Asbl DIMENSION *Sport*
Rue René RUTTEN 16
4890 THIMISTER
Tél : 087 / 44 63 96
GSM : 0496/ 33 02 82
info@dimension-sport.be
www.dimension-sport.be

Initiation sportive 1 : jeux moteurs avec petit matériel

Cycle 5-8

Objectifs de la formation :

Cette formation a pour objectif de faire partager notre vision sur le développement moteur de l'enfant entre 5 et 8 ans. Nous préférons parler d'initiation sportive que de psychomotricité. Le contenu proposé a été expérimenté depuis plus de 15 ans dans nos nombreuses animations à l'école maternelle mais également en parascolaire (cours et stages). Il repose aussi sur un travail réalisé par le CERéKI (Centre d'Etudes et de Recherches en Kinanthropologie de l'Université de Liège). Nous y avons travaillé pendant plusieurs années.

L'objectif principal est de proposer aux enseignants un maximum de situations avec du petit matériel (cerceaux, foulards, bâtons, cordes, mousses, ballons, …) pour le cycle 5 – 8 ans. Ces jeux et exercices seront soit vécus directement par les enseignants, soit animés pour un groupe d'enfants, soit visualisés sur séquences vidéo. Des moments d'échanges de pratiques seront prévus à différents moments de la journée avec chaque sorte de matériel (petit travail par deux).
Pour la bonne réussite de la formation, il est important que tous les participants parviennent à se plonger dans le monde imaginaire des enfants de cet âge-là. Une participation active de tous permettra de mieux comprendre et d'intégrer plus facilement tous les jeux.

Socles de compétences développés :

1. Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement (isolés)
2. Coordonner ses mouvements (manipulation d'objets et de personnes)
3. Se repérer dans l'espace (percevoir globalement l'espace et ses limites, y évoluer et le représenter)
4. Maintenir son équilibre et gérer les déséquilibres programmés ou accidentels (locomotion)
5. Adapter ses mouvements à une action en fonction des buts poursuivis (percevoir un rythme simple et l'exprimer par une action motrice)
6. Exprimer des émotions à l'aide de son corps (imiter une attitude expressive simple)
7. Développement de l'endurance, la vélocité, la souplesse
8. Respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe et en fonction du but à atteindre
9. Agir avec fair-play (respect de soi et de ses partenaires)

Théorie :

Si l'enfant est déjà, comme dit Kipling, un petit homme, l'homme n'est jamais qu'un grand enfant. Après avoir été ignoré pendant des siècles, ce n'est qu'à la Renaissance que le sentiment d'enfance est né et qu'il est rentré dans les mœurs que l'on ne devait pas le contraindre à des tâches d'adultes. (...)
Le jeu est essentiellement caractérisé par le plaisir qu'il procure à l'enfant qui l'exerce. Lorsqu'il dépasse les stades primitifs de l'enfance, l'enfant cherche à s'évader, à trouver un certain épanouissement ludique qu'il ne trouve pas dans les tâches quotidiennes imposées par les adultes. En somme, il n'y a pas de jeu sans plaisir : « Au sens large, le jeu c'est toute l'activité indépendante par laquelle l'homme s'écarte de la société laborieuse. » disait J. Château. Néanmoins, le jeu n'est pas seulement propre à l'enfance, on connaît des jeux adultes aussi. On peut même avancer l'idée que les jeux enfantins déterminent tous les autres jeux de la vie.

Piaget a établi une classification génétique avec une évolution en trois stades :

- les jeux d'exercices ; **stade du jeu sensori-moteur** (0 à 2 ans)
- les jeux symboliques ; **stade du jeu symbolique** (2 à 7 ans)
- les jeux à règles (vers 5-6 ans) ; **stade du jeu de règles** ou stade des activités opératoires (vers 7 ans)

