

ACTIVITE PARACHUTE

Maternelle – cycle 2

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.

Exemples d'activités et essai de classement :

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Le parachute est le but du jeu.			
Onduler	LA MER	Les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.	Amplitude, intensité, rythme des mouvements, incidence sonore.
Rouler	LE SERPENT	Plusieurs enfants roulent la toile puis la promènent comme un serpent.	Varier le mode de déplacement.
Tourner	LA ROUE	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
Tendre	ASSIETTE	Se pencher en arrière et tendre le parachute au maximum.	A bout de bras Tendre et poser
Gonfler la toile	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.
	MONTAGNE	Au sol, on gonfle la tente et quelques joueurs l'escaladent avant qu'elle ne se dégonfle	

	AUTRUCHE	A genou, lever le parachute très haut, se coucher en rabattant le parachute derrière la tête et en le serrant contre les oreilles.	
	TENTE	Une fois que le parachute est au plus haut, le lâcher et avancer vers le milieu	Tenir la toile à deux mains, la jeter vers le haut, la tirer derrière le dos vers le bas et s'asseoir dessus.
	LE FANTÔME LA CRÊPE	La toile est gonflée d'air et lâchée.	Simultanément En deux temps par demi groupe
Marcher / courir	MER AGITEE	Des joueurs accroupis agitent la toile pendant que d'autres traversent.	Itinéraire Objets à récupérer
Se déplacer collectivement	CAPE BATMAN	Le groupe se déplace en tenant la toile comme une cape.	Passer la cape à un autre groupe
Le parachute fixe la place des joueurs. Tous les joueurs tiennent le parachute.			
Se déplacer et se repérer	QUATRE COINS	« Pierre appelle Paul », « quatre coins », « chat perché », « accroche, décroche ». Un ou plusieurs élèves changent de place.	Sens de la course Sous la toile Gonfler le parachute Tenir dos à la toile
	CHASSE AUX 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...	Plusieurs foulards en un temps limité
Danser	LES RONDES	Tenir le parachute et tourner en chantant ou en écoutant un extrait musical.	Espace, corps, rythme, énergie, relation à l'autre...
Le parachute définit l'espace de jeu			
Jouer	FILET	Les poissons passent sous le parachute ; au signal convenu, les pêcheurs emprisonnent les poissons.	Compter Chanter
Mémoriser / reconnaître	KIM	Toucher : des objets, des camarades placés sous la toile, les reconnaître. Visuel : observer des objets sous la toile, en retirer un. Le nommer. Ecoute : des enfants sous la toile avec des instruments : faire une action pour chaque instrument.	Individuel Par équipes
Latéralisation	TWISTER	Je place mon pied droit sur du rouge, ma main gauche sur du vert... Parachute secoué par les autres.	Complexifier Jacques a dit
Coopérer / s'opposer	JEUX COLLECTIFS	<u>Les déménageurs</u> : je dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute. <u>Chat / souris</u> : le chat est au-dessus, les souris au dessous <u>Le crocodile</u> : un ou plusieurs joueurs cachés sous la toile tirent les autres (assis, jambes couvertes par le parachute.) <u>La grenouille grincheuse</u> : le meneur est au centre du parachute, pour le	Temps Sans se faire toucher par la toile Aider / gêner Temps Temps

		rejoindre, les joueurs doivent effectuer une action, prononcer un mot, réciter une comptine...	
		<u>Le chapiteau du cirque</u> : des enfants sous le parachute présentent un numéro de quelques secondes, le temps que le parachute se dégonfle.	mime
Le parachute sert à la mise en mouvement d'objets			
Faire rouler	MONTAGNES RUSSES	Faire rouler des objets sur la toile sans qu'ils tombent	Le plus loin des mains Le plus près
	PROMENADE	Le ballon doit faire des cercles sans tomber	2 équipes
	GARGANTUA	Faire passer les objets par le trou	
	POP CORN	Faire sauter sans faire sortir	Ejecter

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 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)