

# Jeux sportifs collectifs et handicap

## Genèse de pratiques partagées innovantes<sup>1</sup>

Jean-Pierre GAREL

Chercheur associé au Laboratoire Cultures-Éducation-Sociétés (LACES EA 4140)  
Équipe ERCEP3, Université Bordeaux Segalen

**Résumé :** La participation de personnes en situation de handicap et de personnes ordinaires à un même jeu sportif collectif ne va pas de soi. Au-delà de raisons qui conduisent à concevoir et développer des pratiques partagées, notamment lors d'un tel jeu, et de l'identification des obstacles qui entravent la réussite de ce partage, il s'agit d'étudier des jeux sportifs collectifs qui se démarquent de l'uniformité des règles et de la logique sportive dominante pour créer des conditions de pratique plus équitables. Trois exemples de ces jeux innovants sont considérés : le jeu de thèque adapté aux enfants aveugles, le basketball adapté aux personnes déficientes visuelles, et le baskin, conçu pour des personnes ayant tout type de déficience. Ils se distinguent par leur degré de codification et d'institutionnalisation. Sont présentés leur architecture et leur développement, afin de s'interroger sur leur pertinence et d'identifier les éléments favorables à la réussite de ces innovations.

**Mots-clés :** Déficience visuelle - Équité - Handicap - Inclusion - Innovation - Jeu collectif - Participation sociale - Pratique partagée.

### Collective sport games with disability. Genesis of innovative shared practices

**Summary:** The participation of persons who are in a situation of disability and mainstream persons in the same collective sporting game is not a simple question. This article starts by discussing reasons leading to the design and the development of shared practices, in particular in such a game, and obstacles hindering the success of this sharing. Mainly, it studies collective sports games that deviate from the dominant uniformity of sports rules and logic with the aim of creating more equitable conditions of sports practice. Three examples of these sports innovative activities, distinguished by their degree of codification and institutionalization, are examined: thèque game adapted to blind children, basketball adapted to visually impaired people, and baskin, designed for people with any type of disability. Their architecture and development are presented, in order to question their relevance and the elements of success of these innovations.

**Keywords:** Collective game - Disability - Equity - Inclusion - Innovation - Shared practice - Social participation - Visual impairment.

---

1. Cet article reprend partiellement, avec le même titre, un article extrait du dossier « Pratiques sportives et handicap : de la transformation à la mise en scène des corps différents », dirigé par E. Lantz et A. Marcellini et publié par la *Revue Développement humain, handicap et changement social - Journal of Human Development, Disability, and Social Change*, 23(1), 7-24. RIPPH (Réseau international sur le processus de production du handicap), septembre 2017.