

Animation pédagogique : le parachute au cycle 1

Domaine d'action : Agir et s'exprimer avec son corps.

Les différents objectifs du jeu de parachute :

1. Faire connaissance ---> les bonjours
2. S'amuser tous ensemble ---> sur mer et sur terre
3. Bouger ensemble ---> les figures
4. Découvrir l'esprit d'équipe ---> tous ensemble
5. Coopérer en jouant ---> Grand jeu

A. Le matériel :

Petit parachute diamètre 3,6 m troué en son centre mais il peut se fermer avec un lacet. On peut placer une vingtaine d'enfants autour. Il est divisé en 8 huitièmes , 4 couleurs.

Grand parachute : 6m de diamètre.

Les règles avant de jouer ou durant le premier jeu :

- Ne pas marcher sur le parachute avec ses chaussures
- Le tenir à deux mains avec le pouce dessus (ne pas le tenir par les poignées).

Pour le cycle 1 :

1. L'introduction du parachute : le sortir d'un sac et émettre des hypothèses quant à sa nature. Le rouler en boudin. Énumérer les éléments constitutifs, la qualité du tissu, les poignets , les couleurs, les parts de camembert...

1. Des jeux de début d'année pour faire connaissance :

Le jeu du bonjour : Le parachute est déployé et posé à plat. Les enfants sont assis en tailleur autour du parachute.

Ballon roulé : Bonjour, je m'appelle « X » . l'enfant fait rouler le ballon sur le parachute vers un autre enfant qui le reçoit et fait de même vers un autre enfant.

2. Composition d'une séance pour des élèves de Cycle 1:

durée d'une séance 30 min maxi

- a) Les jeux de la mer sont à privilégier
- b) Les jeux avec les pieds fixes
- c) les jeux avec balle(s)
- d) les jeux assis

3. Catégorisation des types de jeux

A. Les jeux autour de la mer.

a. De la banquise au raz de marée.

On joue sur l'amplitude de l'ondulation de la toile. De la banquise (toile tendue) à la tempête (toile agitée avec une grande amplitude des bras) ---> attention à gérer l'excitation des enfants.

Activité ou le scénario guide le degré d'ondulation et oblige les enfants à écouter l'histoire, interpréter les sons.

Activité très riche : pour introduire du vocabulaire
pour apprendre à écouter
pour créer avec la classe des scénarios...

car le parachute peut aussi transporter des objets et les emmener loin sur la mer... vers d'autres horizons.

b. Le chef d'orchestre de la mer.

Déroulement : peu à peu, les pieds fixés au sol, la banquise se dégèle par une petite vague donnée par l'animateur qui reste le chef d'orchestre de la mer. Il montre comment la vague peut être : calme, lente, basse, moyenne, haute, très haute, rapide, très rapide. Mais attention, il faut rester bien accroché à la toile. La mer et donc tout le groupe peut aussi se déplacer tout en faisant la vague. Consigne : suivre les indications de l'animateur chef d'orchestre.

B. Les figures qui font tourner

a. Le manège. (il faut l'associer à une musique ou une chanson). (meunier , tu dors)

Déroulement :

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.

b. La mare qui tourne

Déroulement : 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.

c. Le carrousel des couleurs.

Déroulement : suite à la figure **1 2 3 parapluie** (voir page suivante) l'animateur donne une consigne pour traverser sous la toile avant qu'elle ne retombe à chaque couleur (rouge, bleue, verte ou jaune).

Consigne : Par exemple les joueurs tenant la partie bleue de la toile se retrouvent au centre, se disent bonjour et changent de place avec les joueurs de la partie opposée.

d. La course autour du parachute (à essayer).

Déroulement : tous les enfants marchent en tenant le parachute d'une main. A l'annonce d'une couleur, les enfants qui tiennent la partie de parachute de cette couleur doivent le lâcher et soit rejoindre la partie de la même couleur qui est devant eux , soit attendre que la partie passe devant eu pour l'attraper .

e. Attrape-moi si tu peux !

Déroulement : Un des enfants autour du parachute porte un chapeau. Un enfant situé à l'opposé doit tenter de l'attraper en faisant le tour du parachute. Les enfants tournent pour éviter que l'enfant au chapeau se fasse toucher.

C. Les figures où les pieds restent fixes.

a. 1,2,3 parapluie !

Déroulement : lever la toile tous ensemble, la garder en l'air le plus longtemps possible

b. 1,2,3, parapluie !

Déroulement appeler une couleur et les enfants qui tiennent les parties de parachute de cette couleur passent par le centre du parachute et échangent leur place.

c. La roue fixe.

Déroulement : faire tourner la toile sans bouger les pieds en lâchant une main l'une après l'autre, mais la toile doit rester tendue.

Consigne : bien positionner les pieds au départ, la toile bien tendue, puis indiquer le sens de rotation en lâchant la main droite, puis la main gauche, et ainsi de suite, une des deux mains tenant toujours la toile.

Changer de sens une fois que tout le monde est bien entraîné, puis faire accélérer le rythme de circulation de la toile avec un frappé des mains ou un tambourin.

D. Les jeux avec ballon ou balles , grenouilles ou autres peluches.

a. Une première balle à faire tourner. (le jeu du record chronomètre)

Déroulement : introduire une balle qui roule dans un sens tout autour du parachute.

Consigne : faire tourner cette balle sans qu'elle sorte du parachute (ni qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou). Compter le nombre de tours et en cas de sortie hors du parachute réintroduire une ou deux fois la balle jusqu'à ce que chacun ait compris ce que cela entraîne à faire : uniquement soulever ou baisser la toile quand la balle passe devant soi.

