



# JEUX COOPÉRATIFS

## Document pédagogique

JEUX COOPÉRATIFS		Maternelle	3 malles
<i>Éducation physique, activité d'expression et de coopération</i>			
Matériel	1 parachute 16 poignées + 1 airball diamètre 120 + 1 gonfleur + 1 pyramide Document pédagogique		
Objectifs Pédagogiques	Améliorer l'apprentissage d'habiletés perceptuelles et développer le sens du rythme et l'adresse.		



### **Le PARACHUTE (quelques idées pour démarrer)**

**Pop corn** — Faites de petites vagues et ajoutez des balles de tennis sur le parachute.

**Rouler les balles** — Demandez aux enfants d'essayer de rouler des balles dans l'orifice situé au centre du parachute.

**Course à une main** — Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule simple serait d'utiliser une pièce de musique comme signal pour changer de direction (on peut, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

**Faire des vagues** — Tout en tenant le parachute, tout le monde bouge les bras vers le haut et vers le bas pour faire de petites et de grandes vagues

**Soulever le parachute** — Demandez aux enfants de lever le parachute bien haut, par-dessus la tête et de le ramener vers le bas. Parlez-leur des bruits doux et des petites brises qu'on entend. Bougez le parachute plus vite et remarquez les différents effets. Champignon -- En se tenant debout, soulevez le parachute de terre jusqu'à la taille en comptant un (soulevons), deux (soulevons) et arrivé à trois, demandez à tout le monde de soulever le parachute au-dessus de leur tête, puis de s'accroupir en tirant le parachute fermement derrière eux. On crée ainsi l'effet d'un champignon au moment où le parachute retombe.

**Jeu du chat** — Soulevez le parachute bien haut, par-dessus la tête. Demandez à un enfant de courir (sauter, sautiller, tourner ou de ramper) jusqu'à l'autre côté avant que le parachute ne descende et le touche.

**Pizza** — Tendez le parachute, levez-le au bout de vos bras en le faisant tourner soit à gauche et ou à droite pour ensuite le lâcher dans les airs.

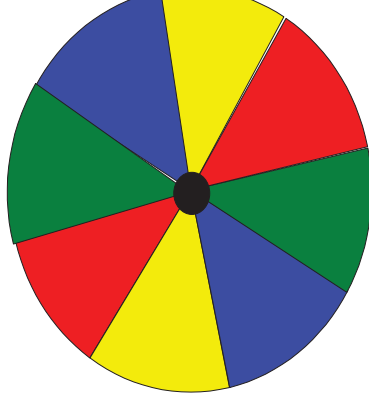
**Course sur le parachute** — Demandez aux enfants de courir sur le parachute, chacun son tour, tandis que les autres enfants font des vagues. Observez pendant combien de temps les enfants peuvent manœuvrer sur les vagues avant de tomber. La durée de chaque course peut être déterminée par les chants que les enfants choisiront de chanter (c.-à-d., le tour de chaque enfant correspond à la durée de la chanson).

**Le va-et-vient** — De la position assise, demandez aux enfants de faire un mouvement de va-et-vient en tenant le parachute.

## ACTIVITE PARACHUTE

### Maternelle – cycle 2

**Le matériel** : une toile résistante de forme circulaire, constituée de fuseaux de couleurs différentes, de diamètre variable (entre 5 et 7 à 9m), de poignées situées en périphérie (le nombre dépend du diamètre de 12 à 20 environ), avec (ou sans) ouverture centrale.  
Sa solidité, sa facilité d'emploi et de rangement le rendent très fonctionnel.



**Recommandations d'emploi** : il est déconseillé de monter sur la toile avec des chaussures et de laisser les enfants passer la tête par le trou central.

**Atouts** : sa taille, manipulable par tout un groupe (particularité originale pour un matériel de motricité) ; ses propriétés physiques et son inertie (un tissu souple que l'on peut tendre, gonfler d'air, etc.) permettent d'agir et d'observer des réactions inhabituelles pour un accessoire collectif.

#### **Remarques :**

Le parachute offre une multitude d'activités physiques de coordination et d'expression.

Son utilisation développe des capacités relevant de domaines différents :

- corporel : motricité globale (équilibre, coordination générale, rythme, enchaînement de gestes) ;
- Spatial : latéralisation, orientation, déplacement ;
- Social : coopération, respect des autres, solidarité ;
- Créatif : imagination (recherche de nouvelles figures) et expression (chorégraphies collectives avec ou sans support musical).

Le grand nombre de participants implique des consignes précises, des règles de fonctionnement claires et reconnues de tous.

Une phase de découverte et d'exploration aidera les élèves à percevoir la spécificité du matériel.

**Exemples d'activités et essai de classement :**

→ **Le parachute est le but du jeu.**

Actions sur le parachute	Situation	Déroulement	Variables
<i>Onduler</i>	LA MER	Les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.	Amplitude, intensité, rythme des mouvements, incidence sonore.
<i>Rouler</i>	LE SERPENT	Plusieurs enfant roulent la toile puis la promènent comme un serpent.	Varié le mode de déplacement.
<i>Tourner</i>	LA ROUE	Se déplacer tout en conservant l'horizontalité du parachute. Marcher en tenant la toile de profil et d'une main. Face au centre, se déplacer en pas chassés latéraux.	Orientation (sens) Rythmes et vitesses
<i>Tendre</i>	ASSIETTE	Se pencher en arrière et tendre le parachute au maximum.	Interruptions et reprises A bout de bras Tendre et poser
<i>Gonfler la toile</i>	PARAPLUIE	Toile bien tendue posée au sol. En un seul mouvement bras tendus, élever les mains au-dessus de la tête.	Enchaîner les actions : tout en le tenant, s'asseoir ou s'allonger au sol.
	MONTAGNE	Au sol, on gonfle la tente et quelques joueurs l'escaladent avant qu'elle ne se dégonfle	
	AUTRUCHE	A genou, lever le parachute très haut, se coucher en rabattant le parachute derrière la tête et en le serrant contre les oreilles.	
<i>Marcher / courir</i>	TENTE	Une fois que le parachute est au plus haut, le lâcher et avancer vers le milieu	Tenir la toile à deux mains, la jeter vers le haut, la tirer derrière le dos vers le bas et s'asseoir dessus.
	LE FANTÔME / LA CRÊPE	La toile est gonflée d'air et lâchée.	Simultanément En deux temps par demi groupe
	MER AGITEE	Des joueurs accroupis agitent la toile pendant que d'autres traversent.	Itinéraire Objets à récupérer
<i>Se déplacer collectivement</i>	CAPE BATMAN	Le groupe se déplace en tenant la toile comme une cape.	Passer la cape à un autre groupe

→ Le parachute fixe la place des joueurs. Tous les joueurs tiennent le parachute.

