

Le parachute (30 minutes/45minutes)

Les GRANDES consignes :

- Enlever les chaussures
- Enlever les lunettes si besoin
- Ne pas aller sous la toile si on ne l'a pas autorisé
- Ne pas passer ses mains/pieds, sa tête dans le trou

Cycle 1

Les jeux :

- ♣ **Installation**, assis sous le parachute, montrer le placement des mains (Lorsque vous tenez la toile on ne doit voir que vos pouces, les autres doigts en dessous. Bien accrocher ses doigts car nous allons secouer la toile. Lorsque les élèves seront debout, la toile doit être à la hauteur du nombril et non au-dessus de la tête. Les poignées ne peuvent être utilisées car les élèves sont trop nombreux.
- ♣ **(Assis) Découverte du parachute** au sol déplié, les jambes en dessous, découverte des couleurs, bouger les jambes en dessous doucement, puis vite tout en tenant le parachute.
- ♣ **(Assis) Salutations assises** : Toujours assis, se saluer avec une main, puis la deuxième et enfin les deux
- ♣ **(Assis) Mer gelée** : Assis, garder la toile bien tendue en plaçant correctement ses mains et ses bras. Montrer comment on peut bien la tendre en se penchant légèrement en arrière.

- ♣ **(Assis) Le chef d'orchestre de la mer** : La banquise se dégèle par des petites vagues données par l'enseignant qui reste le chef d'orchestre de la mer. La vague peut être calme, lente, basse, haute, très haute, rapide, très rapide.

- ♣ **(Débout) 1.2.3 Parapluie** : Toile bien tendu posé au sol, en un seul mouvement, lever au-dessus de la tête. D'abord commencer par le faire sans le parachute, compter jusqu'à 3 et les élèves accroupis ou assis doivent se lever et mettre les mains bien au-dessus de la tête. Faire cet exercice 2/3 fois. Ensuite le faire avec la toile du parachute en énonçant « 1.2.3 Parapluie ».

- ♣ **(Débout) La montagne : A-présent** : Même démarche qu'avec le 1.2.3 Parapluie mais 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 en quatre pattes vont escalader la montagne.

- ♣ **(Débout) Saut des grenouilles** : debout, faire sauter les grenouilles (cela peut-être des balles), l'objectif est de les faire sortir de la mare (toile). Qui va gagner ? Les élèves ou les grenouilles ?

- ♣ **(Débout puis Assis) La yourte** : Pour les TPS : se cacher sous la toile si on n'a pas trop peur. Pour les plus grands, on peut faire la yourte en s'asseyant sur la toile derrière soi pour la « fermer ».

- ♣ **(Débout) Les déménageurs** : désigner deux enfants pour aller chercher 1 objet d'une certaine couleur (pour les TPS, prendre simplement un objet de n'importe quelle couleur) sous le parachute et revenir à sa place. (Mettre des plots, des cerceaux, des dossards, des balles...)

- ♣ **(Assis) Les crocodiles** : tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendu. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds sous la toile pour transformer une autre enfant en crocodile jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac ! (Attention, les élèves n'ont pas le droit de regarder en dessous, de bouger leurs pieds sinon c'est perdu). Une fois tous les élèves devenus crocodiles, l'enseignant demande aux crocodiles de s'endormir pour quelques

Cycle2/3

- ♣ **Installation**, placement des mains. Lorsque vous tenez la toile on ne doit voir que vos pouces, les autres doigts en dessous. Bien accrocher ses doigts car nous allons secouer la toile. Les bras doivent être à la hauteur du ventre. On est trop nombreux pour tenir les poignées !

- ♣ **(Débout) Mer gelée**: Assis, garder la toile bien tendue en plaçant correctement ses mains et ses bras. Montrer comment on peut bien la tendre en se penchant légèrement en arrière.

