

PARACHUTE COOPERATIF



[1/ COOPERER EN JOUANT](#)

[2/ COMMENCER AVEC LES BONJOURS](#)

[3/ DIFFERENTS JEUX POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT](#)

[4/ METTRE EN SCENE](#)

Page 2

Page 4

Page 5

Page 16

ÉDUCUER... TOUT UN SPORT !

UGSEL - Fédération Sportive Éducative de l'Enseignement Catholique
41b rue d'Isoard, 13001 MARSEILLE
Tél : 07 60 33 37 96
Mail : ugsel13@gmail.com

1/ COOPERER EN JOUANT

Les jeux de parachute constituent des moments différents de sports collectifs.

Tous les participants sont en contact avec le parachute pour atteindre ensemble le but du jeu à thème.

Il n'y a pas de perdant et tout le monde gagne, en s'amusant et en trouvant sa place. L'enseignant veille à ce que les enthousiasmes ne gache pas le plaisir des plus lents ou des plus timides. Cette somme des énergies individuelles produit une énergie collective dynamique pouvant être réinvestie dans d'autres activités.

<i>Une pédagogie coopérative</i>	
<i>But</i>	<i>Jeu</i>
<i>Faire connaissance</i>	<i>Les bonjours</i>
<i>S'amuser ensemble</i>	<i>Sur mer et sur terre</i>
<i>Bouger ensemble</i>	<i>Les figures</i>
<i>Découvrir l'esprit d'équipe</i>	<i>Tous ensemble</i>
<i>Coopérer</i>	<i>Grands jeux</i>

<p>Matériel nécessaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le petit parachute (PP): il mesure 3m60 de diamètre. Il permet de jouer jusqu'à 20 élèves, mais certains jeux ne peuvent être réalisés avec des groupes trop grand (ex : le manège). Il est à utiliser en demi ou tiers de classe afin de découvrir les premiers apprentissages, canaliser les énergies, découvrir les personnalités pour ensuite passer au grand parachute. • Le grand parachute (GP): il mesure 6m de diamètre. Il permet le jeu entre 10 et 30 élèves. Il est plus lourd à soulever mais permet d'avoir plus d'espace pour de grands jeux comme le renard et les canards ou les crocodiles. Il permet de constituer l'énergie du groupe classe avec l'enseignant et les ATSEMs. La présence d'adulte par paires face à face est conseillée pour équilibrer la hauteur en fonction des jeux. Il est assez grand pour faire la yourte tous ensemble et être un lieu d'échanges collectifs nouveaux. • Matériels complémentaires: des balles pas trop lourdes, ballon gonflable, balles de tennis, objets plastiques légers (grenouille, animaux, personnages, ...), tout objet facile à faire sauter en l'air Lecteur cd ou instruments pour passer une musique rapide ou lente selon le jeu.
<p>Espace de Jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'espace nécessaire pour les jeux de parachute est un peu plus grand que le diamètre de la toile et permet des mouvements amples et rapides sans être limité par les murs. Pour certains jeux, il faut pouvoir s'asseoir (yourte ou balançoire) et ramper au sol (crocodiles). Pour d'autres il faut un plafond haut (parapluie ou champignon) Les priorités sont la sécurité des joueurs et la durabilité du parachute qui peut se déchirer ou se salir au contact de certains matériaux