Se déplacer et se repérer	QUATRE COINS	« Pierre appelle Paul », « quatre coins », « chat perché », « accroche, décroche ». Un ou plusieurs élèves changent de place.	Sens de la course Sous la toile Gonfler le parachute Tenir dos à la toile
	CHASSE AUX FOULARDS	Foulards aux couleurs du parachute sous la toile. Une couleur est annoncée, les enfants concernés attrapent un foulard de la couleur qu'ils tiennent...	Plusieurs foulards en un temps limité
	LES RONDES	Tenir le parachute et tourner en chantant ou en écoutant un extrait musical.	Espace, corps, rythme, énergie, relation à l'autre...
Danser			

→ Le parachute définit l'espace de jeu

Jouer	FILET	Les poissons passent sous le parachute ; au signal convenu, les pêcheurs emprisonnent les poissons.	Compter Chanter
Mémoriser / reconnaître	KIM	Toucher : des objets, des camarades placés sous la toile, les reconnaître. Visuel : observer des objets sous la toile, en retirer un. Le nommer. Ecoute : des enfants sous la toile avec des instruments : faire une action pour chaque instrument.	Individuel Par équipes
Latéralisation	TWISTER	Je place mon pied droit sur du rouge, ma main gauche sur du vert... Parachute secoué par les autres.	Complexifier Jacques a dit
Coopérer / s'opposer	JEUX COLLECTIFS	Les <u>déménageurs</u> : je dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute. <u>Chat / souris</u> : le chat est au-dessus, les souris au dessous <u>Le crocodile</u> : un ou plusieurs joueurs cachés sous la toile tirent les autres (assis, jambes couvertes par le parachute.) <u>La grenouille grincheuse</u> : le meneur est au centre du parachute, pour le rejoindre, les joueurs doivent effectuer une action, prononcer un mot, réciter une comptine... <u>Le chapiteau du cirque</u> : des enfants sous le parachute présente un numéro de quelques secondes, le temps que le parachute se dégonfle.	Temps Sans se faire toucher par la toile Aider / gêner Temps Mime

→ Le parachute sert à la mise en mouvement d'objets

<i>Faire rouler</i>	MONTAGNES RUSSES	Faire rouler des objets sur la toile sans qu'ils tombent	Le plus loin des mains Le plus près
	PROMENADE	Le ballon doit faire des cercles sans tomber	2 équipes
	GARGANTUA	Faire passer les objets par le trou	
	POP CORN	Faire sauter sans faire sortir	Ejecter

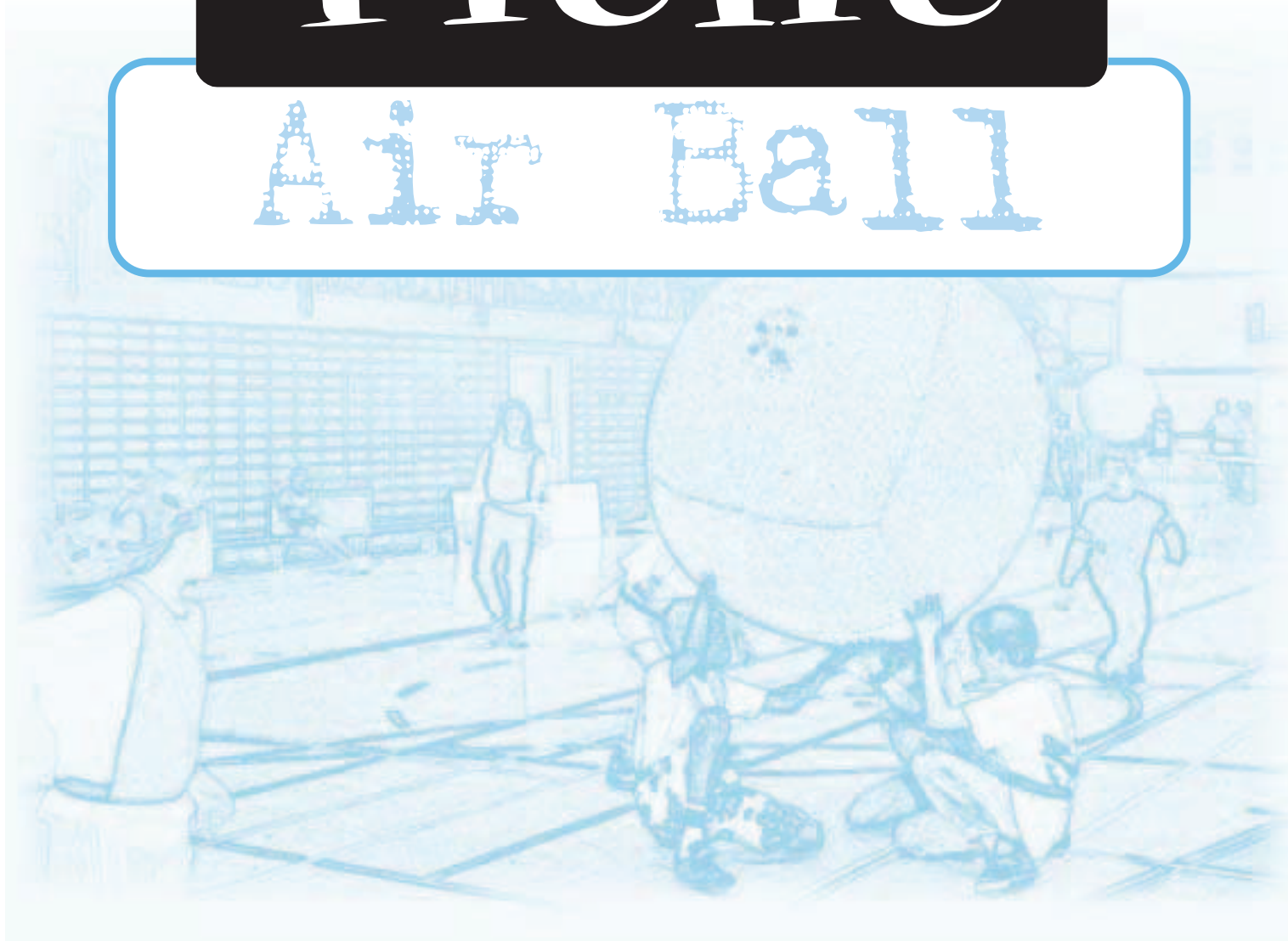
<b>DES SITUATIONS LANGAGIERES en interaction avec l'activité parachute</b>	
En amont des séances	Après les séances
<ul style="list-style-type: none"> <li>découvrir l'objet par un jeu de devinettes, questionner, décrire, émettre des hypothèses</li> <li>acquérir un vocabulaire à réinvestir dans l'activité : couleurs, formes, langage de position (espace)</li> <li>imaginer un projet d'action collectif</li> </ul>	<p>Pendant les séances</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dire ce que l'on fait, ce que l'on ressent , à quoi cela fait penser, suite à découverte libre</li> <li>dire ce que fait un camarade</li> <li>donner des consignes pour utiliser l'objet</li> <li>dire ce que l'on doit faire pour mieux coopérer et parvenir au but commun</li> <li>comprendre et reformuler les consignes du maître, la règle du jeu</li> <li>explorer et s'approprier un répertoire de mots relatif aux actions, sensations, bruits, intensités</li> <li>réinvestir le vocabulaire travaillé en amont</li> <li>s'interpeller, se parler pour agir ensemble</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>raconter ce que l'on fait à partir de photos à un groupe qui n'a pas participé en même temps</li> <li>exprimer des sensations, des émotions ressenties et expliquer pourquoi</li> <li>exprimer des préférences, faire des choix</li> <li>élaborer des stratégies collectives pour améliorer ce qui n'a pas bien fonctionné</li> <li>imaginer d'autres jeux</li> <li>créer une histoire à partir de l'objet</li> <li>exploiter le parachute comme support à d'autres activités (graphisme, mathématiques)</li> </ul>

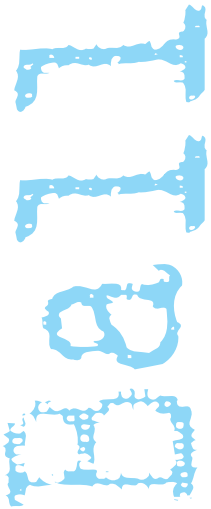
score

enfance

# Acti fiche®

Air Ball





## → SITUATION 1

### Le Ballon Chasseur

#### Matériel

- un ballon.

