



Office Central de la Coopération à l'École

Association 1901 reconnue d'utilité publique

Association départementale OCCE 48,

Faculté d'Éducation 12, av. du Père Coudrin 48000 MENDE

Tel : 07 63 85 44 74 – Courriel : ad48@occe.coop

site web : <http://www.occe.coop/~ad48/>

FICHE ATELIER PARACHUTE

Durée : 45 à 60 minutes

Matériel : 1 ou 2 petits parachutes de 3,6m (+ grand 6,5m pour découverte) et petites balles/ballon en mousse, jouet type navire, grenouille ou peluche...

Espace : pré, cour ou salle si mauvais temps

Déroulement :

- **Introduction** (5')

Installation autour du parachute posé au sol : chacun.e donne son prénom, avec un geste personnel, et tout le monde répond « Bonjour X », en reproduisant le geste

Puis brève présentation du parachute et de ses règles de base (on joue ensemble, on ne tire pas brusquement, on s'arrête immédiatement si quelqu'un tombe...)

- **Manipulation** (15 à 20')

La prise en main : pour bien tenir la toile, avec le pouce par-dessus, sans utiliser les poignées

Le concert de vagues : pour se familiariser avec la toile, bien la sentir, on la tend et on lui donne des ondulations de plus en plus hautes, puis calmes...

La roue : pour déplacer la toile, tous ensemble, on la tend et on la fait tourner, sans bouger les pieds (dans un sens puis dans l'autre)

Pour apprendre à se déplacer avec, on fait un pas chassé, dans un sens, dans l'autre.

Puis, essayer de faire tourner la toile dans un sens, tout en se déplaçant en sens inverse

Le Carrousel : pour s'entraîner à la prise à une main, d'abord la droite, puis la gauche ... en marchant, sautillant ou en trottinant pas trop vite...

Le parapluie : pour découvrir la magie de la coopération, quand l'animateur/l'enseignant dit « 1, 2, 3 parapluie », on lève la toile en l'air tous ensemble et on se regarde sous le parachute

Le champignon : pour observer la toile gonflée d'air, on lève la toile au « 1,2,3 parapluie » et on fait tous un pas en avant

La crêpe : pour continuer l'observation, on lève les bras pour gonfler le parachute, puis, on lâche la toile (en tournant sur soi-même) *Que se passe-t-il ?*

- **Les croisements** (5 à 10')

Le carrefour : pour s'amuser sous le parachute, on lève ensemble le parachute en disant « 1, 2, 3 parapluie », puis l'animateur/trice ou l'enseignant.e indique une couleur et les enfants placés à cette couleur changent de place en se croisant sous le parachute.

Le changement peut se faire avec d'autres critères (cheveux, vêtements, accessoires, les goûts, les états de fatigue...) L'objectif est différent : être attentif, apprendre à se connaître

Le manège : pour introduire un peu de piment, c'est le même principe que le carrousel, mais le groupe tourne en même temps (dans un sens puis dans l'autre au signal convenu)

- **Jeux en histoire** (5 à 10')

La mer : pour s'exprimer (ou pas), l'animateur/trice ou l'enseignant.e commence à raconter une histoire où il s'agit d'une mer qui monte et redescend au rythme des marées, de mers d'huile ou de terribles tempêtes. Les enfants, à tour de rôle, font varier météo et marées.

Le navire : pour enrichir l'histoire, on ajoute un navire jouet comme accessoire, qui fait le tour du monde...

L'acrobate est une variante sur le même principe, mais avec une peluche, une grenouille... à la place du navire et chacun raconte les prouesses du personnage

- **Jeux de balle** (5 à 10')

Les ballons capricieux : pour se coordonner afin de déplacer 1 ballon, le faire tourner sur la toile (plus il est gros, plus c'est facile), rajouter d'autres ballons

Le pop-corn : les lancer en l'air, les faire rebondir et les rattraper...sans les faire tomber hors de la toile, puis tous les expulser

Le golf : viser le trou central avec plusieurs balles

Et ainsi de suite avec des objets divers (balles, dés en mousse), puis avec 2 petits parachutes en échangeant les objets (1, 2, 3, hop)

- **La machine à lessiver** (5')

1, 2, 3 ou 4 enfants sous le parachute, toile tendue (plutôt proposer à des élèves aux cheveux longs, libres)

