



Jeux de coopération avec le parachute



Qui aurait pu imaginer que l'on puisse éprouver un tel plaisir à jouer avec un parachute en restant « les pieds sur terre » ?

Le parachute est une grande toile résistante de forme circulaire constitué de fuseaux de couleurs différents, de diamètre variable, avec ou sans ouverture centrale et poignées. Sa solidité, sa facilité d'emploi et de rangement le rendent très fonctionnel. L'utilisation collective par tout un groupe sa taille, en font une particularité originale pour un matériel de motricité.

Cet outil permet de développer la coopération et l'esprit d'équipe. Il favorise les relations interpersonnelles et permet à l'enseignant de se décentrer.

Dans les jeux de parachutes il n'y a pas de perdant ; la plus part des activités ne font pas appel à l'esprit de compétition. L'activité est centralisée autour du jeu et du plaisir de réaliser une action collective.

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 (coordination générale, enchaînement de geste, rythme, équilibre) ;
- **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).

Les jeux

Grâce aux jeux de parachutes les élèves apprennent à se situer dans l'espace et à coopérer ; ils font preuve de créativité et de spontanéité. Ils utilisent un outil collectif, dans la poursuite d'un objectif commun, tout en respectant des règles simples.

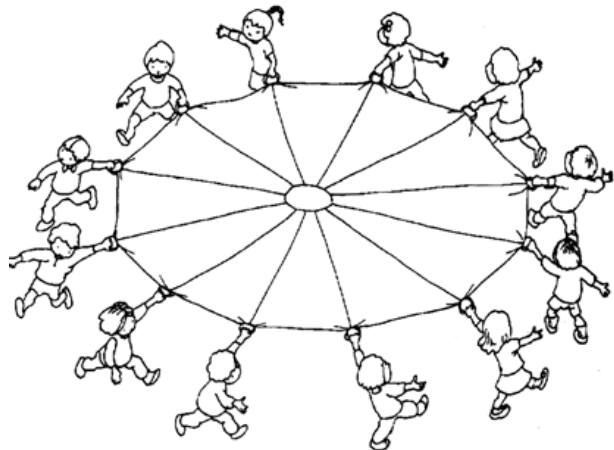
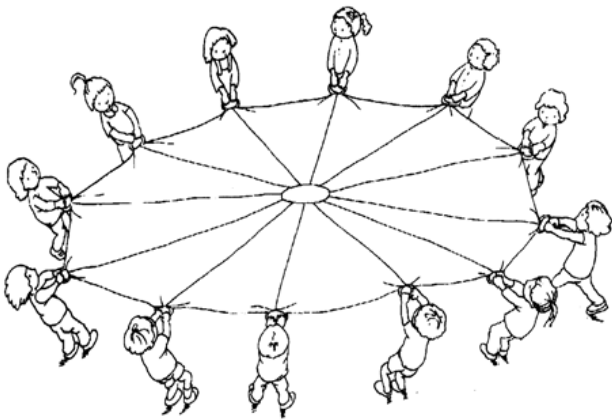
Classification des jeux :

Etablir un classement des différents jeux en tenant compte de l'âge auquel il convient de les aborder ou de leur intensité réelle (calme, intense, très intense ...) ne paraît pas judicieux pour vous aider à construire vos séances.

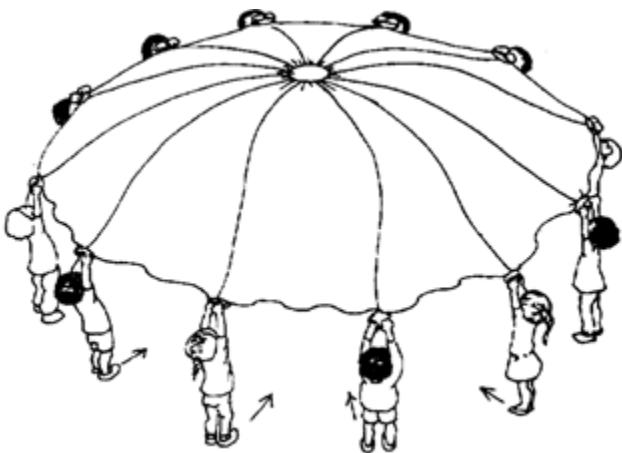
On peut distinguer trois entrées et envisager leurs variantes :

1. Les jeux qui utilisent un parachute et le font voler
2. Les jeux qui utilisent un parachute sans le faire voler
3. Les jeux qui utilisent un parachute et des accessoires

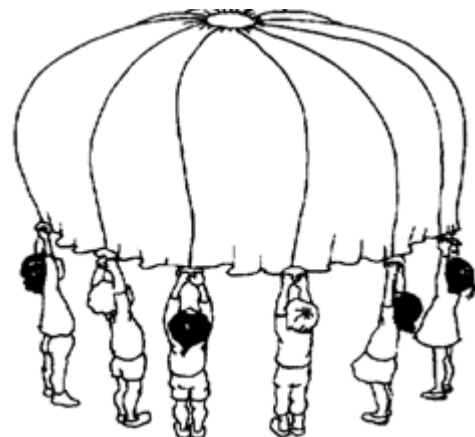
Ou envisager une entrée par actions motrices