#### Effectif

Environ 12 -15 joueurs par ballon.

#### But

Pousser le ballon à deux mains dans le cercle sans le décoller du sol.

#### Déroulement

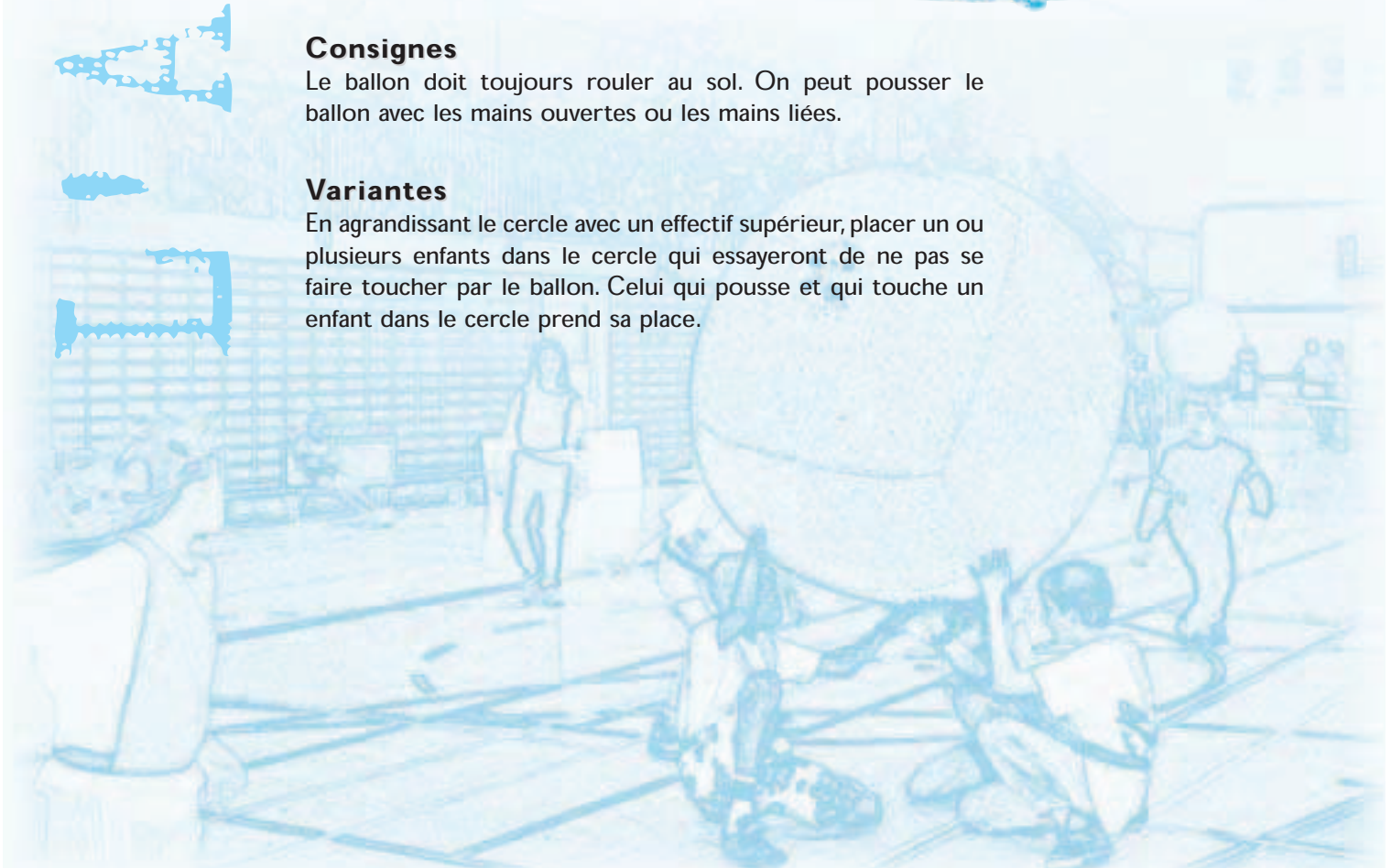
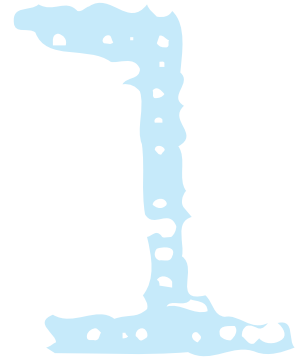
Former un cercle en se tenant les mains. Les lâcher, en conservant les pieds au sol. Pousser le ballon à deux mains.

#### Consignes

Le ballon doit toujours rouler au sol. On peut pousser le ballon avec les mains ouvertes ou les mains liées.

#### Variantes

En agrandissant le cercle avec un effectif supérieur, placer un ou plusieurs enfants dans le cercle qui essayeront de ne pas se faire toucher par le ballon. Celui qui pousse et qui touche un enfant dans le cercle prend sa place.





## → SITUATION 2

### Planète

#### But

Les personnes formant les cercles doivent coopérer afin de faire tourner le ballon le plus vite possible.

#### Déroulement

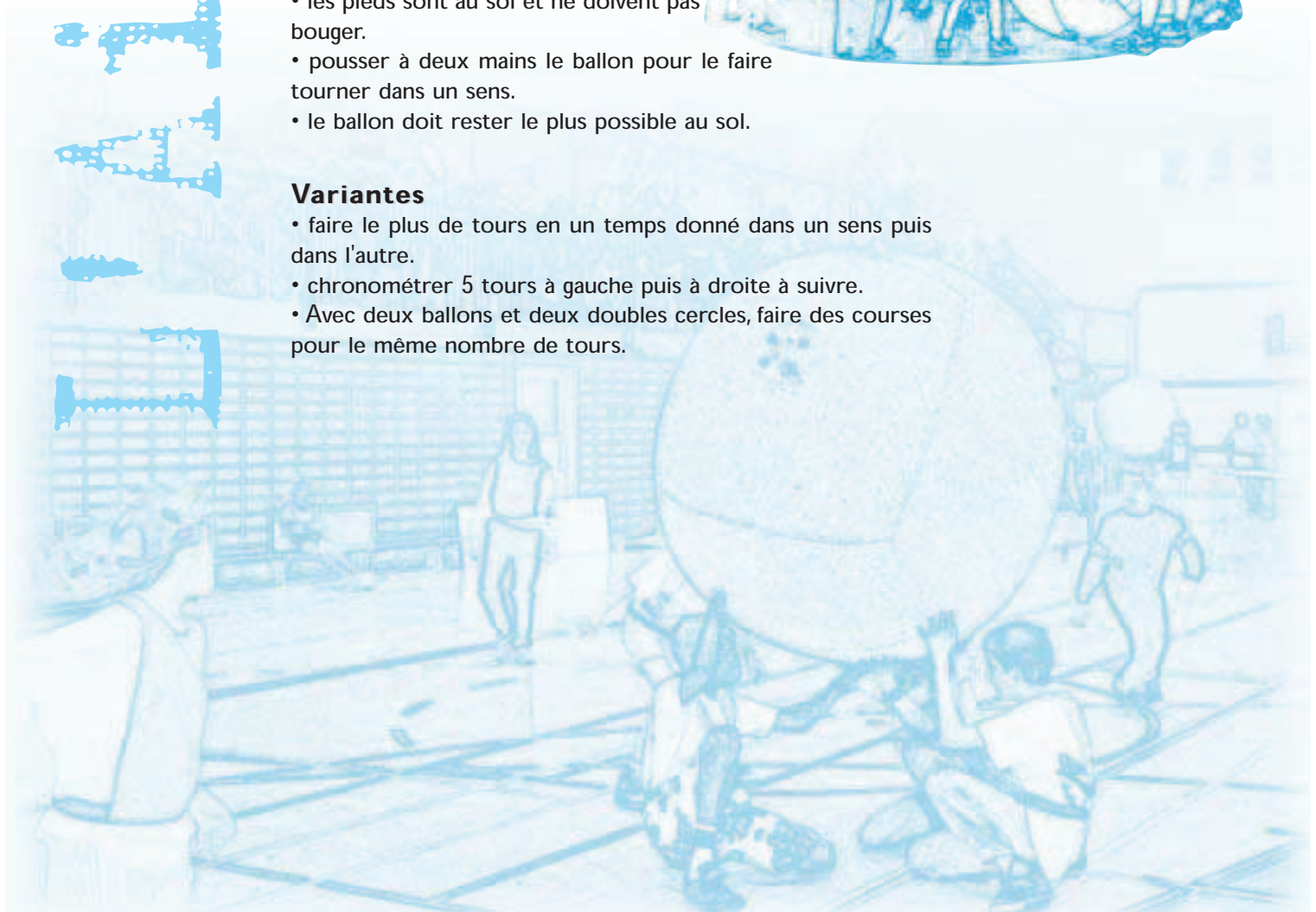
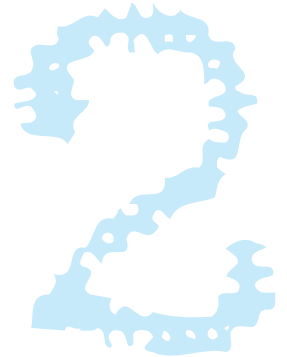
Tous les participants doivent former un grand cercle et un plus petit cercle à l'intérieur. Les personnes formant les 2 cercles doivent se faire face. Le ballon doit pouvoir circuler entre les deux cercles en utilisant seulement les mains pour le pousser.

