

# COMMENT UTILISER UN PARACHUTE EN MATERNELLE ?



Sources :  
Dossier spécial OCCE Ardèche  
[www.bloghoptoys.fr](http://www.bloghoptoys.fr)

## 1 La vague

Demandez à tous les enfants de prendre une poignée du parachute. Tout le monde se place assis en tailleur et, au signal, les enfants se lèvent à tour de rôle en levant le parachute avec eux pour faire une vague. Vous pouvez aussi préciser à quelle hauteur lever le parachute, par exemple jusqu'aux épaules ou par-dessus la tête.

## 2 La mer

Chaque enfant prend une poignée. Il s'agit simplement d'agiter le parachute. Commencez par des vagues toutes douces pour augmenter progressivement la force et terminer avec une véritable tempête en mer !

## 3 La crêpe

Tout le monde est accroupi tenant le parachute posé à raz la terre. Lever et lâcher ensemble le parachute qui s'envole !

## 4 Le chat et la souris

Un enfant débute le jeu en jouant le rôle de la souris. Il se place en dessous du parachute. Un autre enfant joue le rôle du chat et s'installe par-dessus (à quatre pattes et sans chaussures). Les autres enfants tiennent les poignées et font bouger le parachute afin de permettre à la souris de s'échapper. Lorsque le chat attrape la souris, il prend sa place et un autre enfant fait le chat.

## 5 Le parapluie

Demandez aux enfants de venir prendre une poignée. Au signal de l'éducatrice, les enfants lèvent le parachute à bout de bras pour former un parapluie.

## 6 L'assiette

Tous les enfants sont assis et tiennent solidement le parachute. Ils doivent le tendre au maximum en se penchant légèrement vers l'arrière.

## 7 Le champignon

Les enfants lèvent la toile dans les airs et la redescendent en entrant sous le parachute et en s'assoyant sur le bord. De cette façon, l'air reste à l'intérieur et cela forme un gros champignon.

## 8 Salade de fruits

Les enfants lèvent la toile dans les airs comme pour faire un parapluie, mais l'éducatrice les invite à changer de place à l'appel d'une couleur ou d'un numéro donné à chacun en début d'activité, etc., et tout ça, avant que la toile ne touche le sol.

## 9 Les échanges frénétiques

Levez le parachute, puis échangez de place pendant que le parachute redescend doucement. D'abord 4 personnes changent de places. Ensuite demandez à 8 personnes, aux filles et enfin aux garçons d'échanger leur place. Ou selon certains critères.

## **10 Popcorn**

Tous les enfants prennent une poignée. Déposez des objets mous sur le parachute et les enfants doivent brasser énergiquement le parachute pour faire voler les objets dans les airs. Vous pouvez utiliser des balles de ping-pong, des balles de mousse, des boules de papier chiffonné, de petites images plastifiées, etc. Ce jeu peut être adapté selon les thématiques que vous travaillez avec les enfants.

## **11 Popcorn (Variante)**

Le but du jeu est de faire sauter une balle le plus haut possible mais en la rattrapant toujours dans le parachute. Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. On place une balle au centre du parachute. Les joueurs vont donner un rythme de plus en plus ample afin de faire voler la balle. Lorsque la balle redescend, le parachute doit la suivre afin qu'elle retombe dedans et puisse être renvoyée. Faire de petites vagues et ajouter des balles de tennis sur le parachute.

## **12 Cro-co-di-le**

Les enfants prennent une poignée et s'assoient autour du parachute en allongeant leurs jambes en dessous. Ils font de toutes petites vagues avec le parachute. Un enfant est désigné comme étant le premier crocodile. Il choisit un enfant et doit le manger en lui pinçant le bout des orteils. L'enfant « choisi » doit crier le plus fort possible. Par la suite, il prend la place du crocodile, et ainsi de suite.

## **13 Requin**

Tous les participants sont assis autour du parachute les jambes allongées sous celui-ci et font de petites vagues. Un des joueurs étant sous le parachute choisi une victime et la tire par les jambes sous le parachute. Lorsque la victime est

croquée par le requin, elle crie son désarroi très fort. Ensuite, elle devient un requin. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs se retrouvent sous le parachute.

## **14 Requin et poissons**

Le requin doit retrouver le petit poisson, mais les autres qui font la mer doivent l'en empêcher. Un des joueurs est désigné petit poisson et se faufile sous le parachute. Le requin, un autre joueur monte sur le parachute. Pendant qu'il cherche, tous les autres joueurs qui tiennent le parachute le bouge pour que la mer soit agitée. Une fois que le requin a attrapé le petit poisson, on change les rôles.

## **15 Face à face**

Les enfants se placent autour du parachute en tenant les poignées. Divisez le parachute en deux équipes (deux moitiés) et mettez un ballon de mousse en jeu. En faisant des vagues, il faut faire sortir le ballon du côté adverse pour marquer un point.

## **16 Les cheveux électriques**

Divisez le groupe en deux équipes. La première équipe s'assoit en dessous du parachute. Les autres prennent une poignée tout autour. Tirez doucement le parachute d'un côté et de l'autre pour créer un frottement sur la tête des enfants assis en dessous. Le résultat est spectaculaire ! Sortez votre appareil photo!

## **17 Le trou**

Demandez aux enfants de prendre une poignée et de tendre le parachute au maximum, à la hauteur des hanches. Déposez un ballon sur le parachute et, avec des mouvements de va-et-vient et une belle coopération, essayez de faire passer le ballon dans le trou au centre du parachute.

## **18 Tourne ballon**

Le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir. Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la

taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de faire faire un tour maximum au ballon sans qu'il sorte. S'il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage.

