

■ Gymnastique enfantine: fiches de jeu

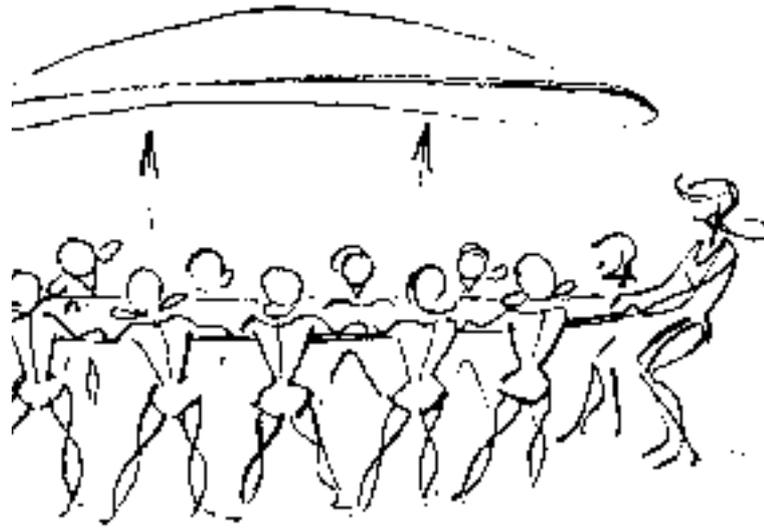
Le parachute

Le parachute est un engin de jeu intéressant particulièrement adapté aux leçons avec les enfants. L'idéal est de réunir deux groupes (30 à 40 enfants). Ceci permet de disposer des enfants tout autour du parachute. Quatre à cinq adultes devraient les assister. La plupart des jeux avec le parachute requièrent de la part des enfants une grande concentration. Il est donc important d'alterner les exercices de mobilité et de concentration. Le parachute fait tout son effet lorsqu'il est utilisé à l'extérieur ou à la piscine. En cas de mauvais temps, tous les exercices peuvent sans problème être réalisés en salle. Les sociétés ne possédant pas de parachute peuvent s'adresser au jardin d'enfant ou à l'école. Les parachutes sont également très souvent proposés en location

dans les ludothèques. En outre, de nombreuses monitrices cant./rég. en possèdent un qu'elles mettront volontiers à disposition.

Tuyaux pour un bon déroulement

- Répartir tous les enfants par groupes (se distinguant p.ex. par des sautoirs) et donner un nom à ces derniers. Cela permet de les appeler à tout moment du jeu. Former des groupes de taille égale permettra à chaque enfant de passer à son tour.
- Les enfants devraient tenir le bord du parachute. Le tenir par les rubans entraîne régulièrement des déchirures de la toile. Les modèles les plus chers sont équipés de poignées supplémentaires.
- Les prises signalées par un «petit cône» permettent à tous



Illustrations: Hermann Hofmeister

les enfants de les distinguer correctement.

Tuyaux pour la fiche de jeu

Les deux pages suivantes peuvent être agrandies et copiées en format A3. Ainsi, on obtient une fiche résistante pour le parachute. Les deux premières cartes de ce côté doivent être pliées par le milieu afin d'obtenir un recto et un verso.

De multiples autres idées de jeu et conseils de valeur sont réunis dans le livre de Dale Lefevre et Todd Strong «New Games Fallschirmspiele», Verlag an der Ruhr, ISBN 3-86072-125-9 (uniquement disponible en allemand).

Silvia Mötteli, Ressort gymnastique enfantine/cg

Le mille pattes

Tous les enfants évoluent sous le parachute. Ils se dirigent à présent dans une direction. La comptine «le mille pattes» de Gerda Bächli peut accompagner ces déplacements.