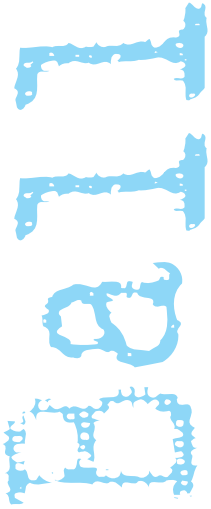
#### Consignes

- les pieds sont au sol et ne doivent pas bouger.
- pousser à deux mains le ballon pour le faire tourner dans un sens.
- le ballon doit rester le plus possible au sol.

#### Variantes

- faire le plus de tours en un temps donné dans un sens puis dans l'autre.
- chronométrer 5 tours à gauche puis à droite à suivre.
- Avec deux ballons et deux doubles cercles, faire des courses pour le même nombre de tours.





### → SITUATION 3

#### Chasseur de planètes

##### Matériel

- un petit ballon Air Ball ou un gros ballon.

##### But

Les personnes formant les cercles doivent coopérer afin de toucher une personne avec le ballon ou empêcher une personne de toucher le ballon.

##### Déroulement

Tous les participants doivent former un grand cercle et un plus petit à l'intérieur. Les personnes formant les deux cercles doivent se faire face.

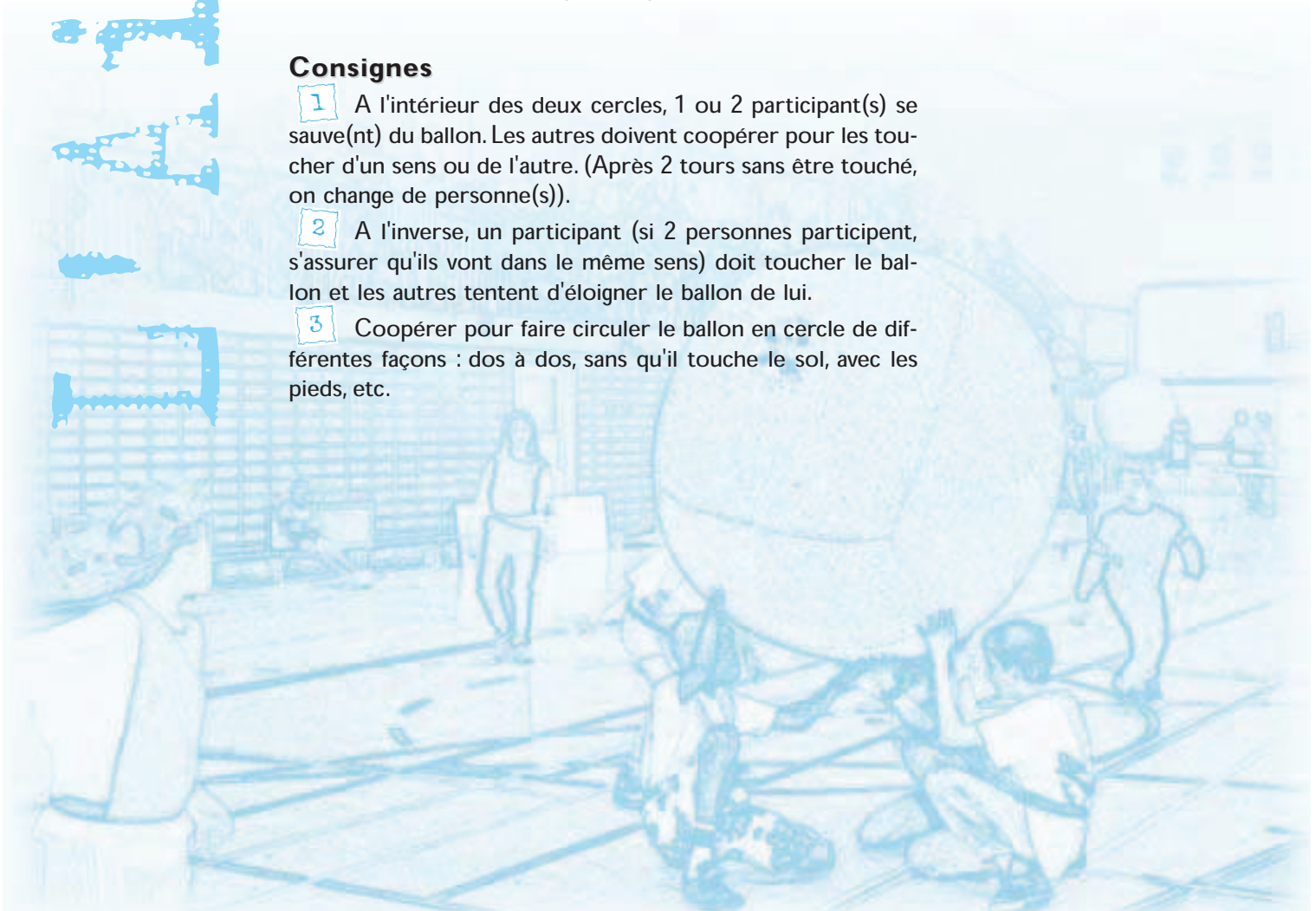
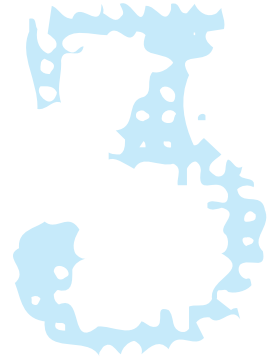
Le ballon doit pouvoir circuler entre les deux cercles en utilisant seulement les mains pour le pousser.

