

LE PARACHUTE

Le matériel : une toile résistante de forme circulaire, constituée de fuseaux de couleurs différentes, de diamètre variable, avec ou sans ouverture centrale et poignées.

Sa solidité, sa facilité d'emploi et de rangement le rendent très fonctionnel.

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.

Atouts : sa taille, manipulable par tout un groupe (particularité originale pour un matériel de motricité) ; ses propriétés physiques et son inertie (un tissu souple que l'on peut tendre, gonfler d'air, etc.) permettent d'agir et d'observer des réactions inhabituelles pour un accessoire collectif.

Remarques :

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

Le grand nombre de participants implique des consignes précises, des règles de fonctionnement claires et reconnues de tous.

Une phase de découverte et d'exploration aidera les élèves à percevoir la spécificité du matériel.

Rôle	Titres	Règles	Variantes et remarques
Le parachute fixe la place des joueurs.	PIERRE APPELLE PAUL LA RONDE DES COULEURS	Les élèves tiennent le parachute tendu horizontalement et évoluent en une ronde régulière. A l'appel d'une couleur, les enfants concernés lâchent leur fuseau pour aller en prendre un de la même couleur, tandis que leurs camarades poursuivent leur marche.	- Les E changent de place à l'appel de leur nom (autour du parachute), ou d'un autre appel (couleur de vêtement, etc...) Variante de « j'ai des pommes à vendre »
	LES RONDES TOURNER	le matériel va faciliter la mise en ronde 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 on peut faire varier la façon de tenir le parachute (de face, de dos, une main ...)
	LA ROUE	2 parachutes tournant dans le sens inverse changer de parachute à l'endroit où les 2 engins sont proches (idée d'engrenage)	Jouer sur la vitesse (cycle 3)
	CHANGER DE PLACE LA TRAVERSEE	Soulever la toile pour la gonfler sans la lâcher. L'enseignant nomme une couleur, les enfants concernés - vont attraper un fuseau libre - échangent leur place après s'être fait l'accolade en passant sous la toile	Appeler deux couleurs (ou autre : nom, détail vestimentaire, ...)
	LA CHASSE AUX FOULARDS	Foulards aux couleurs du parachute sous la toile. Une couleur est annoncée, les enfants concernés attrapent un foulard de la même couleur que le fuseau qu'ils tiennent...	
Le parachute définit l'espace de jeu	FILET DU PECHEUR	les poissons passent sous le parachute ; au signal convenu, les pêcheurs baissent la toile.	variante GENDARME ET VOLEURS
	BERET	Même règle que le jeu original, sauf qu'il n'y a qu'une équipe (n° 1 à X). Le meneur appelle 2, ou plus de n° Le foulard se trouve sous le parachute ; le reprendre sans se faire toucher par le parachute	
	JEUX DE KIM VISUEL	des objets sous la toile, les joueurs observent puis ferment les yeux, le meneur retire un objet, les joueurs doivent retrouver l'objet manquant.	
	JEUX DE KIM AUDITIF	des enfants sous la toile avec des instruments ; deviner les instruments ou associer une action à chaque instrument : quand j'entends les claves, je saute à cloche pied ...	