Compter le nombre de tours sans que la balle ne sorte du parachute.

b. La balle bondissante : la faire rebondir sans la faire sortir u parachute. Compter le nombre de rebond dans un temps donné.

c. Le feu d'artifice :

Déroulement : place plusieurs objets et/ ou balles, au moment où toutes les balles ou autres objets sont au centre de la toile compter **1 2 3 lâchez** et envoyer tout en l'air le plus haut possible. Rattraper le tout et recommencer. Finir en renvoyant tout en dehors de la toile.

Consigne : bien monter la toile tous ensemble et faire sauter tous les objets situés sur celle-ci.

Variante : on peut mettre des élèves autour de la toile pour attraper au vol les objets lancés hors du parachute.

d. La chasse des 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...

E. Des jeux assis en cercle.

a. Un ou plusieurs crocodiles dans le lac.

Déroulement : tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui va devenir :

Variante 1 :

- Soit crocodile à sa place et le premier joueur vient s'asseoir à genoux à la place du nouveau crocodile. Jusqu'à ce que tous les joueurs soient devenus une fois crocodiles. Bien entendu pendant que le crocodile cherche, l'eau du lac s'agite et n'est plus du tout calme !

Variante 2 :

- Soit un autre crocodile jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac !

Alors l'animateur enlève la toile du parachute et endort tous les crocodiles. Puis il va réveiller un joueur bien

endormi qui va en réveiller un autre et ainsi de suite.

Consigne : le crocodile doit bien tirer les deux pieds afin que le joueur comprenne nettement qu'il doit plonger lui aussi dans le lac.

c. Le jeu de kim :

Un enfant se masque les yeux ou tourne le dos aux autres et un enfant se place sous le parachute. Celui qui avait le dos tourné doit retrouver celui qui est sous le parachute.

F. Les jeux avec des équipes :

a. Le jeu du filet et des poissons.

b. Le jeu de Kim :

Découvrir des objets ou des personnages cachés sous le parachute.

c. Jeu d'écoute :

Des enfants sous la toile avec des instruments : faire une action pour chaque instrument.

Attention à bien respecter l'intensité de la séance

Et d'autres jeux à inventer...

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<ul style="list-style-type: none">► 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)

Exemple : Première séance réalisée à l'école maternelle Flaubert de Petit Couronne en nov 2013 avec 21 élèves.

Séance n°1

Niveau : GS

Domaine : Agir et s'exprimer avec son corps.

Objectifs : Coopérer collectivement : accepter les contraintes collectives
S'exprimer collectivement sur un rythme musical avec un engin
Adapter ses déplacements à des contraintes variées.

1° Découverte du parachute :

Déroulement :

Le parachute est roulé comme un serpent dans un sac.

Mise en scène à l'ouverture ... Oh qu'est-ce que c'est ? ... C'est un serpent, non c'est un disque Oh c'est beau !!
il y a des couleurs... un trou au milieu .

Le parachute est déplié : on va s'asseoir autour.

1° Jeu du bonjour : **5 minutes**

Déroulement

« Mais au fait je ne vous connais pas , comment vous appelez-vous ? »

Les élèves sont disposés autour du disque. Le maître prend le ballon et le fait rouler jusqu'à un enfant placé en face de lui : En même temps il dit « Bonjour, je m'appelle... comment tu t'appelles ? » et il fait rouler le ballon vers l'enfant. Ainsi de suite.

On se lève et on apprend les règles : **2 minutes**

- Ne pas marcher sur le parachute avec les chaussures
- Tenir le parachute avec le pouce dessus et non pas par les poignées.

2° : La banquise : **3 min** (avec un fichier son)

Déroulement : L'enseignant autour du parachute avec les enfants raconte l'histoire. En fond sonore , on peut reconnaître le souffle du vent sur la banquise.

C'est la mer... nous sommes dans le grand nord et la mer est gelée. Qu'est-ce qui se passe si la mer est gelée ?
... Les E doivent se pencher légèrement en arrière pour tendre la toile. Nous sommes un glaçon qui se détache de la banquise et qui se met à tourner sur lui-même vers la droite. Comment faire pour que le glaçon tourne vers la droite comme une toupie ? Un pas chassé vers la droite.

Le glaçon se déplace vers des eaux plus chaudes et fond. L'eau se mélange à l'eau de mer. (petites vagues)...

3° L'arrivée des grenouilles. **3 min** (avec un fichier son)

Déroulement :

Le groupe tient la toile de sorte qu'elle forme un creux central. Pendant la chanson de Steve Waring les enfants marchent vers la droite en tenant la toile d'une seule main. Des grenouilles sont jetées sur la toile.

Au bout d'une minute, on arrête de tourner. La tempête se lève et le vent fait s'agiter l'eau dans la mare et les grenouilles sautent. Mais il faut les laisser dans la mare sinon elles tombent et peuvent se faire mal. Il ne faut pas qu'elles sautent très haut. Elles n'ont pas l'habitude... La tempête passe et la mare redevient calme.

Pour finir : Le jeu des crocodiles (retour au calme)

Déroulement :

Tout le groupe est assis , les pieds sous la toile du parachute tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisit les pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur qui va devenir crocodile à sa place et le premier joueur va s'asseoir à genoux à la place du nouveau crocodile.

Le crocodile doit bien tirer les deux pieds afin que le joueur comprenne nettement qu'il doit plonger lui aussi dans le lac.