Dans les jeux symboliques, +/- entre 18 mois et 6 ans, l'enfant va puiser dans sa vie courante pour la représenter le plus souvent de manière exagérée. Il va assimiler le réel au « moi » pour fortifier ce dernier. Ces jeux de « faire semblant » ou de fiction sont un moyen d'exprimer des sentiments et de les explorer. Ils lui servent surtout à plier la réalité à ses besoins affectifs et intellectuels. L'enfant renforce donc son « moi » global, affectif et cognitif. Il traduit ce qui l'a touché, marqué, vit et revit des émotions. Cela suppose qu'il les reconnaisse, les contrôle, les codifie, c'est-à-dire fasse fonctionner son intelligence et la développe de cette manière. A travers le jeu symbolique, l'enfant a accès au monde de la représentation car le symbole implique la représentation d'un objet absent. Le symbole est une comparaison entre un élément donné et un élément imaginé. Il y a une représentation fictive. Le lien entre le signifiant et le signifié est subjectif.
Les jeux symboliques n'apparaissent qu'au cours de la deuxième année du développement de l'enfant. Mais il existe des intermédiaires entre les jeux symboliques et les jeux d'exercices : notamment le symbole en acte ou en mouvement sans représentation (exemple : le rituel du coucher) qui sera ensuite mimé sans l'objet : c'est le début de la représentation.
La plupart des jeux symboliques mettent en œuvre des mouvements et des actes complexes. Ils sont à la fois sensorimoteurs et symboliques. A travers ces jeux, l'enfant peut être dans la compensation en réalisant son désir (régulation du conflit), ce qui est une façon pour lui de se soustraire à la réalité.

Méthodologie du formateur:

Le formateur permettra aux participants de vivre, de découvrir un maximum de situations ludiques et motrices pour les enfants de 5 à 8 ans. Trois types de découvertes seront proposés en alternance :

- jeux à visualiser sur écran via des films tournés en animation
- expérimentation directe de certains jeux avec le groupe de participants
- échange de pratique sur les thèmes proposés

Des moments de discussion seront prévus à la fin de chaque séquence pour que les participants puissent réagir et échanger leurs expériences.

Jeux avec toile de parachute :

La traversée du lac

Le parachute est à plat sur le sol. L'animateur explique qu'il s'agit d'un lac magique et que sa nature peut se modifier et annonce ensuite comment est la nature du lac en ce moment: par exemple, gelé (très tendu), bouillonnante avec des bulles, gluant avec de lentes ondulations ou très agité avec des vagues monstrueuses. Certains doivent alors traverser le lac de la manière la plus adaptée à la nature du lac et les autres tiennent les bords pour produire les effets adéquats.

Le parapluie

Tous les joueurs tiennent le parachute à ras du sol. Ensuite l'animateur crie « PA-RA-PLUIE » , au moment du « pluie », tous lèvent brusquement les bras en l'air le plus haut possible pour faire gonfler le parachute.

Le carrefour

Pendant que l'on gonfle le parachute en criant « PA-RA-PLUIE », l'animateur donne les instructions pour traverser le parachute en passant en-dessous: par exemple: « tous ceux qui se trouvent à une couleur rouge changent de place avec celui qui est en face de lui ou tous ceux qui ont mangé une tartine de choco ce matin changent de place ou tous ceux qui portent une montre, 2 prénoms et se serrer la main au centre, tous ceux qui tiennent la couleur « », etc ».

La montagne

Une fois le parapluie réalisé, on le fait redescendre le pus vite possible pour emprisonner une montagne d'air à l'intérieur et l'on met les genoux sur le bord du parachute. Au signal, les alpinistes désignés vont escalader la montagne.

Variante. 1 : Idem, avec 3 balles positionnées à une certaine distance, 3 alpinistes doivent aller le plus vite possible pour être le premier à glisser la balle dans le trou central.

L'igloo

Tous les participants gonflent le parachute pour réaliser le parapluie et au signal passent le parachute derrière la tête, les épaules, le dos, les fesses et s 'assoient dessus puis avancent vers le centre en tenant le parachute pour le faire gonfler davantage et former ainsi un igloo. On peut organiser différentes sortes de jeux à l'intérieur, chants, etc.

L'autruche

Idem que l'igloo mais au lieu de s'asseoir, ils se couchent sur le ventre et recouvrent leur tête par le parachute de sorte que l'on ne puisse voir que leur tête à l'intérieur. De là démarre le concours de la plus belle grimace ou une course folle entre deux enfants situés à l'opposé l'un de l'autre au dessus de toutes les jambes ou encore la désignation du roi des wapitis-wapitis

La crêpe

Les enfants font le parapluie et dans le mouvement lâchent le parachute pour tenter de retourner la crêpe.