« La roue »



« Parapluie »



« Champignon »

- Principaux terme utiliser pour la réalisation des figures



Organisation d'une séance en maternelle

Choisir de manière judicieuse les différents jeux qui seront proposés au cours de la séance. Bien les connaître, les préparer et les organiser pratiquement est tout aussi primordial. Dans tous les cas il est important de laisser le temps aux élèves de se familiariser avec le parachute. Une séance peut alterner d'autres situations sans parachute.

Recommandation 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. Le parachute ne sert pas à « lancer » une personne en l'air et à la rattraper. Ne pas laisser les élèves jouer librement, s'« emballer » l'un l'autre, dans la toile, peut également se révéler dangereux.

Niveau : cycle 1

Durée : 20 à 30 minutes

Matériel : parachute, petites balles, 2 caisses, objets de couleurs (anneaux, cubes...)

Organisation : classe entière autour du parachute

Entrée dans l'activité : Déplier et plier le parachute peuvent faire partie intégrante des activités confiées aux élèves

Objectifs

1 : Découvrir le matériel en le touchant, en le regardant et en écoutant une histoire

2 : Trouver les possibilités d'action avec l'objet

3: Agir en coopération avec les autres

Le parachute est plié, les élèves forment un cercle. L'enseignant commence à raconter une histoire, chaque enfant attrape le parachute et aide à le déplier. Le maître raconte l'histoire : « C'est le matin... » « la fleur s'ouvre » ou « ...la poule déplie ses plumes... » ou « ...la mer monte... ».

- ◆ On pose la fleur et on s'assoit autour en passant les jambes en dessous, toujours en tenant le parachute à deux mains.
- ◆ Découvrir les couleurs du parachute, bouger les jambes en dessous, le faire bouger doucement puis un peu plus vite. Toujours assis, lever les bras et se saluer de la main en lâchant une main.
- ◆ Se lever en tenant le parachute, lever les mains et se saluer en lâchant une main.

Choisir une ou des situations et un objectif

A. Situations à risque :

Objectifs

- 1: Oser prendre des risques.
- 2: Agir en coopération avec les autres

Exemple : les enfants qui sont près d'une bande rouge vont se cacher, faire de même avec les autres couleurs.

Parachute tendu à hauteur des hanches

Un enfant lâche le parachute, passe dessous, se déplace tout droit pour aller en face. L'enfant qui était en face prend la place du premier. Faire de même avec deux enfants simultanément puis trois...).

2 Situations de coopération, et d'opposition :

Objectifs

- 1 : Passer de l'action individuelle à l'action avec prise en compte des autres
- 2 : Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet
- 3 : Connaître et appliquer une règle

Position de parachute à hauteur de bras ou bras tendus puis au sol

Materialiser une distinction entre deux équipes avec des chasubles, tee-shirt ...

Jeu du Poisson, pêcheur : Un groupe lâchent le parachute et vont sur le côté, l'autre se met d'accord sur un nombre puis comptent en levant le parachute, le premier groupe va se cacher en dessous, entrent, sortent... Au nombre choisi l'autre groupe baisse le parachute. Les garçons attrapés rejoignent les filles...

Faire rouler : Tous ensemble faire rouler une puis deux puis trois balles tout doucement pour ne pas les faire tomber puis de plus en plus vite pour les faire sauter.

Les abeilles déménageuses : Placer des balles sous le parachute. Une équipe va chercher le pollen et le rapporter à la ruche pendant que l'autre équipe lève le parachute et comptent. Inverser.

3 Dimension artistique:

Objectifs

- 1 : Agir pendant le chant du maître puis chanter et agir en même temps
- 2 : Identifier des repères temporels
- 3 : Agir en coopération avec les autres

Exemple :

Le maître continue son histoire : "On va faire danser la fleur"

Se lever en tenant le parachute.

–Tourner en faisant une ronde tout en chantant

Meunier tu dors : tourner doucement puis tourner en trotinant

Dansons la capucine : tourner puis s'accroupir tout en tenant le parachute

Chant breton (Les lavandières) : tourner en ronde, s'arrêter, frotter le parachute sur ses cuisses, tourner sur place en lâchant une seule main à la fois.