- 1) on tourne dans un sens pour laver le linge,
- 2) puis dans l'autre sens pour essorer le linge,
- 3) la toile est agitée très fort pour sécher le linge
- 4) avant de lever les bras en l'air (comme pour parapluie) pour sortir le linge

- **L'igloo (5')**

Après avoir gonflé le parachute en parapluie, les enfants avancent d'un pas vers le centre et s'assoient sur le bord du parachute

La yourte est une variante où un.e enfant se positionne au milieu, tel un pilier et au bout de quelques séances, cela peut être le lieu du petit bilan/retours sur l'animation que l'on vient de vivre ensemble

- **Le boudin**

Pour ranger le parachute ensemble, en l'enroulant bien serré, tout en avançant

- **Le temps du bilan/retours (5 à 10')**

On se remet en cercle et chacun.e s'exprime sur le moment que l'on vient de passer : comment elle/il a trouvé l'animation, l'objet parachute, les jeux, ce qu'elle/il a aimé ou pas, leur ressenti...

La suite :

Pour les séances suivantes, reprendre un déroulé sur le même principe de progression (manipulation, déplacements, introduction d'accessoires...) en reprenant les jeux les plus appréciés et en introduisant des nouveautés.

Choisir des jeux en fonctions des objectifs de séance (motricité, expression, défoulement...)

Idées de jeux pour les séances suivantes :

- **Le chat et les souris :**

Les enfants font onduler la toile au sol, un chat monte dessus, sans chaussures, et 4 ou 5 souris se glissent dessous, en essayant de ne pas se faire attraper, tandis que les porteurs de toile agitent le parachute pour tromper le chat (mieux avec parachute 7,5m)

- **La chasse au trésor :**

Les enfants sont réparti.e.s en équipes, suivant les couleurs du parachute. Ils se tiennent debout et lèvent les bras en position parapluie. Éparpiller des objets sous la toile aux couleurs du parachute. Au signal, les enfants lâchent la toile et vont récupérer le plus d'objets possible de leur couleur. Les objets touchés par la toile qui tombe ne sont pas comptabilisés

- **Les maraudeurs :**

Les enfants tendent la toile, à hauteur de hanche et 3 maraudeurs se glissent dessous. On dépose des objets sur la toile et les maraudeurs doivent les expulser tandis que le cercle fait bouger la toile pour éviter qu'ils ne tombent au sol

- **Les crocodiles :**

Les enfants s'asseyent jambes tendues et tendent la toile devant eux, tandis qu'un crocodile se glisse dessous. Il emporte sous la toile les jambes sans défense.

Plusieurs possibilités : l'enfant attrapé.e devient le crocodile et celui-ci prend sa place, ou bien il y a de plus en plus de crocodiles

- **Le magicien :**

La toile est tendue à hauteur des hanches, un magicien se place dessous et à son signal, tout le monde ferme les yeux. Il prend alors la place de quelqu'un et les autres doivent deviner qui

- **Jacques a dit :**

Un.e enfant donne des consignes « Jacques a dit » et le groupe s'exécute... ou pas.

Changer de Jacques de temps en temps

- **L'engrenage :**

2 parachutes tournent dans 2 sens différents. On tient le parachute d'une main. Ceux qui se croisent, changent de parachute en gardant le mouvement synchronisé.

- **Les chaises musicales coopératives :**

Se joue avec un joueur pour chaque poignée ou couleur. On se place en position du parapluie et l'enseignant, situé au centre donne alors des consignes du type « Que tous ceux qui... » aiment les frites, portent du rouge sur eux, ne se sont pas lavé les dents ce matin, etc. Ceux qui se reconnaissent changent alors de place et celui qui n'a pas de poignée se place au centre et enchaîne : « Que tous ceux qui... ».

Et ainsi de suite.

- **Poissons / pêcheurs :**

Les pêcheurs tiennent le parachute et s'entendent sur un nombre. En position « parapluie » (bras en l'air), ils comptent pendant que les poissons passent dessous et abaissent le filet (pas trop brutalement !) au nombre choisi. Les capturé.e.s deviennent pêcheurs

- **La montagne**

Une fois le parapluie réalisé, on le fait redescendre le plus vite possible pour emprisonner une montagne d'air à l'intérieur et l'on met les genoux sur le bord du parachute. Au signal, les alpinistes désignés vont escalader la montagne.

Etc., etc.