

EXPLORATION du PARACHUTE en fonction des ACTIONS MOTRICES FONDAMENTALES

Se déplacer

- Se déplacer en gardant la toile tendue : en rond, latéralement, en tenant le parachute de différentes façons (une ou deux mains, de face, de dos, ...)
- Changer de place à l'appel d'une couleur en passant sous le parachute (en courant, en rampant, ...)
- Se déplacer sur le parachute, de diverses façons (toile tendue ou instable, en marchant, en roulant)
- Marcher en rond en tenant le parachute ; à l'appel d'une couleur, les participants concernés doivent faire le tour du parachute en courant pour retrouver leur place, tandis que la ronde continue à tourner. On peut faire courir dans le même sens que la ronde ou à contre-sens (plus facile).

Déplacer, manipuler le parachute

- Faire onduler le parachute, lent/vite, agité/calme, sonore/silencieux (imaginer la mer, le vent, la tempête,...)
- Faire onduler le parachute et accompagner avec des modulations de la voix
- Faire tourner le parachute en restant immobile
- L'autruche : gonfler le parachute et se cacher dessous (tête, corps entier,...)
- La crêpe : lancer et lâcher le parachute pour le faire se retourner

S'équilibrer

- En rond, tenir le parachute à une ou deux mains et s'équilibrer en se penchant vers l'arrière (l'assiette)
- Idem, assis sous le parachute gonflé
- Tenir debout sur un parachute en ondulation

Projeter, recevoir, déplacer des objets

- Promener des objets divers sur le parachute, vite, lentement
- Faire tourner balles ou ballon sur le bord du parachute en évitant qu'ils ne tombent
- Faire sortir des objets par le centre du parachute
- Faire aller et venir un ballon, du centre vers les bords (une personne est au centre du parachute) ; variante, on peut essayer de garder le ballon sur le fuseaux de couleur entre le centre et le bord
- Projeter des objets, balles, ballons, ..., les rattraper ou au contraire les éjecter
- Le pop-corn : faire rebondir un ballon ou une balle le plus haut possible

Jeux combinant diverses actions

- Poissons / Pêcheurs

Le parachute joue le rôle du filet du pêcheur. On peut varier les déplacements en jouant sur la hauteur du parachute

- Balles brûlantes

Version 1 : Deux équipes A et B avec autant de balles chacune. Le territoire de l'équipe A, c'est le parachute, celui de l'équipe B, l'extérieur. Les A éjectent les objets du parachute, le B les lancent dessus

Version 2 : Deux équipes A et B, réparties autour du parachute. Chaque équipe dispose d'un même nombre de balles (une couleur par équipe). Les balles sont sur la toile du parachute et les deux équipes essaient de faire passer leurs balles dans le trou. L'équipe qui fait sortir toutes ses balles la première a gagné. On peut aussi jouer la partie au temps.

- Requin / Poissons

Un ou plusieurs enfants, en quadrupédie, sous le parachute (les poissons). Un enfant déchaussé qui se déplace sur le parachute (le requin). Les autres agitent le parachute (la mer). Le requin doit toucher les poissons cachés par les vagues de la mer.

- Les déménageurs

- Deux équipes A et B. A tient le parachute et le fait voler. B déplace des objets de caisses situées à l'extérieur du parachute vers une caisse située sous le parachute. Les B ne doivent pas se faire toucher par le parachute quand il redescend.

- On peut faire également ce jeu en version coopérative. Le groupe est divisé en deux. Une moitié tient le parachute, l'autre moitié déplace les objets. La course se fait contre le temps, le groupe doit coopérer pour améliorer son record de temps (le temps peut être matérialisé par une comptine).

- Le champignon

Gonfler le parachute en le levant à partir du sol. Avancer d'un ou plusieurs pas pour enfermer l'air.

- Twister

Placer une partie du corps (pied, main, genou, coude,...) sur la couleur demandée ; à complexifier avec la latéralisation (pied droit, main gauche).

- Chat / souris

Un chat, une souris isolée, les autres souris autour du parachute, deux par couleur. Le chat poursuit la souris isolée, celle-ci peut s'arrêter sur n'importe quelle couleur à côté de deux autres souris et s'accrocher au parachute ; elle chasse alors la souris qui n'est pas directement à ses côtés.

- Chat perché couleur

Un chat et les autres enfants qui courent autour du parachute. Le chat nomme une couleur et les autres doivent se réfugier sur la couleur annoncée pour ne pas être pris. On peut limiter le nombre d'enfants sur un fuseau.

- Jeu de kim

Une équipe autour du parachute, une autre qui passe dessous. Au signal on baisse le parachute. Il s'agit alors de deviner qui est caché dessous.

DES SITUATIONS LANGAGIERES EN INTERACTION AVEC L'ACTIVITE PARACHUTE

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)

REMARQUES:

A priori, l'aspect coopératif de l'activité semble favoriser le langage: nécessité de se parler pour faire ensemble. D'autre part, l'objet parachute présente un intérêt particulier quant à la structuration de l'espace. C'est un objet fédérateur qui permet de rassembler tout le groupe classe.