Attraper par la toile

Idem que la crêpe mais les enfants ne peuvent plus bouger après avoir lâché la toile. Sur qui la toile va retomber ? Celui ou ceux qui seront touchés auront un gage à faire (aller toucher un mur, perte d'une vie, s'asseoir en dessous le temps d'une partie …)

La pizza

Idem que la crêpe mais au moment ou la toile est bien gonflée, chacun la lâche en donnant un mouvement vers la gauche (sens horloger). La pizza va tourner sur elle-même et il faut la rattraper.

Les pop-corn

L'animateur place des balles en mousse sur le parachute et explique que ce sont des maïs. Il faut donc remuer la casserole pour faire sauter les maïs et les transformer en pop-corn. Attention de ne pas les faire sortir de la casserole!

Variante. 1 : Idem avec 5 joueurs en dessous qui tentent en tapant sur la toile de faire sortir les balles.

Variante. 2 : Une demi-classe se trouve à l'extérieur du parachute (les maïs) et l'autre moitié tient le parachute (les pop-corn) en essayant de faire sortir les balles. Dès qu'une balle se trouve au sol, les maïs doivent la renvoyer dans le parachute. Au coup de sifflet, on compte qui en a le moins dans son camp.

Le manège

Chaque participant tient les bords du parachute à hauteur de la taille et marche dans le sens des aiguilles d'une montre en tirant très fort le parachute vers l'arrière, de plus en plus vite, jusqu'au moment où tous courent. Ensuite, ils ralentissent pour s'arrêter petit à petit. On peut également placer trois enfants couchés sur le dos en triangle, pieds contre pieds ou tête contre tête, au milieu du parachute pour faire un tour du manège!

Variante. 1 : les enfants sont en-dessous et observent le changement des couleurs que les autres font dans un sens puis dans l'autre, en montant et descendant le parachute.

Le chat et la souris

Un élève se place en dessous du parachute et se transforme en souris. La souris ne doit pas se faire attraper par le chat qui se trouve sur la toile à quatre pattes. Les autres élèves qui tiennent la toile encouragent la souris et font le plus de vagues possibles pour cacher la souris.

Le serpent à sonnettes

Comme le chat et la souris mais la souris est remplacée par un élève avec une clochette (serpent) et le chat, sur la toile, se déplace les yeux bandés.

Montre-moi ...

Tous les élèves sont autour du parachute. 1, 2, 3 on gonfle la toile et l'animateur crie le prénom d'un élève. Celui-ci plonge sous la toile. L'animateur enchaîne par « Montre-moi … ta tête » ! Et l'élève doit faire en sorte que lorsque la toile redescend, apparaisse … sa tête par le trou central du parachute. Et idem avec d'autres élèves et d'autres parties du corps.

La cape de superman

La moitié des élèves courent en tenant le parachute au-dessus de leur tête jusqu'à l'autre extrémité de la salle, une fois arrivés, ils lâchent la toile. De là, l'autre moitié des enfants attrapent le parachute sans qu'il ne tombe par terre et repart dans l'autre sens.

La robe de la sorcière

Un élève passe par le trou central du parachute et place la toile au niveau de sa taille. Plusieurs balles sont disposées sur la toile. Le reste de la classe va remuer la toile de manière à éviter que la sorcière ne parvienne à attraper les balles. Après une minute, on compte le nombre de balles que la sorcière a réussi à attraper. Quand elle attrape une balle, elle la lance au-delà de la toile ou la glisse sous la toile par le trou central.

Le coffre aux trésors

Les enfants sont divisés en 3 équipes de 6 à 8 joueurs. 2 équipes tiennent le parachute et l'autre équipe (les pirates) est à l'extérieur. En dessous du parachute, se trouve une malle remplie de trésor (boite avec des objets/balles de toutes sortes). Les 2 équipes font des vagues pendant que les pirates tentent de voler le maximum d'objets mais en n'en prenant qu'un seul à la fois et vont les déposer dans un cerceau à quelques mètres de là. Au signal, du moniteur, les enfants font « 1-2-3 parapluie » et tentent d'enfermer les pirates. Si un pirate est attrapé, il va aider les 2 autres équipes. On défini un temps et on regarde combien d'objets ont été volés et combien il reste de pirates.