Ticettictac, le mille pattes

 Musical notation for the song 'Ticettictac, le mille pattes'. It consists of six staves of music with lyrics in French. The lyrics are:

Tic e tic tac, le mil le pa ttes mar che a vec mille jam bes
 Tic e tic tac, elle a fer mé la port', il ne peut pas tour ner
 tou jours tout droit vers sa mai son de mille pat tes
 il doit faire tout seul et a vec ses mi lle pat tes
 pour re join dre sa ma man
 marche a rrièr' pour le ret our
 Tic et tic tac ti ci ta ci ti dum dum dum
 Tic et tic tac ti ci ta ci ti dum dum dum
 Tic et tic tac ti ci ta ci ti le voi là qui tombe

Jeux de balle

Les enfants tiennent le parachute à hauteur de poitrine et posent deux balles différentes sur la toile. Parviennent-ils, en levant et en baissant le parachute, à ramener les deux balles l'une près de l'autre?



Variante 1:

Les balles peuvent être lancées en l'air en secouant la toile. Un jeu qui devient particulièrement intéressant lorsque des balles aux propriétés différentes, telles que par exemple des balles de tennis, des ballons, des balles en mousse, sont utilisées.

Variante 2:

D'autres objets peuvent également être jetés en l'air, comme des boîtes en carton des cordes, etc.

Variante 3:

Quelques enfants placés à l'extérieur du parachute récupèrent tous les objets qui tombent pour les remettre sur la toile. Le groupe parviendra-t-il à vider complètement le parachute?

Les crocodiles

Les enfants sont assis jambes tendues au bord du parachute, leurs pieds étant cachés sous la toile. Trois à quatre enfants rampent comme des crocodiles sous le parachute et pincement les orteils de leurs camarades assis. Ceux-ci ont le droit de pousser un cri strident lorsqu'ils se font mordre par le crocodile. Le jeu gagne en suspense lorsque les enfants assis font aller le parachute de bas en haut et vice versa, dissimulant ainsi les crocodiles dans l'eau.

A cache-cache

Les enfants ferment les yeux. La monitrice désigne cinq d'entre eux qui se cacheront sous le parachute. Les enfants peuvent à présent rouvrir les yeux. Qui manque? Chacun son tour, les enfants traversent la toile en direction de l'un de leurs camarades cachés pour le toucher et donner son nom. S'il a deviné juste, l'enfant caché confirmera par un «Oui, c'est moi!». Dans le cas contraire, il restera muet.

Le carrousel

Les enfants marchent et courent en cercle sur la musique du carrousel (p.ex. cassette gymnastique enfantine 84-15). La toile est tenue d'une main à différentes hauteurs. Alternent les mains, et de ce fait les directions.

Variante:

Le jeu est rendu plus intensif encore lorsque des balles ou d'autres objets sont placés sur le parachute et ne doivent pas en tomber.

Le vent

Lever le parachute simultanément. Lorsque son milieu atteint le point le plus élevé, quelques enfants prennent place dessous. Poser le parachute sur le sol et faire des vagues pour que le vent souffle fortement dessous.



Jeux aquatiques

Les enfants sont assis et donnent au parachute un mouvement de vagues. 4 à 6 enfants se promènent dans les vagues en marchant. Les plus téméraires traverseront les vagues en courant.



La chasse au trésor

Un trésor est dissimulé sous le parachute (= différents objets). Le parachute est soulevé. Lorsque le milieu du parachute atteint le point le plus haut, les enfants peuvent courir l'un après l'autre sous le parachute et récolter le plus d'objets possibles. Ramener lentement le bord du parachute vers le sol. Les chercheurs de trésors doivent émerger de la toile avant que celle-ci n'atteigne le sol. Qui a trouvé le plus grand trésor?

L'enfant à la casquette

L'un des enfants tenant le parachute porte une casquette. Un attrapeur se tient en dehors du parachute. Il doit tenter d'attraper l'enfant à la casquette. Les enfants qui tiennent le parachute protègent l'enfant à la casquette en faisant tourner le parachute en courant en rond.