<p>Préparation d'une séquence</p>	<p>L'enseignant prépare les jeux possibles en fonction :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'âge, le nombre et le niveau des joueurs • la durée de l'activité : 30 min avec des maternelles, 45 min environ avec du primaire (1h avec des CM dynamiques). • l'espace de déroulement de jeu : intérieur ou extérieur • le moment de l'année : les bonjours sont moins nécessaire en cours d'année • le matériel nécessaire 						
<p>Déroulement d'une séquence</p>	<p>Consignes à donner au départ aux enfants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se placer en ronde autour de la toile sans marcher dessus avec les chaussures • préparer les mains et les doigts pour attraper la toile à 2 mains avec le pouce par dessus pour avoir une meilleur prise • ne pas utiliser les poignées (pas assez nombreuses pour tous et pouvant devenir dangereuses en courant) • faire enlever les chaussures aux joueurs désignés pour monter sur la toile. <table border="1" data-bbox="296 875 1508 1597"> <tr> <td data-bbox="296 875 437 1196"> <p>Cycle 1</p> </td> <td data-bbox="437 875 1508 1196"> <ul style="list-style-type: none"> • pour les élèves de 3 à 5 ans, tous les jeux doivent être adaptés à leur taille et être très ludiques. • les jeux de la mer sont à privilégier très longuement dès la 1^{ère} séance puis les figures pieds fixes, les jeux avec balles et les jeux assis • durée de séquence : 30 minutes • proposer plusieurs séquences dans la semaine en privilégiant des jeux précis pour les repères, la latéralisation, les couleurs, la tenue de toile. • les enfants ne voulant pas jouer regardent les autres </td> </tr> <tr> <td data-bbox="296 1196 437 1319"> <p>Cycle 2</p> </td> <td data-bbox="437 1196 1508 1319"> <ul style="list-style-type: none"> • tous les jeux sont possibles (avec adaptation au début) • pour les plus petits cela permet de réviser les couleurs, l'orientation, le pas chassé, ... </td> </tr> <tr> <td data-bbox="296 1319 437 1597"> <p>Cycle 3</p> </td> <td data-bbox="437 1319 1508 1597"> <ul style="list-style-type: none"> • tous les jeux peuvent être faits de manière dynamique avec l'introduction d'un chef d'orchestre tournant qui donne le rythme des vagues de la mer, le sens des déplacements ou le choix des rôles • il est possible d'introduire de nouveaux rôles : ramasseur de balle, joueur de tambourin, ou celui qui tire une étiquette de jeu. • il est possible de tirer les jeux au hasard pour réviser puis en apprendre de nouveau </td> </tr> </table>	<p>Cycle 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pour les élèves de 3 à 5 ans, tous les jeux doivent être adaptés à leur taille et être très ludiques. • les jeux de la mer sont à privilégier très longuement dès la 1^{ère} séance puis les figures pieds fixes, les jeux avec balles et les jeux assis • durée de séquence : 30 minutes • proposer plusieurs séquences dans la semaine en privilégiant des jeux précis pour les repères, la latéralisation, les couleurs, la tenue de toile. • les enfants ne voulant pas jouer regardent les autres 	<p>Cycle 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tous les jeux sont possibles (avec adaptation au début) • pour les plus petits cela permet de réviser les couleurs, l'orientation, le pas chassé, ... 	<p>Cycle 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tous les jeux peuvent être faits de manière dynamique avec l'introduction d'un chef d'orchestre tournant qui donne le rythme des vagues de la mer, le sens des déplacements ou le choix des rôles • il est possible d'introduire de nouveaux rôles : ramasseur de balle, joueur de tambourin, ou celui qui tire une étiquette de jeu. • il est possible de tirer les jeux au hasard pour réviser puis en apprendre de nouveau
<p>Cycle 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • pour les élèves de 3 à 5 ans, tous les jeux doivent être adaptés à leur taille et être très ludiques. • les jeux de la mer sont à privilégier très longuement dès la 1^{ère} séance puis les figures pieds fixes, les jeux avec balles et les jeux assis • durée de séquence : 30 minutes • proposer plusieurs séquences dans la semaine en privilégiant des jeux précis pour les repères, la latéralisation, les couleurs, la tenue de toile. • les enfants ne voulant pas jouer regardent les autres 						
<p>Cycle 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tous les jeux sont possibles (avec adaptation au début) • pour les plus petits cela permet de réviser les couleurs, l'orientation, le pas chassé, ... 						
<p>Cycle 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • tous les jeux peuvent être faits de manière dynamique avec l'introduction d'un chef d'orchestre tournant qui donne le rythme des vagues de la mer, le sens des déplacements ou le choix des rôles • il est possible d'introduire de nouveaux rôles : ramasseur de balle, joueur de tambourin, ou celui qui tire une étiquette de jeu. • il est possible de tirer les jeux au hasard pour réviser puis en apprendre de nouveau 						

2/ COMMENCER AVEC LES BONJOURS

Cela permet de faire connaissance et de créer une certaine dynamique de groupe en canalisant des personnalités parfois un peu trop vive.