Crocodile

Tous sont assis autour du parachute les jambes allongées sous le parachute et font de petites vagues. Une personne jouant le rôle du crocodile choisit une personne et la mange en lui pinçant le bout du pied. La victime doit crier son désarroi très fort. Elle devient ensuite un crocodile à son tour et doit aller sous le parachute faire de nouvelles victimes. Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit crocodile.

Nord –Sud

Les joueurs sont autour du parachute. On divise en 2 équipes, côté Nord et côté Sud. On met un ballon mousse sur le parachute et au signal de l'animateur, les 2 équipes font des vagues de façon à amener le ballon du côté opposé à leur équipe. L'équipe qui réussit à faire tomber le ballon du parachute du côté opposé gagne.

Les montagnes russes

Un ballon est positionné à l'extrémité du parachute. Le ballon va devoir tourner dans le sens horloger et rester sur le bord extérieur du parachute pendant que les enfants vont lever le parachute lorsque la balle passe devant eux et ensuite l'abaisser le plus rapidement possible. Combien de temps l'équipe va-t-elle garder la balle en jeu ?

La surprise

La classe est divisée en 3 équipes : les A sont cachés sous le parachute, les B sont situés à 5 m de la toile et les C vont voler la toile. Au signal, le parachute s'envole et les C crient « 1-2-3 surprise » libérant les A cachés en dessous. Les B doivent toucher les A avant que ceux-ci n'arrivent dans une maison (cerceau) et avant que l'équipe C n'ait déposé le parachute au sol. Combien de joueurs seront touchés ?

La machine à lessiver

4/5 enfants se trouvent sous le parachute, toile tendue : 1) on tourne dans un sens pour laver le linge, 2) puis dans l'autre sens pour essorer le linge, 3) la toile est agitée très fort pour sécher le linge 4) avant de lever les bras en l'air (comme pour le parapluie) pour sortir le linge…

Twister

Selon les énoncés du moniteur, l'enfant doit placer par exemple son pied droit sur du rouge, sa main gauche sur du vert … mais attention aux autres qui secouent le parachute afin de les empêcher de se placer correctement
Variante. 1 : tourner dans un sens puis dans l'autre pour que les joueurs étant sur la parachute perdent l'équilibre

La holà

Assis, puis accroupi, puis debout sans changer de place … chacun à son tour : tous accroupis, puis un se lève, puis s'abaisse, 2ième tour : lever les bras au-dessus de la tête, 3ième tour : sauté le plus haut possible…

Olé –

Tendre le parachute comme une assiette et manœuvrer de façon à ce que le ballon placé sur le parachute tombe dans le trou du milieu.

La course de tracteur

Au signal, les enfants vont devoir rouler le parachute dans leurs mains en direction du centre. Le premier qui arrive au centre remporte la course de tracteur.

La tortue

Tous les enfants se déplacent sous la toile (carapace) sauf un qui laisse sortir la tête (tête de la tortue) et qui dirige les manœuvres.

Les pompiers

En tenant le parachute fermement à deux mains (bras tendus), on se penche progressivement vers l'arrière. La toile se tend et retient les enfants.

L'arrêt de bus

1 ballon tourne sur la toile, on cite une couleur (le bleu d'Antoine …) et il faut arrêter le ballon sur cette couleur.

Le marchand de chaussures

On se déchausse et on cache les chaussures sous la toile. La toile se soulève et il faut reconstituer sa paire et la remettre avant que le parachute ne retombe (compter +/- 10 secondes).

Jeux cerceaux :

Ca roule!!

Tracer sur le sol un parcours plus ou moins long et compliqué. L'enfant doit faire rouler le cerceau sur le tracé indiqué. Le parcours peut être les lignes tracées au sol.
Variante. 1 : Lâcher le cerceau et le récupérer dès qu'il va sortir de la ligne.

Le piquet

L'enfant en possession de quelques cerceaux doit les lancer de façon à encercler le piquet (bras et tronc du partenaire). S'il rate, il relance le cerceau d'où il est tombé. Dès que tous les cerceaux encerclent le piquet, on inverse les rôles.

Traversée de la rivière

Les enfants doivent traverser la rivière. Ils doivent s'aider des 3 nénuphars (cerceaux) pour parcourir une certaine distance en ayant toujours les pieds au sec. Le duo qui franchit la rivière en premier, gagne. On perd une vie uniquement si on met un pied hors du cerceau.
Variante : Les pieds des enfants ne peuvent être que sur les bords des nénuphars qui sont troués.