Le chat et la souris

Une adaptation de ce célèbre jeu se prête parfaitement au parachute: un enfant se cache sous le parachute dans le rôle de la souris. Un chat se tient à l'extérieur du parachute. Les autres enfants se tiennent en cercle au bord du parachute. Le chat appelle: «Petite souris, que fais-tu dans mon jardin?» – La souris répond sous le parachute: «Je mange de l'herbe!» le parachute est alors soulevé. Les enfants qui tiennent la toile tentent de protéger la souris en tournant avec le parachute. Le chat essaie de se glisser entre les enfants pour attraper la souris.

Vol plané

Le parachute est soulevé du sol. Lorsque son milieu atteint le point le plus haut, le lâcher. Où vole-t-il? Recouvrira-t-il des enfants?



La cloche

Le parachute est soulevé du sol. Lorsque son milieu atteint le point le plus haut, retirer le parachute vers le sol et s'asseoir le plus rapidement possible sur son bord. L'air enfermé à l'intérieur forme un cloche. Compter combien de temps la cloche se maintient.

Variante:

Sur un signal, quatre à six enfants sont autorisés à piétiner la toile pour en faire sortir l'air.

Tourner la crêpe

Ce jeu représente un défi pour le groupe entier. Ensemble, les enfants essaient de retourner le parachute sans qu'aucun d'entre eux ne lâche la toile. A la fin, le recto du parachute devrait se trouver en contact avec le sol.

Salade de fruits

Les enfants sont répartis en variétés de fruits (pomme – poire – orange – banane – fraise). Tourner lentement en cercle. Lorsqu'une variété est appelée, les enfants lâchent le parachute et effectuent rapidement un cercle autour du parachute avant de réintégrer leur place.

Variante:

A l'appel d'un fruit, le parachute est soulevé en l'air. Les fruits appelés quittent leur place et cherchent une autre place libre avant que le parachute ne les recouvre.

A table

Tous les enfants prennent appui en arrière afin de tendre le parachute et de rendre sa surface plate comme une table. Trouvent-ils l'équilibre?

Variante:

Le parachute se trouve au sol. Un enfant se couche sur le parachute. Est-il possible, en tendant la toile et en la soulevant éventuellement légèrement, de déplacer l'enfant, ou même de le soulever du sol?

Course de tracteurs

Tous les enfants se tiennent autour du parachute. Chacun est un conducteur de tracteur. Le but de chaque conducteur est de rejoindre en premier le centre du parachute. Pour ce faire, il doit enrouler la toile avec les deux mains. La course démarre sur un «Attention, prêt, partez!». Elle sera accompagnée d'un bruit de moteur.

Tuyau:

Le parachute est désormais bien enroulé et peut être rangé.

L'igloo

Le parachute est soulevé du sol. Lorsque son milieu atteint le point le plus haut le retirer vers le sol en exécutant un pas en avant et le passant par-dessus la tête et en s'asseyant rapidement à l'intérieur. Un igloo est ainsi réalisé.

Le tunnel

Plier le parachute en son milieu de manière à obtenir un demi-cercle et s'agenouiller sur le bord double. Les enfants peuvent ramper à travers le tunnel ainsi formé, avant de se replacer ensuite à genoux sur le bord.

Tuyau:

Le parachute peut ensuite être replié et rangé.

Attention vos têtes !!



Matériel :

Un parachute (loué au CFDP).

Objectifs :

1. Sociaux (savoir être)

- * participer activement
- * coopérer dans l'action du groupe.

2. Cognitifs (savoir)

- * proposer une idée que les camarades peuvent reproduire.
- * utiliser une stratégie adéquate.

3. Psychomoteurs (savoir faire)

- * coordonner ses mouvements par rapport au groupe.
- * adopter une force adéquate

Règles du jeu :

Le matériel doit être respecté et nous devons tous collaborer. Nous cherchons des idées et les mettons en pratique. Attention pas deux fois les mêmes idées.

1er temps :

Les participants sont en cercle, les uns à côté des autres. Ils testent les effets que peut avoir le parachute.

2ème temps :

Chaque élève propose une solution d'exercice. Les autres copient en obéissant aux ordres.

Poussées

Certains participants sous le parachute tentent de pousser une balle hors des limites, tandis que les autres s'efforcent de l'y maintenir.

