E. composant</b>	<b>Application des arts martiaux</b>
<b>T. e. a. c. h. i. n. g. c. o. a. c. h. i. n. g. ) s. t. y. l. e.</b> (Style d'enseignement/coaching)	
<b>R. u. l. e. s.</b> (Règles)	
<b>E. n. v. i. r. o. n. m. e. n. t.</b> (Environnement)	
<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b> (Équipement)	

<b>Changez le composant</b>	<b>Application des arts martiaux</b>
<b>C. o. a. c. h. i. n. g.</b> (Coaching)	
<b>H. o. w. y. o. u. s. c. o. r. e.</b> (Comment vous marquez)	
<b>p. l. a. y. i. n. g. A. r. e. a.</b> (Aire de jeu)	
<b>N. u. m. b. e. r. o. f. p. l. a. y. e. r. s.</b> (Nombre de joueurs)	
<b>G. a. m. e. r. u. l. e. s.</b> (Règles du jeu)	
<b>E. q. u. i. p. m. e. n. t.</b> (Équipement)	
<b>I. n. t. e. n. s. i. t. y.</b> (Intensité)	
<b>T. i. m. e.</b> (Temps)	

# Références

## **S. T. E. P.**

Black, Ken (2011) 'Coaching disabled children'. Dans Stafford, Ian (ed.) *Coaching Children in Sport*. London : Routledge

# Processus

## **F. A. M. M. E.**

Kasser, Susan L, & Lytle, Rebecca K (2005), 'A Functional Approach for Modifying Movement Experiences (FAMME) in **'Inclusive Physical Activity : a lifetime of opportunities'** USA, Human Kinetics, pp138.

## **F. A. I. E. R.**

LaCortiglia, Matt (2009), " **Adaptive Physical Education** " [en ligne], Perkins School for the Blind, Massachusetts, États-Unis,  
[http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts\\_Adaptive PE Matt LaCortiglia.](http://support.perkins.org/site/PageServer?pagename=Webcasts_Adaptive_PE_Matt_LaCortiglia)

# Autres outils d'adaptation

## **T. R. E. E.**

Australian Sports Commission (2001), '**Give it a Go : including people with disabilities in sport and physical activity**', Australie, ASC Publication Services Unit, pp34-35 (publié précédemment sous le titre 'Willing and Able : an introduction to inclusive practices' 1995).

## **C. H. A. N. G. E. I. T.**

Bee, Les (2008), 'Inclusive Coaching' in '**Intermediate Coaching - General Principles Manual**' Australia, ASC Publishing, Ch. 6 pp77-86.

# Nous contacter :

---

Courriel: [ceo@ikkaido.com](mailto:ceo@ikkaido.com)

Téléphone: [+447446 503082](tel:+447446503082)

Twitter: [https://twitter.com/Ikkaido\\_MA](https://twitter.com/Ikkaido_MA)

Facebook: <https://www.facebook.com/IkkaidoEU/>

---



# Avis juridique

Le projet a été cofinancé par l'Union européenne dans le cadre du programme ERASMUS +. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Copyright Ikkaido Ltd C 2019



**PRIMAE**



Financé par le  
programme  
Erasmus+ de  
l'Union  
européenne.