	LE « TWISTER ».	Pour utiliser les secteurs de couleur : je place mon pied droit sur du rouge, ma main gauche sur du vert ... (Parachute au sol ou secoué par les autres)	
Le parachute définit l'espace de jeu	LES DEMENAGEURS	je dépose ou je récupère des objets sur ou sous le parachute.	je récupère les objets placés sous le parachute sans me faire toucher par la toile. Une équipe agite le parachute
	CHASSE AU TRESOR	Diviser la classe en 4 ou 5 groupes ; numéroter les E de 1 à X dans chaque groupe (plusieurs E portent donc le même n°) Les objets du trésor sont sous le parachute. Faire gonfler le parachute tous ensemble et au signal du meneur, les E du n° appelé courent chercher des objets sans se faire toucher	On peut exiger : - 1 seul objet à la fois - 1 lieu par équipe pour déposer le matériel - ne comptabiliser que les objets différents etc....
	TYPE « CHAT/SOURIS »	on peut placer les joueurs soit sous, soit sur la toile ou le chat au-dessus, les souris en dessous. Les joueurs qui tiennent le parachute peuvent aider/gêner le chat.	
	LA GRENOUILLE GRINCHEUSE	le meneur de jeu est au centre du parachute, pour le rejoindre les joueurs doivent effectuer une action, prononcer un mot, réciter une comptine ...	
	LE CHAPITEAU DU CIRQUE	des enfants sous le parachute présente un numéro de quelques secondes, le temps que le parachute se dégonfle	
Le parachute est le but du jeu.	LA MER (Onduler, coopération)	Les joueurs manipulent la toile pour faire des ondulations, des vagues.	Amplitude, intensité, et rythme des mouvements.
	LE FANTOME, LA CREPE (coopération)	la toile est gonflée d'air et lâchée. Elle se retourne ; essayer de la rattraper.	Attention aux néons, si vous pratiquez cette activité à l'intérieur.
	LE SOMMET DE LA MONTAGNE	on gonfle la toile et quelques joueurs l'escaladent avant qu'elle ne se dégonfle	
	MER AGITEE	Des joueurs accroupis agitent la toile pendant que d'autres courent à travers les vagues	Le parachute est agité plus ou moins fort Les enfants tentent de récupérer des ballons sur la toile.
	LA CAPE DE BATMAN	le groupe se déplace en tenant la toile comme un cape. On peut la transmettre à un autre groupe	
	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
	TENTE ou l'ABRI	Une fois que le parachute est au plus haut, le lâcher et avancer vers le milieu ; la toile retombe doucement sur les joueurs	

	IGLOO	Tenir la toile à deux mains, la lever vers le haut, la tirer derrière le dos vers le bas en avançant d'un pas et s'asseoir dessus	ou vers l'extérieur
	L'AUTRUCHE	Même chose mais en se mettant à genoux, la tête posée au sol, vers l'intérieur de la toile	
	LE RAZ DE MAREE	Enfants répartis sur le périmètre du parachute, en position accroupie 2 équipes opposées. Chacune fait une vague de son côté, chacune son tour, de + en + grosse	
	LES SCULPTURES	Plusieurs enfants sont au centre de la toile. Le reste du groupe fait gonfler la toile puis la lâchent pour qu'elle retombe doucement sur les « joueurs » qui ont formé une sculpture.	
Le parachute sert à la mise en mouvement d'objets	MONTAGNES RUSSES (PROMENADE D'OBJETS)	un ballon par exemple qui doit faire le tour du parachute	le plus près possible des mains, le plus loin des mains
	LE REPAS DE GARGANTUA	les joueurs doivent faire passer des objets par le trou central	2 équipes adverses : l'une fait converger les balles vers le centre, l'autre fait tout pour les empêcher
	POP CORN	Faire sauter sans faire sortir, tous ensemble	Faire sortir ou maintenir les objets sur le parachute
	BALLES BRULANTES	deux groupes s'opposent, tout le monde tient le parachute	un groupe agite et un groupe est autour, ramasse les balles et les relance sur le parachute
	PARACHUTE FRONDE	2 parachutes se passer un ballon en mousse d'un parachute à l'autre en l'éjectant et le rattrapant	
	BALLON CHRONOMETRE	1 équipe tient le parachute et tente de faire passer des balles par le centre l'autre équipe court en relais autour du parachute Quand le relais est fini, on comptabilise le nombre de balles passées par le trou	

Compétences	Titres	Règles
Réaliser une action que l'on peut mesurer	Ballon chronomètre	
	Pierre appelle Paul La ronde des couleurs Changer de place La chasse aux foulards	
Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Mer agitée	
	La roue	
	Le twister	
	Le sommet de la montagne	
Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	Les sculptures	
	Les rondes	
	Le chapiteau du cirque	

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Coopérer	Parachute-fronde	
	Le repas de Gargantua	
	L'igloo	
	Pop corn	
	Montagnes russes	
	La tente	
	Le parapluie	
	La cape de Batman	
	La mer	
	La crêpe	
S'opposer	Balles brûlantes	
	Raz de marée	
	Le repas de Gargantua (variante)	
	Filet du pêcheur	
	Le béret	
	Chat et souris	
	Chasse au trésor	