La chenille

Tous les joueurs, à quatre pattes et couverts par le parachute, forment une longue file. Ils escaladent des obstacles en suivant le chef. Le jeu de la tortue suit le même principe.



Tous ces jeux sont extraits d'un livre « jeux coopératifs pour bâtir la paix T2 » de Mildred Mashedier adapté par l'Université de Paix de Namur. Ce livre n'est plus diffusé actuellement. Une nouvelle édition réunissant les deux tomes est prévue pour le dernier trimestre 2004. En attendant, nous vous offrons cet extrait avec l'achat d'un parachute.

Non-Violence Actualité

20 rue du Dévidet

B.P. 241

45202 MONTARGIS CEDEX

Tél. 02.38.93.67.22 – Fax 02.38.93.74.72

Siret 322 940 263 00013 – APE 221E

Code TVA FR30 322 940 263

E-mail : nonviolence.actualite@wanadoo.fr

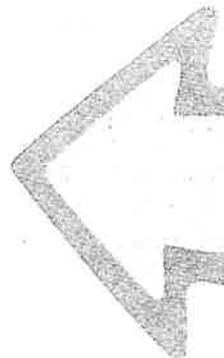
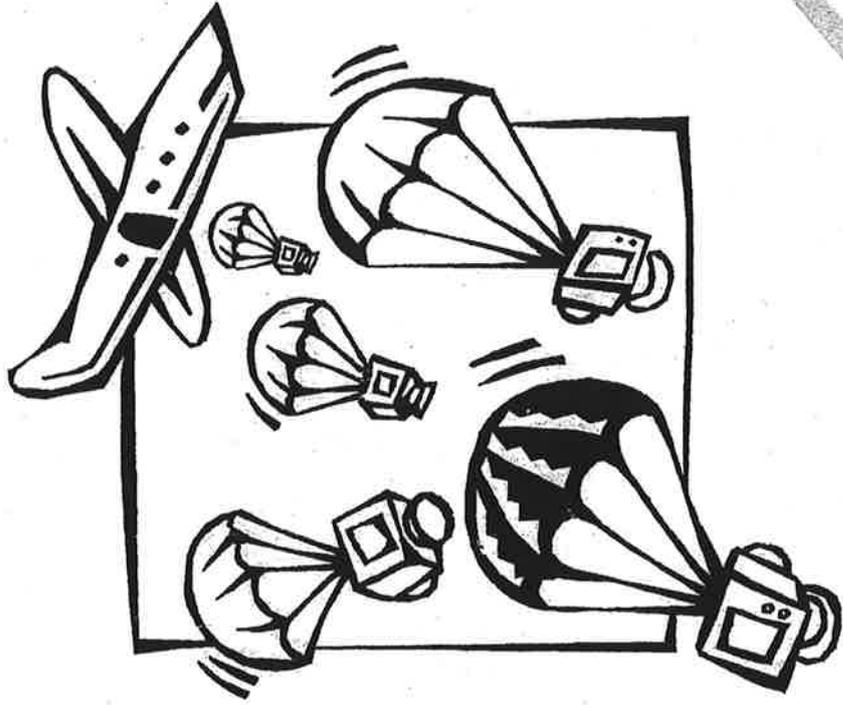
Internet : nonviolence-actualite.org

3

CENTRE F. MOURGOIS
DE DOCUMENTATION PEDAGOGIQUE

Ex. 1 61855

Jeux avec le parachute



Le Champignon

Le plus fabuleux avec un parachute, c'est de le voir planer au-dessus de soi, comme par magie, avant qu'il ne redescende sur le sol. Cela peut être très simple : tous les joueurs le tiennent par le bord au ras du sol. Ensuite, quand quelqu'un crie « champignon », ils lèvent les bras en l'air pour faire gonfler le parachute. Chaque joueur peut crier à son tour.

Le Kangourou

Les joueurs crient des noms d'animaux pendant qu'ils tiennent le parachute sur le sol. Quand quelqu'un lance « kangourou », ils gonflent le parachute et tous peuvent crier à leur tour « kangourou ». On peut faire de même avec des noms de fruits et de légumes (dans ce cas, le mot magique est « champignon »).