Le bandit

Les gendarmes font rouler leur cerceau en direction du bandit. Le bandit est considéré comme attrapé lorsqu'il est touché par un des cerceaux que les gendarmes font rouler (le cerceau ne peut pas décoller). Les gendarmes peuvent récupérer un cerceau seulement si celui-ci est hors des limites de la cachette du bandit (centre de l'espace de jeu).

Le cerceau vacant.

Chaque enfant commence le jeu avec 2 vies. Tous les enfants ont 1 cerceau mis par terre sauf un enfant. Au signal, les enfants doivent aller le plus vite possible dans un cerceau. Celui qui n'a pas de cerceau perd une vie. Au signal suivant, chaque enfant doit quitter son cerceau et chercher vite un autre cerceau vacant. L'enfant sans cerceau doit profiter du moment pour occuper un cerceau vacant lui aussi. Celui qui reste sans place ou qui ne change pas de place perd une vie. Le jeu est terminé dès qu'un enfant a perdu ses 2 vies.
Variante : idem mais en coopération, principe du regroupement par couleur de cerceau, le jeu doit durer le plus longtemps possible.

Les loutres

Expliquer d'abord aux enfants que les loutres mangent, s'amusent et dorment sur le dos et qu'elles utilisent leur ventre comme une table. Placer des maisons (cerceaux) dans la salle et des poissons (balles) à l'opposé. Les loutres (les enfants) partent de leur maison sur le ventre chercher un poisson, Elle le transporte ensuite dans leur maison, en rampant sur le dos, avec le poisson tenu en équilibre sur le ventre

De moins en moins

Le jeu démarre avec le même nombre de cerceaux que le nombre d'enfants. Tous les cerceaux sont mis au centre collés l'un à l'autre pour former une sorte de carré. Tous les enfants courent en dispersion dans la salle. Au signal, ils doivent passer derrière un élément défini ou toucher un mur et se placer dans un cerceau en moins de 10 secondes. L'objectif est d'occuper tous les cerceaux. Si tous les enfants sont à l'intérieur sans avoir de contacts (pieds ou mains) hors du carré, on enlève 1 cerceau jusqu'au moment où ils ne sauront plus se mettre tous dedans → on peut se mettre à plusieurs par cerceaux, porter son partenaire car l'objectif est d'occuper le moins d'espace possible

Le nombre de pas

Les enfants sont par 2, un enfant se trouve dans un cerceau se trouvant à x mètres d'un autre cerceau à coté duquel se trouve l'autre enfant. Le 1er doit estimer le nombre de pas qu'il va faire pour arriver dans le cerceau.
Variante 1 : interdiction d'agrandir ou diminuer la grandeur de ses pas
Variante 2 : retomber avec le même pied que celui de départ dans le cerceau ou celui annoncé avant de partir.
Variante 3 : idem en trottinant

Enfiler les cerceaux

Les enfants sont en cercle et se tiennent par les mains. L'animateur place un cerceau à un endroit entre 2 enfants. Ils vont devoir faire passer le cerceau de personne en personne sans le faire tomber ni se lâcher les mains. Soit en chrono ou opposition entre 2e équipe.
Variante 1 : idem mais mettre un cerceau toutes les 2 personnes (plus rythmé), 2 cerceaux ne peuvent pas se trouver sur la même personne.
Variante 2 : un cerceau va dans le sens horloger et 2 autres, de couleurs identiques mais différentes du 1er , vont dans l'autre sens. Combien de temps pour faire un tour complet ?