Le Bonjour Théâtral	Faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute		
	Cycle 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 10 min
	<p>Ce jeu à besoin de dynamisme afin qu'il ne dure pas longtemps Déconseillé en C1 A simplifier en C2</p>	<p>Déroulement: l'enseignant se présente en faisant un geste et en disant « Je m'appelle ... ». Puis tout le monde refait le geste en disant « Bonjour ... ». Puis chaque joueur fait de même.</p> <p>Consigne: aider les timides par des gestes simples (lever la main, tourner sur place, faire un pas) et bien refaire le geste ensemble. En C3 on peut essayer de retrouver le geste de chacun en donnant le prénom</p>	
Le Bonjour Vague	Faire connaissance		
	Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 8 min
	<p>Possible en C1 Complexifier en C3</p>	<p>Déroulement: l'enseignant donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une 1^{ère} vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour au 1^{er}.</p> <p>Consigne: bien recevoir la vague avant d'en envoyer une nouvelle</p>	
Le Bonjour Princier	Faire connaissance		
	Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 10 min
	<p>Attention à faire retirer les lunettes avant de passer la tête dans le trou Celui qui ne veut pas n'y va pas</p>	<p>Déroulement: l'enseignant désigne un 1^{er} joueur qui sous le parachute levé par tout le groupe va ressortir sa tête par le trou central. Il se présente par son prénom et donne le rythme de la vague qu'il désire : rapide, modéré, calme, raz de marée. Tout le groupe répond à sa demande.</p> <p>Consigne: Bien tenir compte de la consigne du joueur au centre (ni plus ni moins)</p>	
Le Ballon lancé	Faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute		
	Cycle 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 10 min
	<p>Matériel : Gros ballon gonflable En C1 ou C2 ce jeu peut se faire assis, les jambes écartées en V, les pieds se touchant, en faisant rouler le ballon</p>	<p>Déroulement: l'enseignant donne son prénom et lance le gros ballon à un autre joueur qui donne son prénom et fait de même jusqu'à ce que tous soient passés. En C3 on peut faire le chemin inverse en donnant le prénom du lanceur</p> <p>Consigne: en C3 on peut donner d'autres données que le prénom (sport préféré, musique préférée, animal, ...)</p>	

3/ DIFFERENTS JEUX POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT

DE LA BANQUISE AU RAZ DE MAREE

TOURNER POUR JOUER

FIGURES AVEC LES PIEDS FIXES

JEUX DRÔLES

JEUX AVEC BALLONS OU BALLES OU GRENOUILLES

JEUX ASSIS EN CERCLE

GRANDS JEUX AVEC DES EQUIPES

AVEC 2 PARACHUTES

LA YOURTE

POUR TERMINER EN JOUANT

DE LA BANQUISE AU RAZ DE MAREE

- Les jeux autour de la mer sont nombreux et naturels car la 1^{ère} tendance des joueurs est de remuer vivement la toile du parachute.

La symbolique de la mer gelée pouvant aller jusqu'aux grandes vagues peut permettre de nombreuses figures avec une recherche de vocabulaire précis sur l'état de la mer

