



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.