Fin de l'activité, retour au calme

Fermer le parachute tous ensemble en chantant une berceuse

1. Le parachute est le but du jeu.

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Onduler	LA MER	Les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.	Amplitude, intensité, rythme des mouvements, incidence sonore.
Rouler	LE SERPENT	Plusieurs enfant roulent la toile puis la promènent comme un serpent.	Varié le mode de déplacement.
Tourner	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 Interruptions et reprises
Tendre	ASSIETTE	Se pencher en arrière et tendre le parachute au maximum.	A bout de bras Tendre et poser
Gonfler la toile	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.	
	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

Marcher / courir	MER AGITEE	Des joueurs accroupis agitent la toile pendant que d'autres traversent.	Itinéraire Objets à récupérer
Se déplacer collectivement	CAPE BATMAN	Le groupe se déplace en tenant la toile comme une cape et la passer à d'autres élèves.	Passer la cape à un autre groupe

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

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
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
Danser	LES RONDES Le parachute- rythme	Tenir le parachute et tourner en chantant ou en écoutant un extrait musical.	Espace, corps, rythme, énergie, relation à l'autre...

3. Le parachute définit l'espace de jeu

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
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	Individuel Par équipes

		avec des instruments : faire une action pour chaque instrument.	
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	<p><u>Les déménageurs</u> : je dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute.</p> <p><u>Chat / souris</u> : le chat est au-dessus, les souris au dessous</p> <p><u>Le crocodile</u> : un ou plusieurs joueurs cachés sous la toile tirent les autres (assis, jambes couvertes par le parachute.)</p> <p><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...</p> <p><u>Le chapiteau du cirque</u> : des enfants sous le parachute présentent un numéro de quelques secondes, le temps que le parachute se dégonfle.</p>	<p>Temps</p> <p>Sans se faire toucher par la toile</p> <p>Aider / gêner</p> <p>Temps</p> <p>Temps</p> <p>mime</p>

4. Le parachute sert à la mise en mouvement d'objets

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Faire rouler	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

Des situations langagières en interaction avec l'activité parachute

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



Présentation et choix de matériel Quel parachute ?

Le petit parachute (PP)

qui mesure 3m60 de diamètre, permet de jouer à partir de moins de 9 élèves et au plus à 20 élèves. Mais certains jeux ne peuvent pas être réalisés avec un groupe trop grand, notamment le manège qui tourne très vite. Je l'utilise donc pour démarrer et s'initier en demi-classe (ou tiers de classe s'ils sont trop nombreux) et découvrir les premières sensations. Un bon entraînement avec le petit permet de canaliser les énergies, découvrir les personnalités, avoir des relations très étroites et ensuite de mieux passer au grand parachute.

Le petit matériel

Vous avez besoin aussi de **balles en mousse pas trop lourdes, de ballons gonflables, de balles de tennis, de grenouilles sauteuses, d'animaux en peluche**, tout objet facile à faire sauter en l'air. Il est intéressant aussi de se doter

L'espace de jeu

L'espace nécessaire pour les jeux de parachute doit être un peu plus grand que le diamètre de la toile et permettre des mouvements amples et rapides sans être limité par les murs. Pour certains jeux, il est bon de pouvoir s'asseoir (la balançoire ou la yourte) et ramper sur le sol (jeu des crocodiles). Pour le parapluie et le champignon, un plafond haut est conseillé. Veiller en général à ce que l'éclairage par des lampes ou des néons soit assez haut de préférence éteint s'il fait jour, afin d'éviter que la toile ne chauffe ou brûle en la soulevant très haut. En plein air, cela est aussi très faisable de préférence à l'ombre en période solaire chaude surtout pour le jeu de la yourte sous laquelle on a vite trop chaud. Mieux vaut un sol herbeux, mais tous les sols sont possibles si l'enseignant adapte les jeux à cet espace. Une priorité : la sécurité des joueurs ainsi que la durabilité de l'outil parachute qui peut se déchirer, se salir ou se découdre au contact de certains matériaux.

Le grand parachute (GP)

mesure 6m de diamètre, il permet le jeu avec au moins 10/12 élèves et au plus à 30. Il est plus lourd à soulever pour la figure du parapluie ou du champignon mais il permet d'avoir plus d'espace pour des grands jeux comme le renard et les canards, ou les crocodiles. La présence d'adultes par paire face à face est conseillée pour équilibrer la hauteur, notamment pour la figure du parapluie. Attention à se baisser pour les petits enfants des classes maternelles. Le grand parachute est assez grand pour faire la yourte tous ensemble et pouvoir être un

lieu d'échanges collectifs nouveaux.

Il existe aussi **un très grand parachute (TGP) de 7m30 de diamètre** pour permettre à plusieurs classes d'être vraiment ensemble. Il peut permettre de réaliser une grande yourte dans laquelle certains restent assis sur les bords de la toile et regardent un groupe en activité avec un autre grand parachute. Il est surtout fait pour les adultes ou adolescents.

A noter aussi **le tout petit parachute, le smiley**, pour de très jeunes enfants : 1m80 de diamètre avec une poche au centre. Il peut servir à préparer un petit groupe sous le grand parachute.

d'instruments de musiques : cymbales, tambourins ou baguettes pour donner un rythme lors de certains jeux ou d'un lecteur CD pour passer des musiques appropriées selon le jeu, rapides ou lentes, des marches ou des rondes.



Vive la coopération !