## 19 La pétarade

Placez plusieurs ballons gonflés sous le parachute ou le drap. Quelques enfants tiennent les rebords pour éviter que les ballons s'envolent. Les autres enfants sautent par-dessus la toile ou le drap pour faire éclater les ballons. Ensuite, inversez les groupes.

## 20 Course à une main

Demandez à chaque enfant de tenir le parachute d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre. Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction. Une autre formule serait d'utiliser un morceau de musique comme signal pour changer de direction (vous pouvez, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).

## 21 Les montagnes russes

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Placez un ballon au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux, c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant à tour de rôle. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de réaliser un nombre de tours maximum. Si le ballon tombe à l'extérieur du parachute, recommencez le décompte.

## 22 Chasse aux foulards

Déposez un foulard de chaque couleur représentée sur votre parachute. À l'appel de la couleur, les enfants qui tiennent une poignée dans le segment de cette couleur doivent lâcher leur poignée et courir le plus rapidement possible sous la toile pour ramasser le foulard de la bonne couleur.

## 23 Le mille-pattes

Demandez aux enfants de se déplacer à quatre pattes, un derrière l'autre, tout autour du parachute, pour faire un mille-pattes géant qui tourne en rond.

## 24 Cache-cache

Demandez aux enfants de se déplacer partout dans le local ou dans la cour au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête, les enfants doivent s'accroupir et se cacher les yeux. L'éducatrice cache alors un ou plusieurs enfants avec le parachute. À son signal, les autres enfants ouvrent les yeux et doivent deviner qui se cache sous la toile.

## 25 Animalerie

Les participants font des petites vagues à la hauteur de la taille pendant que le meneur de jeu dit à l'oreille de chacun un nom d'animal. Il est important qu'un nom apparaisse plus d'une fois. Ensuite, au signal du meneur de jeu, tous soulèvent le parachute au bout de leurs bras, et là, le meneur nomme un ou plusieurs nom(s) d'animal (aux). Lorsqu'on entend son nom d'animal, on change d'endroit sous le parachute avec un autre participant ayant le même nom d'animal que nous.

*Variante: quand on entend son nom d'animal, on change d'endroit tout en faisant le cri approprié. Au lieu d'un nom d'animal, on peut souffler à l'oreille des couleurs (celles du parachute de préférence).*

## 26 Bonjour vague

L'animateur donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une première vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une nouvelle vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour à l'animateur.

Consigne : bien recevoir la vague avant d'en envoyer une nouvelle.

## 27 Bonjour prince/princesse

L'animateur désigne un premier joueur qui, sous le parachute levé par tout le groupe, va ressortir sa tête par le trou central. Il se présente par son prénom, sa classe et donne le rythme de la vague qu'il désire : rapide, modéré, calme, petite ou raz de marée. Tout le groupe répond à sa demande.

## 28 La banquise ou mer gelée

L'animateur 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 cette banquise. Avec les plus grands, on peut faire tourner cette banquise par un petit pas chassé vers la droite ou la gauche. Puis il enchaine soit avec le chef d'orchestre de la mer (voir ci-dessous) soit avec le bonjour en échangeant des vagues ou encore par la figure du manège.

Consigne : garder la toile tendue et bien placer les mains et les bras. Ne pas utiliser les poignées fixées sur le parachute sauf si le nombre d'élèves est égal à celui des poignées.

## 29 Le manège

1 : après la banquise l'animateur fait déplacer le groupe avec un pas chassé à droite, puis à gauche.

2 : il demande à tenir la toile par la seule main gauche tout en tendant la toile et en marchant lentement, puis en trotinant, ensuite un peu plus vite et enfin en courant.

On décélère progressivement pour finir en marchant.

3 : on se met dos au parachute et on marche avec un petit pas chassé à droite.

4 : on refait la partie 2 avec la main droite tenant seule la toile.

5 : on se retrouve face au parachute comme à la partie 1 et on reprend son souffle.

Consignes : bien s'accrocher à la toile, bien tendre la toile et laisser assez d'espace devant soi pour ne pas marcher sur son voisin ou sa voisine. Pas trop vite au cycle 1. Ralentir rapidement en cas de chute d'un des joueurs.

## 30 La mare qui tourne

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.

Consigne : tenir la toile à la hauteur des hanches sans la tendre pour que le rond noir central touche le sol ou presque.

L'animateur ou l'enseignant peut insérer une petite histoire ou une chanson pour agrémenter ce jeu.

## 31- 123 parapluie

Lever la toile tous ensemble, la garder en l'air et se regarder tous ensemble.

Consigne : à l'appel 1 2 3 parapluie rester les mains en l'air en tenant la toile et se regarder sous la toile.

*Variante : passer sous la toile.*

*A l'appel 1 2 3 parapluie rester les mains en l'air en tenant la toile et exécuter la consigne indiquée (par exemple : ceux et celles qui tiennent la couleur rouge du parachute se retrouvent au centre, se disent bonjour et prennent la place opposée de la même couleur).*

*Puis après chaque couleur indiquer 2 couleurs à la fois, puis 3 au cycle 3.*

*Si le groupe est bien entraîné aux cycles 2 et 3 le jeu peut se terminer par une salade complète : tout le monde change de couleur mais attention à ne pas se heurter, ne pas courir, et l'animateur veille à ce que la toile ne retombe pas trop vite sur les joueurs.*

## 32 Le boudin (pour ranger)

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 ainsi transporté jusqu'au sac de rangement.

Consigne : bien rouler lentement la toile sans se presser.