

Le parachute

Le parachute matériel original mais de plus en plus fréquent dans les écoles peut être utilisé comme support d'activités corporelles collectives pour exercer la créativité mais aussi la coopération. Le partage d'un matériel commun développe la nécessité d'être attentif aux mouvements et déplacements des autres et contribue à rendre chacun responsable du projet du groupe. La manipulation de cet engin incite à produire des mouvements d'une certaine amplitude et suscite des enchaînements de gestes.

DÉCOUVERTE ET EXPÉRIMENTATIONS

Dispositif

- La classe peut être divisée en deux, une partie manipule le parachute pendant que l'autre regarde, fascinée par les mouvements harmonieux de la toile.
- Matériel : parachute (*) de diamètre 3,50 m ou 6 m avec douze ou seize poignées.

Déroulement

L'enseignant laisse les enfants qui découvrent le parachute s'exprimer librement. Il dirige ensuite la discussion : « *quel est cet objet ?* », « *comment est-il ?* » (couleur, forme, matière...).

Dans un deuxième temps les enfants mani-

puent le parachute, ils le font voler (le tissu se gonfle d'air), ils réalisent des vagues sur la toile, ils évaluent en combien de temps la toile redescend...

Remarques pédagogiques

- L'enseignant conduit les enfants à observer les conséquences des mobilisations articulaires (poignets, épaules) sur la toile. Que se passe-t-il avec des petits gestes des mains, avec des grands gestes des bras ?
- Les enfants apprennent à réaliser des gestes tous en même temps. Par exemple, en lançant les bras vers le haut, ils obtiennent un parachute bien arrondi comme un parapluie, une boule...

(*) Exemple : matériel WESCO.



CYCLE 1

ACTIVITÉ :
MANIPULATION COLLECTIVE D'UN ENGIN

Compétences transversales :
...se situer dans un espace,
respecter un rythme, coopérer

Compétences disciplinaires :
...répondre avec aisance
aux sollicitations d'un engin,
participer à une activité
corporelle avec un engin
collectif en respectant
des règles simples

JEUX AVEC OBJETS

LES DÉMÉNAGEURS

But du jeu

Transporter le plus d'objets.

Dispositif

- La classe est divisée en deux équipes : l'équipe A fait voler le parachute, l'équipe B transporte les objets.
- Prévoir deux grandes caisses : l'une vide placée sous le parachute, l'autre pleine d'objets très variés en poids, forme, couleur, texture (balles, sacs de graines, anneaux, cubes...), située à environ dix mètres du parachute.

Déroulement

En un temps donné, l'équipe B remplit la caisse placée sous le parachute avec le maximum d'objets pendant que l'équipe A fait voler le parachute. Les joueurs de B ne peuvent ni pénétrer, ni sortir de la « maison parachute » si elle est fermée.

Gain de la partie

Après avoir alterné le rôle des deux équipes, l'équipe gagnante est celle qui a déménagé le plus d'objets dans un temps donné (exemple : utilisation d'un sablier).

Remarques pédagogiques

- L'utilisation du parachute permet de complexifier le jeu des déménageurs et offre une concrétisation de la relation espace/temps qui favorise l'émergence de conduites anticipatoires en fonction des mouvements de la toile du parachute.
- Outre une amélioration de la vitesse de déplacement et une plus grande aisance dans la manipulation du parachute, l'enfant apprend à déclencher son départ au moment favorable pour ne pas être touché par la toile du parachute lorsqu'elle redescend.



LA QUEUE DE MICKEY

But du jeu

Pour les uns attraper les queues de Mickey, pour les autres protéger sa queue et pour tous être à sa place quand la toile du parachute se ferme.

Dispositif

- La classe est divisée en trois équipes : les joueurs de l'équipe A portent à la ceinture une « queue de Mickey », les joueurs B sont situés à environ cinq mètres du parachute, l'équipe C fait voler le parachute.
- Matériel : autant de foulards que de joueurs A. Le foulard est mis dans la ceinture avec deux pans inégaux pour faciliter sa prise.

Déroulement

Au signal, le parachute s'envole libérant l'équipe A cachée dessous. L'équipe B qui était située à l'extérieur a alors le droit d'entrer dans « la maison » pour attraper les « queues de Mickey ». Lorsqu'un joueur B attrape une queue, il la

coince dans sa ceinture et devient joueur A. Celui qui n'a plus de queue est alors joueur B.

Chaque joueur doit avoir retrouvé sa place (les A dans la maison, les B à l'extérieur avant que le parachute ne se referme).

Gain de la partie

Après avoir alterné le rôle des équipes, l'équipe gagnante est celle qui a attrapé le plus de foulards. Mais seuls sont comptabilisés les foulards des joueurs à la bonne place à la fin du jeu.

Remarques pédagogiques

- La caractéristique du parachute est ici d'introduire le paramètre temps. Les séquences de jeu sont fonction de l'envol et de la retombée de la toile du parachute. Les enfants qui manipulent la toile collectivement adoptent des stratégies particulières.
- Les enfants vont apprendre à tenir compte de deux contraintes spatiotemporelles pour construire une conduite motrice adaptée. Il s'agit pour eux d'être capables d'attraper ou de protéger un foulard et d'être à sa place quand la toile de parachute est abaissée.

BALLES BRÛLANTES

But du jeu

Débarrasser les balles de son territoire.

Dispositif

- La classe est divisée en deux équipes.
- Le territoire d'une équipe est le parachute, le sol pour l'autre équipe.
- Matériel : des balles en mousse (au moins une par enfant). Chaque équipe est au départ en possession du même nombre d'objets.

Déroulement

Dans un temps donné, il s'agit de débarrasser les balles de son territoire.

Gain de la partie

L'équipe gagnante est celle qui possède le moins de balles sur son territoire.

Remarques pédagogiques

La particularité du parachute est ici de délimiter un territoire. L'équipe qui tient le parachute peut se mettre debout, à genoux, accroupi. Des consignes peuvent être données pour ajuster les difficultés du lancer aux possibilités des enfants : à deux mains, à une main, plus loin, plus près, le parachute est ou non en mouvement...

EXPRESSION CORPORELLE

LA RONDE

Dispositif

- Le parachute est posé au sol pour les petits afin de visualiser la ronde.
- Les musiques sont variées (rapides, lentes...).

Déroulement

Les enfants tournent autour du parachute en marchant, en courant, en sautant suivant les musiques.

A un signal sonore ils changent de sens.

Remarques pédagogiques

Au fil des séances les enfants se donneront la main, tiendront le parachute de différentes façons.

CHORÉGRAPHIES

Dispositif

- Classe entière.
- Musique d'accompagnement.

Déroulement

Sur une musique d'accompagnement les enfants cherchent des pas simples à réaliser.

Par exemple : tourner dans un sens en balançant les bras de bas en haut en respectant le tempo musical et en effectuant trois pas en avant, trois pas en arrière. Les enfants se déplacent latéralement, en pas chassés...

Les plus grands peuvent s'arrêter, lancer le parachute quand il est gonflé, le rattraper et reparti.

Remarques pédagogiques

Rechercher différentes façons de tenir le parachute pour induire des mouvements variés : toile tendue, lâche ou avec des vagues... Les chorégraphies seront présentées à d'autres classes ou à la fête de l'école.