Cerceau pivotant

Tous les élèves possèdent un cerceau. Il y a 3 ou 4 couleurs différentes, avec le même nombre de chaque. 1 coup de sifflet = faire pivoter son cerceau ; 2 coups successifs = faire pivoter son cerceau + changement avec un autre et aucun ne peut tomber par terre. Lors du changement, l'enfant dès qu'il arrive près du cerceau, peut le relancer plusieurs fois en attendant les consignes de l'animateur.
Variante 1 : changement obligatoire vers une autre zone
Variante 2 : obligation d'avoir un cerceau d'une autre couleur.
Variante 3 : cerceaux constamment en mouvement, jamais d'arrêt !
Variante 4 : idem 3 mais aller toucher un mur ou une ligne avant de faire tourner un autre cerceau ou le sien

La salade de fruits (Pomme-Poire-Pêche)

On désigne secrètement à l'avance quels seront les joueurs qui seront les « pommes », les « poires », les « pêches ». Chacun se place dans un cerceau et on forme un cercle. Un joueur est au centre dans un cerceau et crie un des 3 fruits. Les joueurs ayant ce fruit doivent changer OBLIGATOIREMENT de cerceau avec un autre joueur. Pendant ce temps-là, celui du centre essaye de prendre une place vacante. Celui qui n'a pas de cerceau va se placer au centre.

Variante 1 : Celui du milieu a le droit de crier « salade de fruits » après 4 essais ratés de fruits et tout le monde doit alors changer de place
Variante 2 : Le même jeu mais en « arc-en-ciel », celui au centre crie une couleur, les personnes se trouvant dans le cerceau de cette même couleur doivent changer de place. Celui au centre peut dire « arc-en-ciel » et tout le monde doit changer de place.

Plus ou moins de balles

Beaucoup de balles de tennis sont dispersées dans la salle. Les enfants sont par 2 avec un cerceau et des cartes de 1 à 10. L'un des enfants est le meneur et va placer une carte dans le cerceau « ex :3 ». Le 2e enfant doit courir chercher le nombre de balles correspondant. On change les rôles et le suivant place la carte « 6 », l'enfant doit aller chercher 3 balles au lieu de 6 pour compléter ce qu'il a déjà.
Variante 1 : idem mais avec des dominos

Manipulations individuelles

- Faire rouler le cerceau sur la tranche le plus loin possible. Qui gagnera ?
- Lancer le cerceau et le faire revenir.
- Lancer le cerceau et ensuite courir pour le rattraper avant la ligne Or (très courte distance), Argent (courte distance) et Bronze (plus long)
- Lancer le cerceau et ensuite passer le maximum de fois la main, le pied avant qu'il ne s'arrête ou tombe.
- Par équipe, un joueur lance le cerceau et ses partenaires se trouvent en file l'un derrière l'autre. Ils vont devoir sauter au-dessus du cerceau quand celui-ci passe à leur niveau pour que le dernier puisse le prendre et devenir lanceur. Le lanceur a 3 chances pour que le cerceau passe entre les jambes de TOUS ses équipiers. Sinon, le dernier joueur prend le cerceau, devient lanceur et chacun recule d'une place

Jeux foulards :

La queue de renard

Au signal, chaque renard essaie d'attraper le foulard d'un adversaire. Dès qu'on se fait prendre son foulard on est éliminé. Le gagnant est le dernier à garder son foulard.

Le chat sans queue

Au signal, les joueurs, sauf le chat sans queue, partent à la recherche des bandes de tissus de leur couleur. Lorsqu'ils en trouvent, ils attachent la première à la ceinture du chat sans queue. La bande suivante est attachée à la première et ainsi de suite. L'équipe dont le chat a la plus longue queue gagne.

Les chats voleurs

Au signal les chats essaient d'attraper le plus de queues possible dans un temps donné. Un joueur qui perd sa queue s'assied à l'endroit où il l'a perdue mais peut recommencer à jouer si un chat de son équipe lui redonne une nouvelle queue. Au coup de sifflet, les équipes se regroupent et celle qui a le plus grand nombre de queues, y compris celles que le chasseur a attrapées, gagne.

Points de rassemblement

Déposer des foulards dans la salle (plusieurs fois les mêmes couleurs). Chaque foulard est un « point de rassemblement » pour 3 / 4 / 5 élèves (cela dépend du nombre de foulards d'une même couleur.) L'enseignant donne une couleur, les élèves se retrouvent autour du foulard correspondant en respectant le nombre maximal du « point de rassemblement ». Ceux qui n'ont pas de point de rassemblement sont éliminés.

La queue du diable

Au signal, les enfants essayent de s'emparer du foulard du diable sans être touché par celui-ci. Tout joueur touché par le diable est éliminé.