- ♣ **(Débout) Carrousel ou manège** :
 - 1 Faire déplacer le groupe en pas chassés à droite puis à gauche. Apprendre à marcher avec le parachute et tous ensemble.
 - 2 Chaque enfant tient les bords du parachute à hauteur de la taille et marche dans le sens d'une aiguille d'une montre en tirant le parachute vers l'arrière, de plus en plus vite, jusqu'au moment où tous courent, ensuite ils ralentissent pour s'arrêter petit à petit. On recommence dans l'autre sens.
 - 3 on se met dos au parachute/ ou à une seule main et on marche en petit pas chassé à droite

- ♣ **(Débout) Le chef d'orchestre de la mer** : La banquise se dégèle par des petites vagues données par l'animateur qui reste le chef d'orchestre de la mer. La vague peut être calme, lente, basse, haute, très haute, rapide, très rapide. L'animateur peut désigner un chef d'orchestre par la suite. (pieds fixes)

- ♣ **(Débout) Saut des grenouilles** : debout, faire sauter les grenouilles (cela peut-être des balles), l'objectif est de les faire sortir de la mare (toile). Qui va gagner ? Les élèves ou les grenouilles ?

- ♣ **(Débout) Popcorn** : L'animateur place des balles en mousse sur le parachute et explique que ce sont des maïs. Il faut donc remuer la casserole pour faire sauter les maïs et les transformer en popcorn, mais attention à ne pas les faire sortir.

- ♣ **(Débout) 1.2.3 Parapluie** : Toile bien tendu posé au sol, en un seul mouvement, lever au-dessus de la tête. D'abord commencer par le faire sans le parachute, compter jusqu'à 3 et les élèves accroupis ou assis doivent se lever et mettre les mains bien au-dessus de la tête. Faire cet exercice 2/3 fois. Ensuite le faire avec la toile du parachute en énonçant « 1.2.3 Parapluie ».
- ♣ **(Débout) La montagne** : Même démarche qu'avec le 1.2.3 Parapluie mais 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 en quatre pattes vont escalader la montagne.
- ♣ **(Débout) L'alpiniste** : redescendre la toile au sol et mettent leurs genoux sur celle-ci. Ensuite un joueur sur deux essaye d'escalader à genoux avec les bras tel un alpiniste tandis que l'autre moitié reste au bord du parachute en essayant d'empêcher l'air de sortir.
- ♣ **(Débout) (Assis) L'autruche** : 1.2.3 parapluie puis on s'allonge sur le ventre en posant la toile sur ses épaules, derrière sa tête, on se regarde sous le dôme formé.
- ♣ **(Assis) La yourte** : 1.2.3 parapluie puis on se cache sous la toile, les fesses assis sur la toile
- ♣ **(Assis) Le renard et les poules** : un renard est désigné, la personne enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes sur la toile et 2 poules en dessous. Au signal de l'animateur le renard va essayer d'attraper une poule mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher, mettre une limite de temps (1min maxi) puis on échange.
- ♣ **(Débout) Le champignon** : Les enfants lèvent la toile le plus haut possible et le parachute se gonfle d'air. Faire un ou deux pas en avant et le champignon devient plus gros. Faire jusqu'à ce que le volume augmente.
- ♣ **(Débout) La crêpe** : Faire la figure 1.2.3 parapluie et lâcher tous ensemble la toile en l'air. L'animateur donnera le signal pour lâcher vraiment ensemble et la toile va monter vers le haut avant de se retourner comme une crêpe.

- ♣ **(Assis) Les crocodiles** : tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendu. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds sous la toile pour transformer une autre enfant en crocodile jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac ! Alors l'animateur enlève la toile et endort tous les crocodiles pour quelques minutes puis va réveiller un joueur bien endormi qui va en réveiller un autre puis aller s'asseoir et ainsi de suite jusqu'au réveil de tous.

- ♣ **(Débout) Le boudin** : Les joueurs tendent bien la toile (mer gelée) et la roulent lentement et au même rythme en avançant vers le centre. Ils s'accrochent au boudin bien serré pour le transporter jusqu'au sac de rangement. Prendre son temps.

Questions, pause réflexive sur les activités (métacognition)

- Comment je me sens après l'activité ?
- Qu'est-ce que j'ai appris avec le parachute ? A quoi sert cette activité ?
 - Y a-t-il des choses qui ont été facile ou difficile ?