



...l'animateur pédagogique

Jouer avec un drap

Louisa Rossat-Gore

Enseignante EPS à Cheseaux

Les activités proposées ci-après, destinées aux élèves du primaire, mettent en jeu toute une dynamique de groupe au travers d'un matériel simple, à la fois pédagogique, efficace et ludique : le drap.

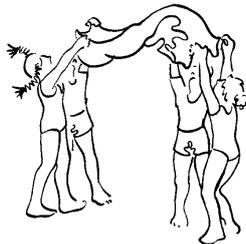
De par sa grande surface, sa légèreté et sa plasticité, le tissu requiert une collaboration très étroite entre les élèves. La palette des jeux possibles est vaste et la nature même du jeu permet à l'enfant d'explorer des thèmes totalement nouveaux. Bonne découverte...

S'attraper

Deux enfants tiennent le drap, chacun par un coin, et courent à une vitesse permettant de le faire flotter horizontalement. Ils essaient d'attraper les autres élèves. L'enfant ayant été touché par le drap saisit un coin du tissu et participe à la chasse. Aussitôt qu'un quatrième enfant est pris, on forme une seconde paire de chasseurs avec un autre drap. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient touchés.

Se déplacer

Par quatre, courir dans la salle en tenant le drap aux quatre coins à la hauteur des hanches, de la tête, des genoux, etc... selon le signal d'un chef de groupe.



A l'arrêt

- secouer le drap pour «créer des vagues»
- gonfler le drap
- gonfler le drap et faire le parachute
- gonfler le drap et se coucher dessous en le laissant retomber sur les «dormeurs»

En déplacement

Deux enfants tiennent le drap plié en deux et tendu, deux autres se placent dessous : déplacer le drap transversalement; les deux enfants au sol suivent les mouvements du drap comme s'ils étaient attirés par une force magnétique. Les mouvements du tissu ne doivent pas être trop rapides.

Varié les modes de déplacements des élèves au sol (à quatre pattes, en crabe, en rampant). Changer les rôles.

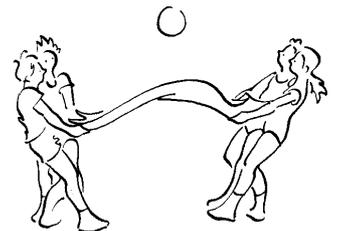
Le tunnel

Les équipes se placent de façon à former une «ligne de draps». Une équipe, au signal, tente de courir sous toute la longueur des draps que les autres lèvent au bon moment.

Garder sa balle

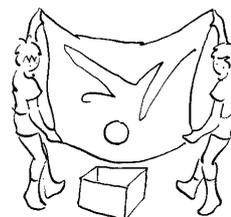
Drap tenu aux quatre coins :

- rattraper un ballon
- secouer le drap pour faire rebondir le ballon sans qu'il ne tombe
- se déplacer en courant et en transportant une/des balles sur le drap
- faire des passes d'un drap à un autre (d'une équipe à une autre).



Le traîneau

Tirer un camarade assis sur le drap. Changer les rôles au signal.



La course d'estafettes

Vider différentes balles (ballon lourd, basket, volley, petite balle) dans un élément de caisson. ■