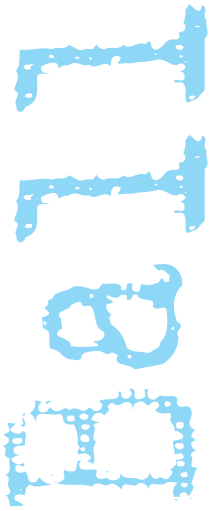
##### Consignes

**1** A l'intérieur des deux cercles, 1 ou 2 participant(s) se sauve(nt) du ballon. Les autres doivent coopérer pour les toucher d'un sens ou de l'autre. (Après 2 tours sans être touché, on change de personne(s)).

**2** A l'inverse, un participant (si 2 personnes participent, s'assurer qu'ils vont dans le même sens) doit toucher le ballon et les autres tentent d'éloigner le ballon de lui.

**3** Coopérer pour faire circuler le ballon en cercle de différentes façons : dos à dos, sans qu'il touche le sol, avec les pieds, etc.





## → SITUATION 4

### Tag ballon

#### Objectif

Ce jeu peut être utilisé pour un échauffement en début de séance.

#### Matériel

Un petit ballon Air Ball ou un gros ballon.

#### But

La " tag " doit tenter de toucher avec le ballon un couple de personnes, ou de faire en sorte que leurs mains se délient ou de sortir du terrain.

#### Déroulement

2 personnes poussent le ballon au sol pour " taguer " les autres.

Les autres doivent se sauver, deux par deux, en se tenant la main. S'ils sont touchés, sortent du terrain ou s'ils se séparent, ils deviennent la " tag ".

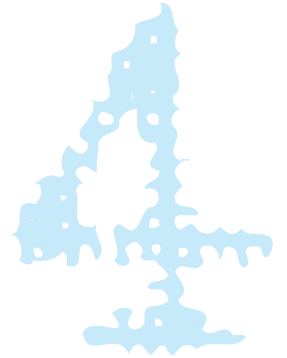
#### Consignes

Le ballon peut être lancé mais il doit toujours rouler au sol.

Avec les plus petits, le professeur doit aider ceux qui sont la "tag ".

#### Variantes

Toutes les autres versions de tag peuvent être jouées avec le ballon. On peut jouer avec plusieurs ballons en même temps et varier les limites de terrain.





## → SITUATION 5

### Manipulation

**But**

Manipulation du ballon à l'aide d'un autre objet.

**Déroulement**

Élaboration de simples courses à relais où la manipulation du ballon est faite à l'aide de bâtons de hockey, de ringuette, de foam, etc.

- Faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds.
- A l'aide de 2 bâtons, faire progresser le ballon à travers un tracé de slalom.



## → SITUATION 6

### Corridor

**But**

Manipulation directe du ballon.

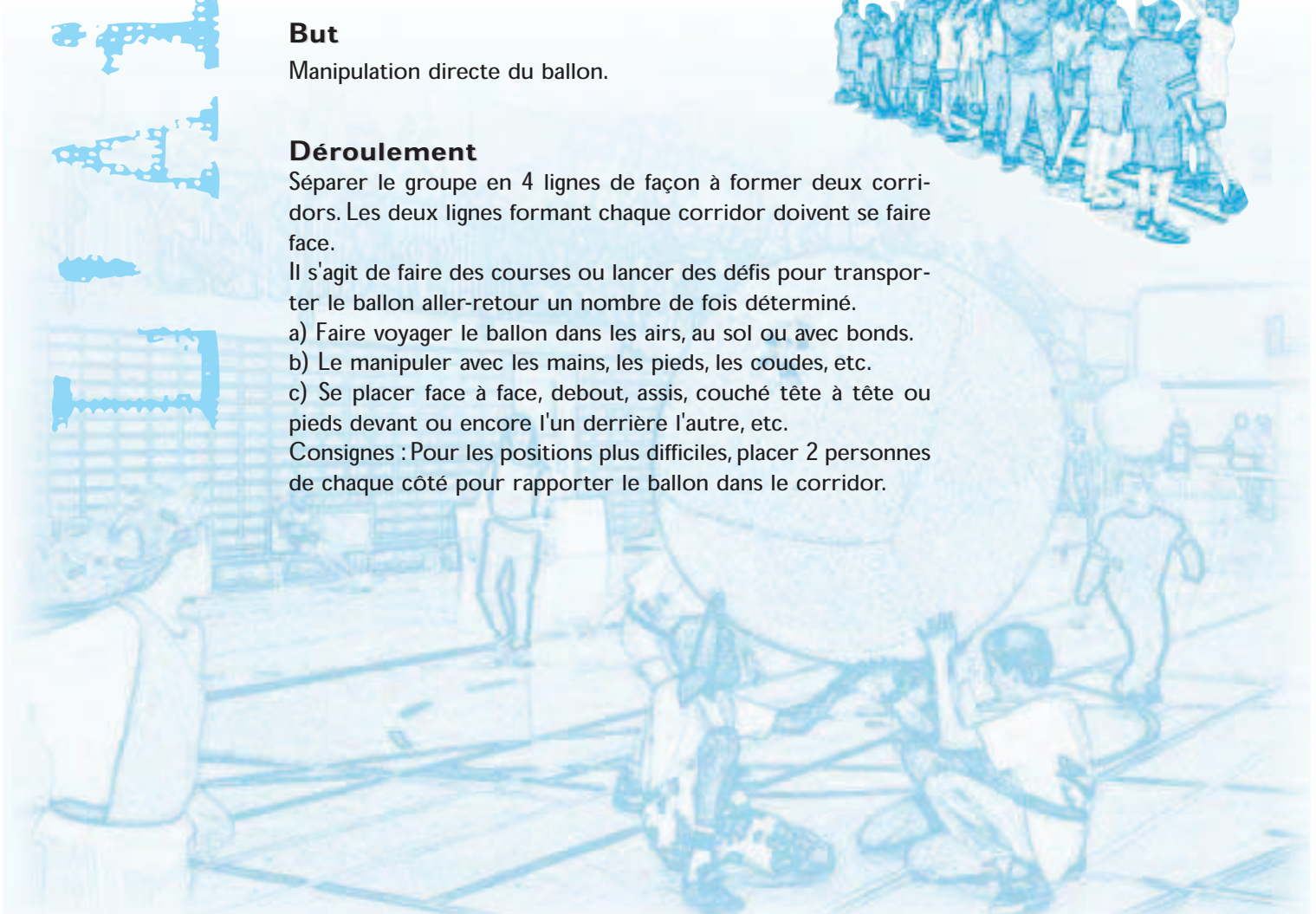
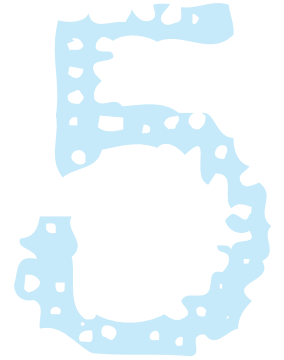
**Déroulement**

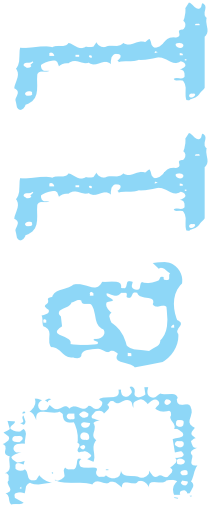
Séparer le groupe en 4 lignes de façon à former deux corridors. Les deux lignes formant chaque corridor doivent se faire face.