<p>La Banquise</p>
<p>Neptune Chef d'orchestre de la mer</p>

Faire ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 5 min
<p>Equilibrer au départ les tailles des joueurs Les adultes se positionnent face à face</p>	<p>Déroulement: l'enseignant indique le moyen de prendre la toile à 2 mains et de la tendre en se penchant légèrement en arrière. Il peut faire rouler une balle sur la mer gelée pour bien montrer l'état de la banquise Avec les plus grands, la banquise peut tourner avec des pas chassés. Puis il enchaîne soit avec le NEPTUNE, soit avec le BONJOUR VAGUE, soit avec le MANEGE</p> <p>Consigne: garder la toile tendue et bien placer les mains et les bras. Ne pas utiliser les poignées fixes.</p>	
Faire ensemble		
Cycle 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 15 min
<p>Equilibrer au départ les tailles des joueurs Les adultes se positionnent face à face</p>	<p>Déroulement: peu à peu, les pieds fixés au sol, la banquise se dégèle par une petite vague donnée par l'enseignant qui est le chef d'orchestre. Il montre comment peut être la vague (calme, lente, basse, moyenne, haute, très haute, rapide, très rapide). Attention il faut rester bien accroché à la toile. La mer et tout le groupe peut aussi se déplacer en faisant la vague</p> <p>Consigne: suivre les indications de Neptune</p>	
<p>Le joueur désigné doit être volontaire</p>	<p>Déroulement : dans un 2^{ème} temps, l'enseignant peut s'extraire du cercle et désigner un chef d'orchestre que tout le groupe va suivre. Puis celui-ci en désigne un autre</p> <p>Consigne: suivre les gestes et la voix de Neptune</p>	
<p>L'enseignant peut demander à tout le groupe de fermer les yeux et d'ouvrir les oreilles pour connaître le mouvement de la mer</p>	<p>Déroulement : dans un 3^{ème} temps, ou lors d'une autre séquence, l'enseignant peut introduire un rythme donné au mouvement de la mer, soit par un frappé des mains, soit avec un tambourin, soit avec une bande musicale</p> <p>Consigne: suivre le rythme des mains, du tambourin ou de la musique</p>	
<p>A chaque séquence, les rôles peuvent changer et développer la responsabilité Le jeu peut évoluer vers une histoire contée ou une chorégraphie</p>	<p>Déroulement : dans un 4^{ème} temps, un élève peut devenir Neptune avec le tambourin, et des balles peuvent être introduites sur la toile, le groupe gardant toujours les yeux fermés. Puis les joueurs ouvrent les yeux et suivent toujours le mouvement musical. Les musiciens peuvent être plusieurs et un conteur peut raconter l'histoire d'un bateau ou de marins</p>	

Les états de la mer

Calme, bouillonnante, d'huile, un étang, la marée haute, la marée basse, agitée, houleuse, avec des flots d'écume, démontée, déchainée, gelée, glacée, avec une très haute vague, raz de marée, tsunami ...

Sur le bateau : roulis, tangage

Avec le vent : tornade, ouragan, trombe, brise

TOURNER POUR JOUER

- Meunier, tu dors ? Ton moulin, ton moulin va trop vite !
Meunier, tu dors ! Ton moulin, ton moulin va trop fort !

<p>Le Manège</p>
<p>La Mare qui tourne</p>
<p>Le Carrousel des couleurs</p>
<p>La Course</p>

Faire ensemble et orientation dans l'espace		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 6 min
<p>Equilibrer au départ les tailles des joueurs Les adultes se positionnent face à face Ralentir en cas de chute En partie 2, rajouter une chanson comme celle du Meunier</p>	<p>Déroulement: 1/ après la banquise, le groupe se déplace avec un pas chassé. 2/ tenir la toile par la seule main gauche, en marchant lentement, puis en trottinant puis en courant. Décélérer progressivement jusqu'à la marche 3/ on se met dos au parachute et on marche avec un petit pas chassé à droite 4/ refaire la partie 2 avec la main droite qui tient la toile 5/ on se retrouve face au parachute et reprendre le souffle Consigne: bien s'accrocher à la toile, bien tendre la toile et laisser assez d'espace devant soi pour ne pas marcher sur le voisin</p>	

Bouger ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 à 4 min
<p>Jeu calme, assez difficile au départ, mais qui permet une bonne respiration au milieu d'une séquence Peut se faire les yeux fermés, en silence ou sur un rythme frappé avec les mains ou un tambourin</p>	<p>Déroulement: le groupe tient la toile de telle façon qu'elle forme un creux central ou une mare qui va tourner lorsque le groupe marche vers la droite ou vers la gauche. On peut introduire des grenouilles ou des canards en peluche dans la mare. L'enseignant peut insérer une chanson ou une histoire Consigne: tenir la toile à hauteur des hanches sans la tendre pour que le rond noir central touche le sol ou presque.</p>	