Prise du foulard

Au signal, ils courent vers le foulard, tentent de s'en emparer et de le ramener dans leur camp sans avoir été touché par l'adversaire. Pour gagner, soit je ramène le foulard dans mon camp sans me faire toucher, soit toucher l'adversaire qui a le foulard avant qu'il ne le ramène dans son camp.

Le gardien du pont

Au signal, les enfants doivent s'emparer d'un trésor (objet) et le porter de l'autre côté du pont. Le gardien, lui, doit attraper un maximum de foulards. Le gardien n'a pas le droit d'arriver de l'autre côté du pont… les gagnants sont ceux qui atteignent la ligne d'arrivée sans se faire voler leur foulard. Par traversée réussie, sans se faire prendre le foulard, l'enfant gagne un point. On additionne les points pour chaque traversée réussie.

Les renards, les poules et les vipères

Les enfants sont groupés en 3 équipes de trois couleurs différentes, dans 3 coins différents de la salle. Les renards doivent manger les poules, les poules doivent picorer les vipères et les vipères doivent piquer les renards. Le but est d'attraper le foulard de l'animal que je dois manger sans me faire toucher par celui qui veut me manger. Quand le joueur a perdu son foulard, il va s'asseoir dans son camp et aide oralement ses coéquipiers afin de ne pas se faire toucher. Coopération dans l'équipe avec opposition des 3 groupes.

La queue du dragon

Tous les joueurs sauf 1, 2 voir 3 constituent des dragons de 4 personnes où chacun serre la taille de la personne devant lui. Les joueurs qui ne font pas partie des monstres, essaient d'attraper la queue d'un dragon (la dernière personne). Si ceux-ci y arrivent, ils prennent la tête du dragon et le dernier qui s'est fait attraper la queue le remplace.

Le combat des nombres

Préparation : écrire des nombres différents sur les papiers. Exemple : premier : 8; deuxième : 95 678; troisième : 0, puis pour les mêler un peu on peut écrire aussi, 0,987 . Certains élèves vont croire que c'est un chiffre élevé; on peut aussi écrire 0543, car d'autres vont penser que c'est un chiffre bas!

Déroulement : le but du jeu est de terminer avec le chiffre le plus gros ! Les jeunes se mettent deux par deux, un des deux joueurs doit avoir un foulard qui pend dans le dos. On distribue un papier avec un numéro à chaque équipe. Les équipes se dispersent sur un terrain délimité à l'avance. Au signal, les jeunes se mettent à courir... Les deux joueurs qui font équipe ensemble doivent toujours se tenir par le foulard du 2e joueur... Le but est de prendre le foulard d'une autre équipe en faisant attention de ne pas se faire prendre le sien. Lorsqu'une équipe se fait prendre son foulard, elle doit s'arrêter et l'équipe qui a pris le foulard aussi... Pendant ce temps les autres équipes ne s'occupent pas d'eux. L'équipe qui a réussi à leur prendre leur foulard leur demande de voir leur papier. Si le chiffre est plus gros que le leur, ils échangent leur papier... Ex. : si l'équipe qui a pris le foulard a un 7 et que l'autre équipe montre leur papier avec 467, l'équipe qui a pris le foulard prend le papier avec 467, leur donne le papier avec le 7 et leur rend leur foulard. Ensuite les deux équipes courent après d'autres joueurs. Si le nombre de l'équipe qui a attrapé le foulard est déjà plus gros, ils redonnent le foulard à l'équipe qui s'est fait attraper et les deux équipes courent pour attraper d'autres foulards. Après un certain temps, on arrête le jeu et on place les équipes dans l'ordre des nombres, du plus petit au plus grand. Le gagnant est l'équipe qui a le plus gros nombre. C'est important que les jeunes ne connaissent pas le chiffre le plus grand au début de la partie.

Pour tout renseignement ou toute animation en sports nouveaux ou initiation sportive :

1. kin-ball,
2. jeux coopératifs OMNIKIN,
3. bumball,
4. gouret,
5. tchouk-ball,
6. indiaca,
7. ultimate-frisbee,
8. disc-golf,
9. korfbal,
10. fun in athletics,
11. Etc ...

www.dimension-sport.be

Damien VANDEBERG,
asbl Dimension *Sport*
0496/ 33 02 82
info@dimension-sport.be

Xavier CORMAN,
asbl Dimension *Sport*
0498/ 68 70 25
info@dimension-sport.be