Il s'agit de faire des courses ou lancer des défis pour transporter le ballon aller-retour un nombre de fois déterminé.

- Faire voyager le ballon dans les airs, au sol ou avec bonds.
- Le manipuler avec les mains, les pieds, les coudes, etc.
- Se placer face à face, debout, assis, couché tête à tête ou pieds devant ou encore l'un derrière l'autre, etc.

Consignes : Pour les positions plus difficiles, placer 2 personnes de chaque côté pour rapporter le ballon dans le corridor.





## → SITUATION 7

### La Grande Traversée

#### But

Tenter de traverser un corridor, formé par les deux participants, sans se faire toucher par un ou des ballons.

#### Déroulement

Séparer le groupe en deux et former deux lignes espacées de 5 mètres environ. Les participants d'une ligne doivent faire face aux participants de l'autre ligne.

Les 2 premières personnes au début des lignes tentent de traverser sans se faire toucher et vont prendre place à la fin de la ligne.

#### Consignes

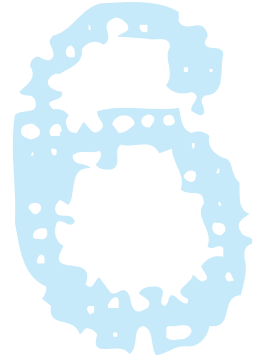
Les participants qui forment les 2 lignes ne doivent pas bouger les pieds. Le ballon est toujours en mouvement.

#### Variantes

Diminuer la largeur du corridor pour augmenter la difficulté.

#### Matériel

Un petit ballon. Après avoir maîtrisé ce ballon, passer à un gros ballon.



## → SITUATION 8

### Transport sans les mains

#### But

Trouver la meilleure façon de transporter le ballon, sur une certaine distance, sans le toucher avec les mains.

#### Déroulement

Séparer le groupe en équipe de 4 à 6.

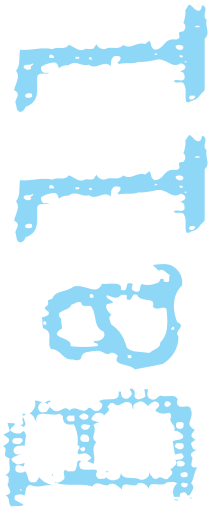
Transporter le ballon sans qu'il ne touche les mains des participants.

Peut-être fait sous la forme de course à relais, à obstacles, en slalom autour des cônes, etc.

#### Consignes

Laisser les gens découvrir la meilleure façon de transporter le ballon.





## → SITUATION 9

### Passes synchro

#### But

Favoriser la synchronisation entre deux groupes et un ballon.

#### Déroulement

Un groupe de 4 à 5 joueurs tient le ballon, un deuxième groupe est derrière. Le groupe 1 lance le ballon vers l'avant. Le groupe 2 doit attendre que le ballon fasse un bond et doit attraper le ballon avant qu'il ne rebondisse. Le groupe 2 lance à son tour le ballon, et le groupe 1 tente aussi de l'attraper après un bond. Le même exercice peut se faire sans bond (passes dans les airs).

#### Consignes

Ceux qui ont le ballon ne peuvent avancer avec.

Le groupe qui attrape doit toujours être derrière le groupe qui lance.

#### Variantes

Demandez aux groupes de traverser une certaine distance avec un nombre précis de passes. (Ex : de la ligne bleue à la ligne noire en trois passes).

## → SITUATION 10

### Concours de projection

#### But

Travailler la précision des lancers et des bottés.

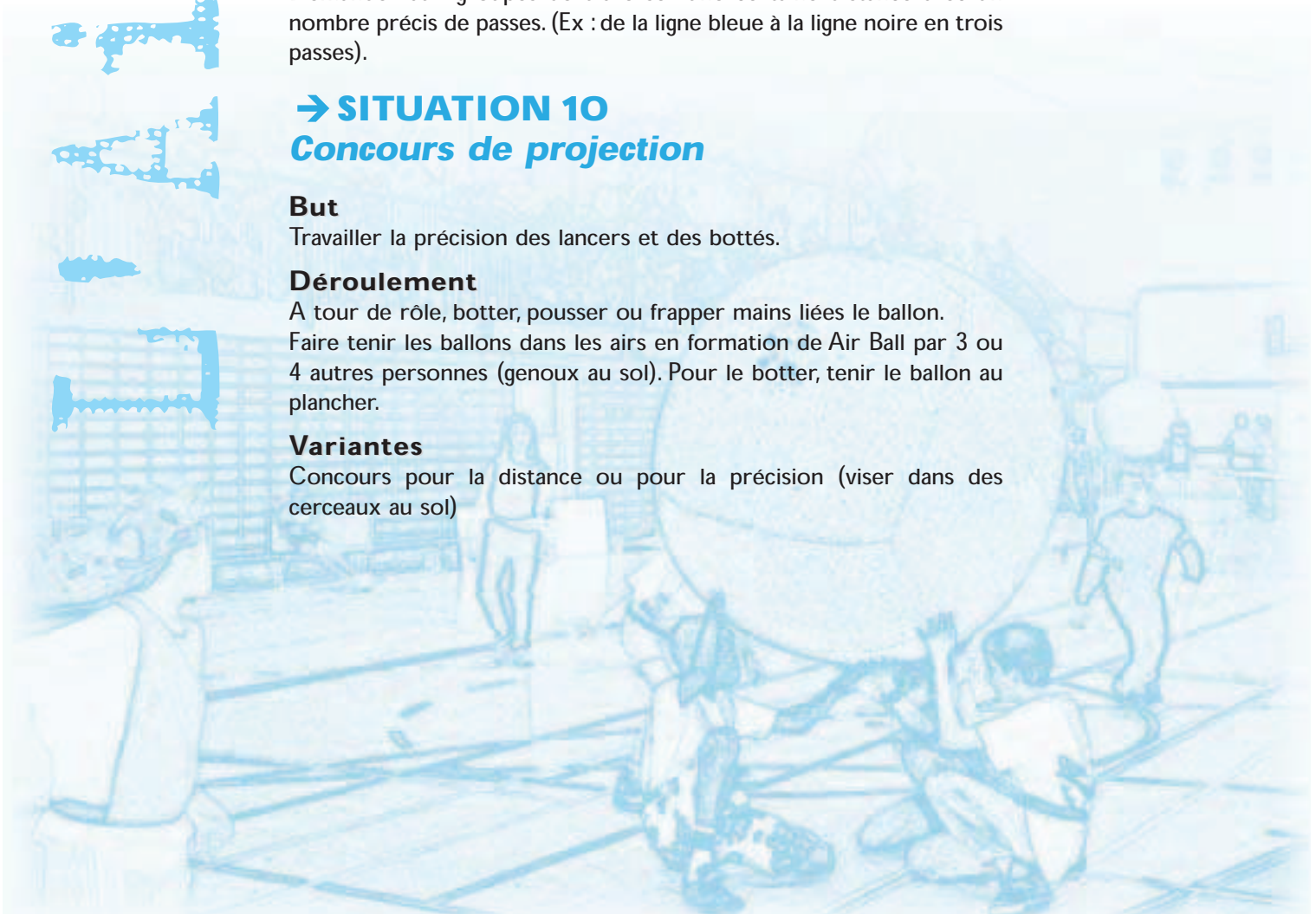
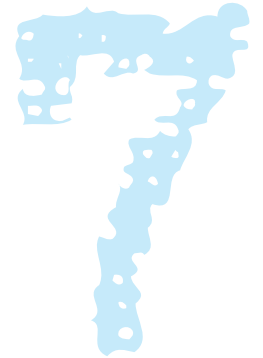
#### Déroulement

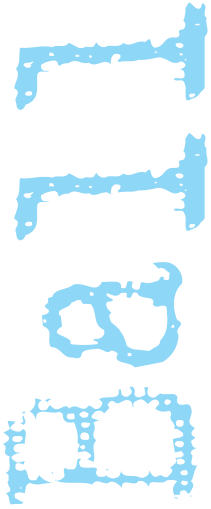
A tour de rôle, botter, pousser ou frapper mains liées le ballon.