Faire ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 6 min
<p>Jeu à faire lentement en C1 et passer à 2 ou 3 couleurs ensemble en C2 et C3</p>	<p>Déroulement: suite à la figure 1 2 3 PARAPLUIE (Figures à pieds fixes), l'enseignant donne une consigne pour traverser sous la toile avant qu'elle ne retombe à chaque couleur (rouge, bleue, verte ou jaune). Consigne: les joueurs tenant la partie bleue de la toile se retrouvent au centre, se disent bonjour et changent de place avec les joueurs de la partie opposée. A la fin on peut essayer toutes les couleurs ensemble dans une salade de couleurs</p>	

Faire et jouer ensemble		
Cycle 3	Nombre : 14 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 6 min
<p>Jeu pour les plus grands aimant courir Attention le sol ne doit pas être glissant Faire des pauses pour que les joueurs reprennent leur souffle</p>	<p>Déroulement: les joueurs tenant la toile à une main se déplacent comme dans le MANEGE en marchant puis en courant Des joueurs désignés par une consigne (les gauchers, les rouges, les bleus, ...) lâchent la toile et dépassent les autres élèves devant eux pour prendre la place suivante libérée. Mais tout le groupe continue à courir donc il faut aller plus vite attendre qu'une place se libère se présente Consigne: lâcher la toile et changer de place en dépassant les autres joueurs Complexification : dépasser au moins 3 joueurs, changer le sens de rotation, ...</p>	

FIGURES AVEC LES PIEDS FIXES

1 2 3 Parapluie

Etre et faire ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 3 à 4 min
Equilibrer au départ les tailles des joueurs Les adultes se positionnent face à face	Déroulement: lever la toile tous ensemble, la garder en l'air et se regarder Consigne: à l'appel 1 2 3 parapluie, rester les mains en l'air en tenant la toile et se regarder	

1 2 3 Parapluie et la Traversée

Faire connaissance tous ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 12 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 8 min
Aller d'une consigne très précise en C1 (révision des couleurs) à une autre plus générale en C3	Déroulement: idem 1 2 3 PARAPLUIE mais l'enseignant ajoute une consigne pour passer sous la toile Consigne: à l'appel 1 2 3 PARAPLUIE rester les mains en l'air en tenant la toile et exécuter la consigne indiquée (ex : ceux qui tiennent le rouge vont au centre, se disent bonjour et prennent la place opposée) Puis indiquer 2 couleurs ou 3	

La Roue fixe

Etre et faire ensemble		
Cycle 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 à 3 min
Bien tendre la toile L'enseignant peut se retirer de la toile pour aider chaque joueur et pour indiquer le rythme avec un tambourin	Déroulement: Faire tourner la toile sans bouger les pieds en lâchant une main l'une après l'autre, mais en gardant la toile tendue. Consigne: bien positionner les pieds au départ, puis indiquer le sens de rotation en lâchant la main droite puis gauche et ainsi de suite Changer de sens, jouer sur le rythme avec un frappé de main ou un tambourin	

JEUX DRÔLES

**La Machine
à laver**

Faire et jouer ensemble		
Cycle 2 et 3	Nombre : 15 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 à 5 min
<p>Jeu très ludique et amusant Choisir un élève à cheveux longs Faire retirer les lunettes Un cours sur l'électricité statique peut compléter ce jeu en C3</p>	<p>Déroulement: l'enseignant désigne 2 ou 3 volontaires. 1 l'appel 1 2 3 PARAPLUIE, ces joueurs vont se placer sous la toile au centre, les mains le long du corps et les yeux fermés. La toile est abaissée sur eux qui représentent le linge à laver. Le groupe tourne dans un sens pour le lavage puis dans l'autre pour le séchage. A l'appel 1 2 3 PARAPLUIE tout le monde se lève et regarde le spectacle des cheveux qui se dressent. Consigne: bien indiquer au groupe qui lave et essore de garder le rond central sur la tête des 3 linges qui ne doivent lever les bras et ouvrir les yeux qu'au signal</p>	

**La crêpe
retournée**

Faire connaissance tous ensemble		
Cycle 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 à 5 min
<p>Jeu difficile avec le grand parachute</p>	<p>Déroulement: faire la figure 1 2 3 PARAPLUIE et lâcher tous ensemble la toile en l'air L'enseignant chef cuisinier donnera le signal pour lâcher ensemble et la toile va monter vers le haut avant de se retourner comme un crêpe Consigne: bien suivre le signal.</p>	