Le sommet de la montagne

Le champignon va très haut si on le tient à plat sur le sol et si ensuite on l'éleve brusquement les bras en l'air. Après, on le fait redescendre le plus vite possible pour emprisonner une montagne d'air à l'intérieur. Les alpinistes désignés à l'avance vont escalader ses flancs qui, bien entendu, s'affaissent quand on marche dessus.

Le fantôme flottant

On fait une belle montagne avec un parachute et on le lâche tout de suite. Il dérivera petit à petit comme si, pendant un moment, il était doué de volonté.

Plongeon du ciel

Un certain nombre de participants se glissent en dessous du parachute. Ils décident d'une formation, couchés sur le ventre. Les autres font ondoyer doucement le parachute en leur donnant la sensation qu'ils flottent. C'est tout aussi efficace sur le dos, mais moins authentique.

Voile dans le vent

Si le vent souffle fort, une moitié des joueurs peut laisser flotter le parachute et les autres font redescendre rapidement leur côté.

Le sifflet nominatif

On fait passer un sifflet sur la surface du parachute à une personne nommée qui appelle alors un autre participant à qui est envoyé le sifflet. Celui qui le reçoit doit en jouer. On peut utiliser différents instruments de musique et pour que ce soit plus harmonieux, plusieurs en même temps.

La grenouille ballottée

On utilise un jouet en forme de grenouille, un animal en carton ou un jouet gonflable. La légère brise du parachute fait bouger un petit peu la grenouille, mais, petit à petit, la brise s'augmente et le vent devient tempête. A ce moment, l'animal saut très haut sur les vagues. On peut faire le bruit des vagues et du vent. On peut aussi provoquer une tornade où chacun avance, en cercle, tout en faisant flotter le parachute pour représenter les vagues. Il faut essayer que les animaux réalisent des tours ou des sauts périlleux.

La grenouille grincheuse

Le parachute est à plat sur le sol. Tous les participants sont à genoux sur les bords. C'est une feuille de nénuphar géant au centre de laquelle est assise une grenouille grincheuse. A ce moment, l'animateur va au milieu. Il explique grâce à une histoire pourquoi les autres grenouilles veulent rejoindre celle du milieu. Pour ne pas offenser la grenouille grincheuse, elles doivent lui demander la permission d'une manière particulière. On lance un rythme en claquant des doigts ou en battant des mains et on lui pose la question « eh !, Madame la grenouille, peut-on avoir un peu de place ? ». La grenouille dit alors qu'elle autorise à venir sur la feuille, par exemple, ceux qui ont des habits verts peuvent faire un bond en avant. On peut sauter en avant ou en arrière et employer toutes les couleurs et tous les sujets. A la fin, tout le monde doit se retrouver au centre de la feuille de nénuphar.

Tangage en parachute risque de déchirure L

Il existe différents moyens de balancer des enfants dans un parachute et même les adultes sont très contents d'être ballottés... si des volontaires assez solides peuvent les porter. On peut plier le parachute en deux ou le rouler et on peut bercer quelqu'un comme dans un hamac. Des joueurs couchés sur le ventre peuvent former un cercle intérieur, les pieds vers le centre. Ils peuvent être soulevés du sol et retournés lentement. ~~Un participant peut aussi se placer au milieu du parachute étalé sur le sol. Ensuite les autres le soulèvent et le bercent ou ils l'envoient dans les airs comme sur un transpoline. Les petits enfants aiment se promener sur un parachute que des plus grands portent ou font tourner. Dans ce cas, ils doivent apprendre que plus il y a de participants, plus le parachute aura des difficultés de se déplacer.~~

La terre et la lune

Les participants tiennent le parachute à hauteur de la taille et ils font circuler une grande balle (la terre) autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, une balle de tennis (la lune) tourne dans l'autre direction. Les astronomes n'approuveront pas mais cela amuse beaucoup les enfants.