Faire tenir les ballons dans les airs en formation de Air Ball par 3 ou 4 autres personnes (genoux au sol). Pour le botter, tenir le ballon au plancher.

#### Variantes

Concours pour la distance ou pour la précision (viser dans des cerceaux au sol)





## → SOLUTION 11

### L' appel au mur

#### But

Lorsque ton numéro d'équipe est appelé, essayer d'attraper le ballon le plus rapidement possible, afin de toucher, par la suite, quelqu'un d'autre avec le ballon.

#### Déroulement

Former et identifier des équipes de 4 à 6 joueurs.

Le professeur lance le ballon au mur en appelant un numéro d'équipe.

L'équipe appelée doit toucher au ballon et crier " stop ".

Pendant ce temps, les autres se sauvent et doivent s'arrêter dès qu'ils entendent " stop ".

L'équipe appelée doit, en formation de Air Ball, lancer le ballon afin de toucher quelqu'un.

Le joueur touché fait perdre un point à son équipe et on recommence.

#### Consignes

Dès qu'on entend " stop ", les participants doivent s'arrêter et ne plus bouger.

## → SOLUTION 12

### Tennis géant

#### But

Favoriser la coopération-opposition. Renvoyer le ballon du côté adverse avant que celui-ci ne fasse plus d'un bond.

#### Déroulement

Jouer une partie de tennis en utilisant les bras liés comme une raquette.

Permettre 1 ou 2 passes (selon le niveau) avec ou sans bond, avant de renvoyer le ballon du côté adverse.

Séparer les deux côtés par un filet de tennis, un banc suédois, des cônes, etc.

#### Consignes

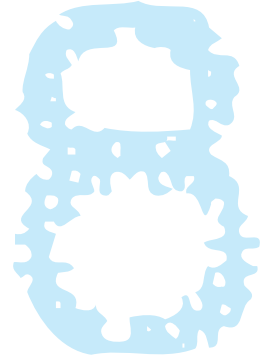
Le ballon ne peut faire plus d'un bond.

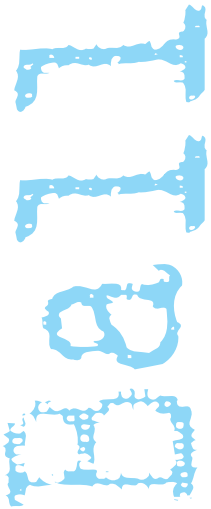
#### Variantes

Soccer-Tennis : frapper juste avec les pieds.

#### Combinaison

- Permettre les pieds et les mains.
- Réduire le terrain au carré de service.
- Agrandir avec le terrain de double (les couloirs de chaque côté).





## → SOLUTION 13

### Handball cerceaux

#### But

Favoriser la coopération-opposition. Tenter de traverser l'espace de jeu sans se faire intercepter les passes.

#### Déroulement

Séparer le groupe en deux équipes. Les défenseurs sont chacun dans un cerceau placé au sol dans les limites du terrain. Ils essaient d'intercepter le ballon.

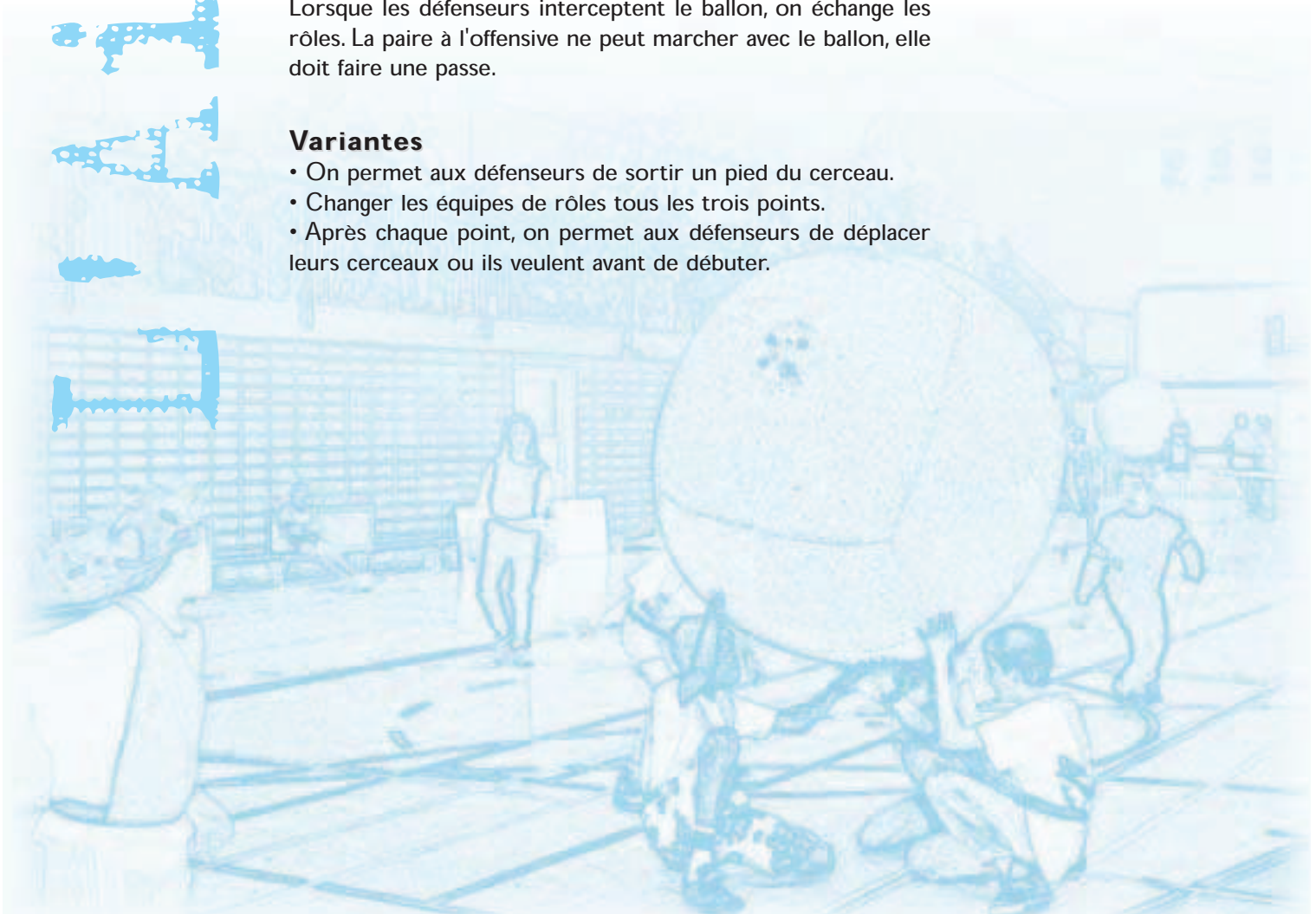
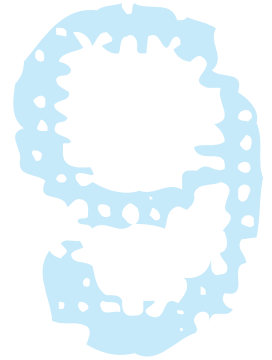
L'équipe offensive doit, 2 par 2, se faire des passes pour se rendre à l'autre bout du terrain en passant à côté des défenseurs. On donne un point à chaque fois que l'équipe offensive traverse le terrain sans se faire intercepter les passes.