JEUX AVEC BALLONS OU BALLES OU GRENOUILLES

Première balle	Faire ensemble		
	Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 3 min
	Bien indiquer que la balle roule et ne saute pas encore. Seul l'enseignant (ou un volontaire désigné) récupère la balle si elle tombe	Déroulement: introduire une balle qui roule dans un sens autour du parachute Consigne: faire tourner la balle sans qu'elle sorte du parachute (ni qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou) Compter le nombre de tours et en cas de sortie hors de la toile réintroduire jusqu'à ce que chacun ai compris son action (soulever ou baisser la toile quand la balle passe devant soi)	
La Terre et la Lune	Faire tous ensemble		
	Cycle 2 et 3	Nombre : 12 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 min
	Bien indiquer que les balles roulent et ne sautent pas Très vite, elles se retrouveront dans le même sens. Exercice à faire de nombreuses fois pour réussir	Déroulement : introduire une grosse balle (la Terre) qui roule dans un sens tout autour du parachute et une petite balle de tennis (la Lune) qui tourne dans l'autre sens Consigne: faire tourner ces 2 balles sans qu'elles sortent du parachute toujours en sens inverse. En cas de sortie, recommencer une fois et arrêter si cela devient trop difficile	
La Balle qui saute	Solidarité et cohésion du groupe		
	Cycle 1 2 et 3	Nombre : 20 (PP) à 30 (GP)	Durée : 3 min
	Seul l'enseignant (ou un volontaire désigné) récupère la balle si elle tombe	Déroulement: Introduire une balle qui va sauter sur la toile du parachute Consigne: Faire sauter la balle sans qu'elle sorte du parachute (ou qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou)	
Les Objets sauteurs	Faire ensemble		
	Cycle 2 et 3	Nombre : 20 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 min
	Difficile au début mais oblige la cohésion	Déroulement: Introduire une balle puis 2, 3, jusqu'à 10 si les balles restent sur la toile. Puis introduire des grenouilles qui sautent mais restent sur la toile Consigne: bien garder tous les objets sur la toile. Désigner un ramasseur volontaire pour ramasser, et sur directive de l'enseignant remettre les balles en jeu, les autres joueurs ne devant jamais lâcher la toile	
Pop corn	Faire ensemble		
	Cycle 1 2 et 3	Nombre : 20 (PP) à 30 (GP)	Durée : 2 min
	Prévoir 1 ou 2 ramasseurs de balles ou d'objets sautant Plus difficile avec le grand parachute Possibilité d'envoyer les objets d'un parachute à l'autre si plusieurs toiles	Déroulement: à la suite du jeu précédent, au moment où tous les objets sont au centre de la toile, compter 1 2 3 Lâchez et envoyer tout en l'air le plus haut possible. Rattraper le tout et recommencer Finir en envoyant tout à l'extérieur Consigne: monter la toile tous ensemble	

JEUX ASSIS EN CERCLE

Ces jeux nécessitent un espace plat et propre pour s'asseoir et ramper

La Balançoire
Crocodiles dans le lac
Le renard et les canards
Le loup et l'agneau

Faire ensemble et être solidaire		
Cycle 3	Nombre : 15 (PP) à 30 (GP)	Durée : 3 min
Ce jeu fait travailler les abdominaux et est à éviter avec les plus petits. Il demande dès le début une bonne coordination des deux moitiés du groupe	<p>Déroulement : une moitié de joueurs se couche en arrière en gardant la toile tendue puis se redresse tandis que l'autre moitié se couche. Et ainsi de suite, avec un joueur ou l'enseignant qui donne le rythme de la balançoire</p> <p>Consigne: bien garder la toile tendue et suivre le rythme assis, en haut, couché en bas.</p>	

Jouer ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 12 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 10 min
Ce jeu avec tous les crocodiles dans le lac peut être un jeu pour terminer une séquence et créer un retour, l'enseignant décidant du moment du réveil.	<p>Déroulement : tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui va devenir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soit un crocodile à sa place, jusqu'à ce que tous soient devenus une fois crocodiles. Quand le crocodile cherche, l'eau du lac s'agite fort. - Soit un autre crocodile jusqu'à ce que tous les enfants soient crocodiles. L'enseignant enlève alors la toile et endort les crocodiles. Puis il en réveille un qui réveille un autre et ainsi de suite. <p>Consigne: le crocodile doit bien tirer les deux pied afin que le joueur comprenne qu'il doit plonger</p>	