La tente mongole

Tous les participants sont debout à l'intérieur du parachute gonflé. Ils s'adosent à la toile et s'assoient dessus au fur et à mesure que le parachute descend. Si les joueurs se penchent alors en arrière, cela ressemble à une grande tente ronde. On peut organiser différentes sortes de jeux à l'intérieur, comme la plupart des jeux de cercle décrits dans cet ouvrage.

Le monstre de l'espace

Dans une tente mongole, chacun se lève et se met à marcher en gardant le cercle. Des spectateurs apprécieront ce phénomène à sa juste valeur ! Pour bien coordonner les mouvements, un chef peut dire où aller : par exemple, autant de pas à droite ou à gauche ou garder la tente bien tendue.

Passer la balle

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille et ils se passent de petites balles. Quand un chef élu crie « passe la balle ! », tous gonflent le parachute et ceux qui détiennent les balles doivent échanger la balle et leur place avec quelqu'un d'autre.

Le montant de tente

Un joueur au centre de la tente mongole joue le rôle du piquet. Il désigne un des participants qui doit se lever et permuter avec lui avant que la tente ne s'affaisse au milieu. Le nouveau « montant » choisit alors un autre joueur et ainsi de suite, très vite. On peut jouer à d'autres jeux de cercles sous la tente : par exemple, la « poste centrale » quand celui du centre appelle les noms de deux joueurs qui doivent changer de poste avant que le « montant de la tente » ne prenne une des deux places.

Le trésor englouti

Les participants rassemblent un trésor dans une boîte, ces objets peuvent leur appartenir, se trouver dans la pièce ou être en relation avec un thème particulier. La boîte est mise sous le parachute et on fait des vagues sur la mer. Des plongeurs sont alors envoyés pour récupérer un élément du trésor. Peuvent-ils trouver un objet qui leur appartient ou un dont ils connaissent le propriétaire ? Le jeu continue jusqu'à ce que tous les volontaires aient plongé et que tout le trésor soit récupéré.

Le serpent venimeux

L'un des participants tient le parachute à hauteur de la taille et les autres s'asseyent ou s'agenouillent en dessous au centre. Un serpent venimeux (un jouet) est lancé parmi eux. Les joueurs du milieu essaient de le projeter hors du parachute, alors que ceux de l'extérieur s'efforcent de le maintenir à l'intérieur. Au bout d'un moment, de nouveaux volontaires peuvent aller dans la fosse aux serpents, (les joueurs du centre peuvent se trouver sur le parachute, mais ils doivent rester à genoux quand ils tentent de se débarrasser du serpent).

Le gros ballon qui roule

Les joueurs contrôlent un très gros ballon qui roule sur le parachute. Une moitié des participants essaie de la garder dessus tandis que l'autre tente de le faire tomber par terre. On peut aussi utiliser des balles de différentes tailles à maintenir sur le parachute ou à faire tomber. Dans ce cas, soit chacun coopère, soit une moitié s'oppose à l'autre.

Faire sauter la balle

Ce jeu nécessite deux parachutes. Il s'agit de faire sauter une balle d'un parachute à l'autre. On peut compter les échanges quand les joueurs sont assez performants pour rattraper la balle même quand sa direction n'est pas bonne. On peut utiliser toutes sortes de balles ou des « grenouilles sautantes ».

Le carrefour

Pendant que l'on gonfle le parachute en comptant « 1,2,3, parachute ! », l'animateur donne les instructions pour traverser le parachute par en dessous : par exemple, « tous ceux qui ont des vêtements jaunes » ou « ceux qui ont mangé des tartines de confiture aux fraises au petit déjeuner ». Parfois, tous les joueurs traversent quand ils entendent des phrases comme « tous ceux qui aiment le chocolat » : il faut alors reprendre le parachute avant qu'il ne s'étale sur le sol !

La danse du serpent

Les participants roulent le parachute en un long cylindre et ils le tiennent au-dessus de leur tête. Ils doivent alors suivre le chef en faisant une longue file qui ondule comme un serpent, de préférence au rythme de la musique.