#### Consignes

Lorsque les défenseurs interceptent le ballon, on échange les rôles. La paire à l'offensive ne peut marcher avec le ballon, elle doit faire une passe.

#### Variantes

- On permet aux défenseurs de sortir un pied du cerceau.
- Changer les équipes de rôles tous les trois points.
- Après chaque point, on permet aux défenseurs de déplacer leurs cerceaux ou ils veulent avant de débiter.







# Formes géométriques flottantes

Fred Garbo et l'«Inflatable Theater»



**Ces formes géométriques flottantes stimulent les perceptions tactiles et visuelles ainsi que la coordination oculo-manuelle .**

**Elles amusent tous les enfants quel que soit leur âge.**

**Elles peuvent être utilisées dans des activités de groupe ou individuellement.**

Dans un premier temps, dès qu'elles sont gonflées, les enfants les lancent, les rattrapent, les contrôlent.

Par la suite, ils les font monter de plus en plus haut, tentent d'atteindre une cible, jonglent ou essaient de les garder en l'air le plus longtemps possible.

Elles peuvent être utilisées dans les halls omnisports et dans les grandes salles de gymnastique, en l'absence de tout objet tranchant au plafond ou sur les murs, qui risquerait d'endommager la toile.

On peut également jouer à l'extérieur lorsque le vent n'est pas trop fort. Ces formes géométriques sont très légères, on peut donc attacher une corde à la fermeture éclair et les laisser flotter dans l'air.

## **Jouer en toute sécurité**

Commencez toute activité avec un petit échauffement.

Au départ, il faut limiter les possibilités de mouvement des joueurs car ils se concentrent plus sur la forme géométrique que sur l'endroit où ils vont ; les risques de collision sont donc importants.

Les formes géométriques sont très légères mais offrent une grande résistance. Il est donc important de faire comprendre aux enfants, le danger de repousser la forme dans les airs par une hyper-extension des doigts comme pour une passe avant haute en volley ball.

Ils doivent amortir la forme sur les mains, en pliant les bras et ensuite, la relancer par extension des bras et éventuellement de jambes.



## Instructions pour le gonflage

La forme géométrique peut être gonflée avec toutes sortes d'appareils. Cependant, il est conseillé d'utiliser un gonfleur à gros débit afin d'éviter la surchauffe et de diminuer la durée de cette opération.

L'embout du gonfleur s'insère directement à travers la fermeture éclair. Comme il n'y a pas de baudruche à l'intérieur de la forme, une partie de l'air s'échappe durant les premières minutes de l'activité (approximativement 20% du volume durant les 15 premières minutes). La forme géométrique garde son volume durant 30 minutes. La regonfler au milieu de l'activité prend à peu près 2 minutes.

## 1. Objectifs

Visualiser des formes géométriques flottantes géantes, légères et remplies d'air, qui volent et bougent lentement dans l'air, suscite inmanquablement l'enthousiasme des enfants.

Les utiliser dans des activités simples ou complexes permet de développer les compétences motrices individuelles de chacun mais aussi, la coopération et la communication entre les pratiquants.

On peut développer :

- les capacités de lancer - rattraper.
- la vitesse de réaction.
- la coordination occulo-manuelle ou occulo-podale.
- l'orientation spatiale.
- le rythme.
- la capacité d'évaluer une trajectoire.
- l'épanouissement individuel.

## 2. Jeux et activités

### Le lancer en solo

Exécuter le plus grand nombre de lancers consécutifs sans que la forme ne tombe au sol.

Même exercice mais avant que la forme ne tombe au sol :

- faire un tour complet sur soi-même.
- se coucher et se relever rapidement pour la réception.
- se coucher sur le dos et repousser la forme avec les pieds.
- visualiser la forme géométrique, se placer en-dessous et la repousser avec le dos.
- comme au football, effectuer une tête.



## L'équilibriste

La forme géométrique peut être maintenue en équilibre sur une main.

Combien de temps peut – on la garder en équilibre, sans se déplacer :

- sur une main, la droite ou la gauche.
- sur la tête.
- sur le bras tendu.
- sur le dos si on se penche en avant.

## Jeu à deux

Deux par deux, face à face ; la distance entre les joueurs est fonction de leur niveau d'aptitude.

Avant de lancer la forme, vérifier toujours que le partenaire est prêt à réceptionner.

- Lancer, pousser ou faire rouler la forme géométrique vers le partenaire qui la renvoie directement, selon le même procédé.
- On peut aussi la lancer en la faisant tourner.
- On peut aussi faire rebondir la forme sur la main, la tête, le pied, le genou, ... avant de la renvoyer.

## Jeu en cercle

Un petit groupe de joueurs, de 3 à 6, forme un cercle.

Le groupe coopère pour conserver la forme géométrique en l'air, le plus longtemps possible.

Tous les membres du groupe doivent s'impliquer dans l'action ; on peut appeler chaque enfant par son nom, avant de lui lancer la forme.

Avec des grands groupes, on ajoute une seconde forme géométrique dans le jeu.

Lorsque plusieurs formes sont en jeu, on peut provoquer des collisions entre elles pour les empêcher de tomber au sol.



## Slow volley

Ce jeu est similaire au volley-ball sauf dans sa vitesse d'exécution qui, grâce à la taille des formes géométriques est moins rapide, ce qui le rend accessible à tout le monde. Jouez au-dessus d'un filet bas sur une surface de jeu allant du terrain de badminton au terrain de volley-ball.

Les règles pourraient être celles-ci :

- il faut avoir le service pour marquer un point.
- il faut faire 3 passes avant d'envoyer la forme géométrique de l'autre côté du filet.
- on peut utiliser toutes les parties du corps pour renvoyer la forme.

*Eviter cependant de faire une passe avant haute comme au volley ball.*



## Jonglerie

Il est possible de jongler avec les formes géométriques flottantes.

- Placez sur le sol en face de vous, deux formes géométriques. Agrippez le dessus de la première forme avec la main droite et poussez-la vers le haut, avec la main gauche placée en-dessous pour la faire monter bien droite et très haute.  
Faites de même, très rapidement avec l'autre forme.  
Ensuite, courez en-dessous de l'une puis de l'autre pour essayer de les maintenir en l'air simultanément, le plus longtemps possible.
- Les joueurs sont placés face à face, en X ou en cercle. Les formes sont lancées de l'un à l'autre joueur, la première passant haut, au-dessus de la deuxième qui est lancée plus bas.  
On peut augmenter le nombre de formes, réduire la distance entre les joueurs, lancer moins haut...

*Ces jeux de passes en X ou en cercle, nécessitent déjà un certain niveau d'entraînement à l'activité.*

## Eventer

Les joueurs, par groupe de 3 à 8 essayent de maintenir la forme géométrique en l'air en l'éventant avec un carton rigide.

Les équipes peuvent s'affronter en essayant de « pousser » la forme dans le goal de l'équipe adverse ; en utilisant exclusivement des cartons pour la déplacer.

Quand la forme touche le sol, un membre de l'équipe adverse la lance à la main et l'éloigne si possible de son propre but.