Jouer ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 6 min
Le grand parachute permet d'avoir plus de place et de laisser plus de chances aux canards	<p>Déroulement: Un renard désigné parmi les joueurs enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes sur la toile du parachute. Un ou deux canards sont aussi désignés pour se déplacer sous la toile. A un signal de l'enseignant, le renard va essayer d'attraper un canard mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher. Soit on instaure une durée (1min30) soit on attend que le renard attrape un canard. Puis on change les joueurs.</p> <p>Consigne: Bien remuer la toile pour retarder la prise des canards.</p>	

Faire ensemble		
Cycle 2 et 3	Nombre : 10 (PP) à 30 (GP)	Durée : 4 à 6 min
Instaurer une durée très courte et changer souvent les 2 rôles	<p>Déroulement: Idem que le jeu précédent. Le loup est sur la toile et l'agneau sous la toile.</p> <p>Consigne: bien remuer la toile pour retarder la prise de l'agneau.</p>	

GRANDS JEUX AVEC DES EQUIPES

**Les
sculptures**

Créer ensemble		
Cycle 2 3	Nombre : 15 (PP) à 40 (GP)	Durée : 3 à 5 min
<p>Choisir le thème avant l'envoi des sculpteurs sous la toile. Ceux-ci peuvent se concerter avant dans une salle ou alors directement sous la toile</p>	<p>Déroulement : 2 ou 3 joueurs désignés se placent sous la toile pour créer avec leurs corps un objet, un animal, un métier, un tableau. Au signal oral 1 2 3 parapluie, les autres joueurs soulèvent la toile et essaient de deviner la sculpture silencieuse réalisée. Consigne: les sculpteurs doivent réaliser une création simple et visuelle</p>	

**Chasse au
trésor**

Jouer et s'organiser ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 12 (PP) à 30 (GP)	Durée : 5 à 10 min
<p>Un coffre avec une trentaine d'objets est placée sous la toile</p>	<p>Déroulement : à l'appel de son numéro, le joueur 1 plonge sous la toile levée par les autres et doit rapporter le plus d'objets possibles du trésor placé sous le parachute avant que la toile ne retombe naturellement. Puis un autre joueur est appelé et ainsi de suite. Consigne: une durée maximale est fixée ou bien rapporter un objet à la fois par plongée. On peut également constituer des équipes qui plongent en alternance (A1 / B1)</p>	

**Les
déménageurs**

Jouer ensemble		
Cycle 1 2 et 3	Nombre : 14 (PP) à 40 (GP)	Durée : 5 à 10 min
<p>Une caisse vide est placée sous la toile. Une caisse pleine d'objets divers à 5/10 m de la toile</p>	<p>Déroulement: tous les joueurs tenant bien à 2 mains la toile la soulèvent à la consigne 1 2 3 champignon puis s'avancent d'un pas en faisant redescendre la toile au sol et mettent leurs genoux sur celle-ci. Consigne: si le parachute est retombé les déménageurs ne peuvent ni sortir ni rentrer et doivent donc attendre la levée du parachute par les joueurs de l'autre équipe</p>	

AVEC 2 PARACHUTES

Envoi de balles

Faire et décider ensemble		
Cycle 3	Nombre : 10 (PP) à 15/20 (GP)	Durée : 6 min
Le petit parachute peut servir à lancer et le grand à recevoir. Le jeu demande plusieurs séquences d'entraînement	Déroulement : la 1ere équipe essaie avec son parachute d'envoyer une balle (ou un ballon) sur le parachute de la 2 ^{ème} équipe qui essaie de réceptionner. Puis inversement. Consigne : trouver collectivement la méthode la plus efficace pour envoyer une balle.	