Le renard et les canards

Plusieurs joueurs se portent volontaires pour être les canards et ils vont tous sous le parachute qui est tenu à hauteur de la taille. Les renards se trouvent sur le parachute. Ceux qui tiennent la toile encouragent les canards et font le plus de vagues possible pour cacher leurs amis. Ces derniers lancent des coins furieux quand ils sont pris ! On peut utiliser d'autres proies et prédateurs, comme le chat et la souris, le héron et le poisson ou le plongeur et le requin. Le groupe essaie d'aider la souris, le poisson ou le plongeur (souvent les joueurs veulent faire les deux rôles, il est donc préférable d'établir une liste au préalable).

Le crocodile

Tout le monde est assis et tient les bords du parachute à hauteur de la taille. Un crocodile affamé est au milieu, « mord » les jambes de ses victimes et les entraîne dans la rivière. Les victimes lancent des cris de terreur, puis se transforment en crocodiles et attaquent de la même façon leurs anciens camarades du cercle. Cela continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne pour tenir le parachute : à ce moment, ils sont tous dans la rivière !

Le manège

Chaque participant tient les bords du parachute à hauteur de la taille et marche dans le sens des aiguilles d'une montre, de plus en plus vite, jusqu'au moment où tous courent. Ensuite, ils ralentissent pour s'arrêter petit à petit. On peut ajouter de la musique et tout le monde chante plus ou moins fort selon le rythme du pas. On peut aussi inventer une dans du parachute avec des pas et un rythme définis, comme les danses en cercle traditionnelles.

Les voyages de la balle

Sous une mongole, les participants se couchent sur le dos, la tête au centre et les pieds en l'air pour que les bords de la tente ne touchent pas le sol. Ensuite, ils se passent une balle en avant et en arrière en criant le nom du destinataire ou en lançant la balle qui doit être attrapée au vol.

ANIMATION D'EDUCATION PHYSIQUE CIN

Proposition d'une activité parachute à utiliser sur 6-7 leçons

Première question : où sont rangés les parachutes ?

Je traite de l'idée parachute au début de l'année avec des petits de 1-2 P car il est important de ne pas s'encombrer de problèmes de sortie de matériel à cette époque de chamboulement pour les enfants. De plus, je trouve que l'objectif : faire partie du groupe est plus important pendant cette période.

Les objectifs des leçons parachute sont surtout de coopération et sociaux :

Les élèves arrivent-ils à garder ou éjecter ensemble un objet sur le parachute ?

Les élèves se cachent-ils ensemble sous le parachute ?

Le groupe d'élèves est-il synchronisé ?

Les élèves osent-ils passer sous le parachute ?

Les élèves osent-ils se cacher sous le parachute ?

Le groupe arrive-t-il à construire un champignon avec le parachute gonflé ?

Les objectifs des leçons parachute sont aussi au niveau de la concentration:

Les élèves arrivent-ils à garder l'attention sur un objet pour qu'il reste sur le parachute ?

Les élèves arrivent-ils à garder l'attention sur les consignes qui changent souvent ?

Les élèves arrivent-ils à garder l'attention sur les gestes des camarades ?

Propositions d'exercices avec parachute :

La course au temps (ou salade de fruits) :

Nous tournons lentement dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque l'automne arrive, les personnes née en automne courent dans le sens des aiguilles d'une montre et doivent revenir à leur place.

A cache-cache :

Les participants ferment les yeux, montent la toile et au signal plaquent le bord au sol. Pendant ce temps la maîtresse avait désigné trois personnes qui vont sous le parachute. Les autres rouvrent les yeux. Qui manque ? Chacun son tour une personne va toucher quelqu'un et dit son nom. S'il a deviné juste celui qui est dessous dira « oui, c'est moi ».

Bon jeu pour lier le groupe et apprendre les prénoms en début d'année.

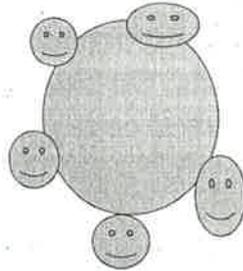
Le jeu «A cache-cache » est aussi à faire sous la forme du jeu de KIM : Observer une dizaine d'objet sous la toile, en retirer un. Puis on relève la toile et les participants nomment l'objet disparu.

Aussi à faire pour l'écoute avec des instruments : Installer 4 à 6 enfants avec un instrument sous la toile... faire le champignon en montant la toile et au signal plaquer le bord au sol.

Un musicien joue à la fois ... quel instrument entend-on.? ou alors plus dur...
Qui joue ?

Les crocodiles:

Les élèves sont assis jambes tendues étant cachés sous la toile. Trois crocodiles sous le P. et pincent les assis. Ceux-ci ont le droit de pousser font mordre...et ils remplacent le



au bord du P., leurs pieds enfants rampent comme des orteils de leurs camarades un cri strident lorsqu'ils se crocodile.

La montagne :

Les participants soulèvent la toile, puis la plaque au sol, gonflée. Deux alpinistes l'escaladent avant qu'elle ne se dégonfle.

L'autruche :

A genou, parachute au sol, lever le parachute très haut, se coucher en rabattant le parachute derrière la tête et en le serrant contre les oreilles.

L'igloo :

Les élèves sont debout. Le parachute est soulevé du sol. Lorsque son milieu atteint le point le plus haut, le retirer vers le sol en exécutant un pas en avant et en le passant par-dessus la tête et en s'asseyant rapidement à l'intérieur.

Le chapiteau du cirque :

pendant que la bulle de l'autruche (ou igloo) est gonflée, un groupe d'enfants présente un numéro de quelques secondes, le temps que le parachute se dégonfle....

La machine à laver : on fait asseoir une équipe sous le P. On demande aux autres de courir en rond en tenant les bords du P. Après quelques tours dans la machine à laver, on regarde en soulevant légèrement la toile si la lessive est faite...OH ! Tous les cheveux sont dressé sur la tête !!!!!!!!!!!!! c'est drôle

Gargantua et sa casserole :

les E. sont tout autour du P. et lancent plein d'objets pour faire une soupe à Gargantua, quand tous les objets sont sur la toile, les E secouent le P. pour faire sortir tous les objets. Quand Gargantua revient, il trouve la casserole vide, il est très en colère ... et les E. vont vite se cacher sous la toile et faire silence.

A table :

Tous les participants prennent appui en arrière afin de tendre le parachute et de rendre sa surface plate comme une table. Trouve-t-on l'équilibre ? Et maintenant avec un enfant couché au milieu, peut-on le bouger ou le soulever avec la toile ?

Tourner la crêpe :

Défi de groupe... Ensemble on essaie de retourner le parachute sans que quelqu'un ne lâche la toile.

La course au tracteur:

Tous les enfants se tiennent autour du parachute. Chacun est conducteur de tracteur. Le but de chacun est de rejoindre en premier le centre du parachute ou de toucher les épaules des voisins. Pour ce faire, il doit enrouler la toile avec les 2 mains. « prêt? Partez.. Broum, broum... »

Autre : Voir fiche pour les maîtresses cin N° 4

Le tunnel :

Plier le parachute en son milieu de manière à obtenir un demi-cercle... deux groupes s'asseyent sur le bord double. Le dernier groupe peut ramper à travers le tunnel ainsi formé, avant de remplacer ensuite une personne de son choix sur le bord (ou de manière dirigée en dictant les groupes).

Les montagnes russes :

Tous autour du parachute tendu au sol avec un ballon posé dessus. Arrive-t-on à faire faire le tour de la toile au ballon sans qu'il ne tombe ?

Le vol plané :

Le parachute est soulevé du sol . Lorsque son milieu atteint le point le plus haut, le lâcher. Où vole-t-il ? Nous recouvrira-t-il ? Les personnes qui ont leur anniversaire en décembre traversent....

Idées tirées du GYMtech n° 2 /2002 (mensuel qui n'existe plus sous cette forme)