Engrenages

Se déplacer ensemble		
Cycle 3	Nombre : 10 (PP) à 15/20 (GP)	Durée : 6 min
Veiller à ce que les 2 parachutes restent proches. Essayer cette figure en plusieurs séquences	Déroulement : l'équipe A tient son parachute avec la main gauche et tourne vers la droite tandis que l'équipe B tient l'autre parachute avec la main droite et tourne vers la gauche. Arrivé à proximité du parachute A un joueur B attrape avec sa main gauche le parachute A et lâche le B. Un joueur A fait de même en attrapant avec sa main droite le parachute B et lâche le A. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'engrenage fonctionne. Consigne : ne lâcher le parachute que lorsqu'on tient l'autre.	

LA YOURTE

Le yaourt est
dans la
yourte

Etre ensemble		
Cycle 1 2 3	Nombre : 10/15 (PP) à 20 (GP)	Durée : 5 à 10 min
<p>Il peut faire vite chaud sous la yourte. Dans ce cas écourter le jeu ou faire des ouvertures pour ramener de l'air.</p>	<p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans un 1^{er} temps, les joueurs s'avancent sous la toile et la rabaisser derrière eux. Puis ils s'assoient sur les bords du parachute. Cela constitue une tente ou se trouve tout le groupe - Dans un 2^{ème} temps, l'enseignant rassure tous les joueurs et instaure l'écoute lors d'un 1^{er} jeu : faire circuler un message à l'oreille de son voisin de droite qui va transmettre à son autre voisin et ainsi de suite. Ce message peut être : le yaourt dans la yourte. A la fin du tour comparer le message avec le départ. - Dans un 3^{ème} temps, pour sortir de la yourte il faut pouvoir en tournant les mains devant soi répéter 3 fois le message le yaourt est dans la yourte. Plusieurs joueurs essaient puis tous ensemble. - Dans un 4^{ème} temps, un joueur va être désigné piquet de tente : il se place au centre et se lève doucement pendant que les autres se lèvent et sortent de la toile. Ils la soulèvent et à la consigne 1 2 3 parapluie le piquet sort aussi. <p>Consigne: bien s'asseoir sur la toile</p>	

POUR TERMINER EN JOUANT

Le boudin

Faire ensemble		
Cycle 1 2 3	Nombre : 10 (PP) à 15/20 (GP)	Durée : 3 min
Cette figure permet de ranger le parachute en fin de séquence	<p>Déroulement : tous les joueurs tendent bien la toile, la roulent lentement en avançant vers le centre et s'accrochent à un rouleau bien serré ou boudin qui est transporté jusqu'au sac de rangement.</p> <p>Consigne: bien rouler la toile sans se presser.</p>	

La chenille

Se déplacer ensemble		
Cycle 2 3	Nombre : 10 (PP) à 15/20 (GP)	Durée : 3 min
Veiller à éviter toute bousculade et à rassurer les enfants sensiblement gênés sous la toile.	<p>Déroulement : tous les joueurs lèvent la toile au-dessus de leurs têtes puis s'avancent sous le parachute qui descend sur eux. Ils suivent l'animateur ou le chef de file désigné au départ qui situé en tête de chenille va guider le déplacement de tout le groupe situé sous la toile.</p> <p>Consigne: bien suivre le mouvement donné par le chef de file</p>	

4/ METTRE EN SCENE

La pratique régulière des jeux de parachute peut avoir comme effet la construction collective d'une histoire contée et mise en scène.

Exemples :

Histoire	Jeu
2 bateaux voguent sur l'eau : un pirate et un chargé de trésors qui revient d'Amérique pour le roi	Jeu des vagues
Rencontre des 2 bateaux, bataille, échange de boulets	Deux roues Pop Corn
Le bateau du Roi explose et coule	Jeu du champignon (reste immobile)
Les pirates plongent par 3 ou quatre pour récupérer le trésor	Jeu de la chasse au trésor
Les marins du Roi sont sous le parachute mais ils le font onduler et tourner	Jeu du Pop corn
Les marins sont transformés en requins par la déesse des mers	Les marins reprennent vie et les ailerons des requins bougent sous le parachute
Ils dévorent petit à petit les pirates plongeurs	Les plongeurs ramènent un peu du trésor puis sont dévorés (jeu du requin)