Les avantages des jeux de parachutes

1) LA COOPÉRATION ET L'ESPRIT D'ÉQUIPE

Les jeux de parachutes développent l'esprit d'équipe et la coopération.

En sports collectifs, les joueurs se disputent, contrôlent, s'échangent un même objet (balle, ballon…) à des moments différents, dans la poursuite d'un but commun (marquer un goal, un point…).

Dans les jeux de parachutes, tous les participants utilisent le même outil, au même moment. Tous sont en contact avec le parachute et unissent leurs efforts, travaillent en synergie, pour atteindre un même objectif et le plaisir est d'autant plus grand que chacun exerce un contrôle permanent sur l'équipement.

L'utilisation d'un matériel commun pour atteindre un projet de groupe, oblige chaque joueur à être attentif aux mouvements et aux déplacements des autres.
Or, grâce à sa forme ronde, le parachute impose aux participants de se placer en cercle. Cette disposition crée un contact visuel permanent puisque chaque joueur voit et est vu de ses partenaires ; elle renforce donc la coopération tout autant que la sécurité.

Les activités de parachutes sont innombrables et très diversifiées.
Elles impliquent de produire des mouvements d'amplitude variable et nécessitent des enchaînements de gestes. Leur utilisation permettra donc de travailler simultanément ou de manière spécifique les habiletés motrices de base ; mais aussi, d'améliorer le développement cognitif et socio – affectif des enfants, des adolescents … et des adultes.

2) LA RELATION ANIMATEUR - ENFANTS

Dans la plupart des activités sportives, le professeur fait en général figure d'autorité pour contrôler, corriger, encourager ou réprimander les joueurs ; quand il n'assure pas tout simplement, le rôle d'arbitre pour sanctionner les fautes et additionner les buts ou les points.
Tous les jeux de parachutes autorisent l'animateur à prendre part à l'activité et permettent ainsi aux participants de jouer en toute confiance, sans souci de savoir qui gagne ou si les règles définies sont scrupuleusement respectées.

Grâce à son rôle de « joueur », l'animateur peut établir des contacts positifs avec son groupe et améliorer globalement la relation « animateur - enfants ».
Il semble évident que les comportements relationnels qui s'établissent entre des personnes qui prennent part à une même activité sont très différents de ceux qui s'installent habituellement entre un professeur « autorité » ou « arbitre » et les joueurs.

3) TOUT LE MONDE GAGNE

Dans les jeux de parachutes, il n'y a pas de perdants.
La plupart des activités ne font pas appel à l'esprit de compétition.
Et si nombre d'entre elles mettent en présence deux équipes, elles se centralisent avant tout sur le jeu, évitent d'attribuer des points et de mettre en évidence vainqueurs ou vaincus.
L'important est de jouer, de passer rapidement au prochain « match », au jeu suivant et non de savoir qui a gagné ou perdu !

4) UN OUTIL PRATIQUE

Le parachute est pratique et facile à utiliser.
Rapidement déplié, il ne faut que quelques minutes pour le ranger.
On pourra donc l'utiliser aussi bien pour de très courtes séances que pour des activités prolongées puisque sa mise en place et son rangement ne requièrent que peu de temps.

Les jeux de parachutes offrent un éventail d'activités physiques intenses et animées mais aussi, de nombreuses possibilités de jeux calmes et reposants.

Les jeux de parachutes s'adressent à des groupes d'importance variable, allant d'un minimum de dix joueurs, à vingt, trente voire quarante personnes.

Les jeux de parachutes sont accessibles à tous, jeunes ou moins jeunes, petits ou grands, déficients moteurs, sportifs débutants ou chevronnés. Que le groupe soit homogène (même âge, même taille, même niveau …) ou non, l'objectif éducatif des jeux de parachutes reste le même et fait appel à l'imagination et à la coopération des participants.

Ils peuvent être utilisés dans les écoles, au cours d'éducation physique, dans les clubs, les activités récréatives, en famille…

5) UN OUTIL BON MARCHÉ

Etant donné le nombre potentiel de joueurs et la grande diversité des activités, les parachutes représentent un investissement intéressant.
Leur matière et leur fabrication soignée en font un outil résistant qui pourra être utilisé pendant plusieurs années.

Un parachute ordinaire de forme circulaire d'un diamètre de 3m60 environ coûte actuellement une trentaine d'euros. Il est en général constitué de plusieurs panneaux de même couleur ou de couleurs différentes.
Il existe cependant de nombreux types de parachutes qui diffèrent par leur diamètre, leur couleur, leur graphisme, leurs accessoires et leur prix qui peut atteindre une centaine d'euros.
Les parachutes d'un diamètre de 1m80 seront exclusivement réservés aux tout jeunes enfants.
En général, le diamètre n'excèdera pas 10 mètres car le parachute est alors trop volumineux et presque impossible à soulever et à manipuler.

La plupart des parachutes sont munis de poignées. Celles – ci, placées aux coins des différents panneaux constituant l'ensemble de la toile, sont faciles à agripper et sont donc sécurisantes.
Cependant, elles présentent deux inconvénients : elles limitent le nombre de participants et c'est souvent à leur niveau qu'apparaissent les premiers signes d'usure et de détérioration.
Pour ces raisons, l'animateur, en fonction de l'importance du groupe et des objectifs poursuivis, conseillera souvent aux enfants de ne pas les utiliser. Placés par deux à chaque panneau, ils agrippent simplement le bord du parachute, tout en délaissant les poignées.

Pour certains jeux, un parachute avec une ouverture circulaire centrale sera indispensable. Si votre parachute n'en a pas, il possède certainement au centre un petit filet qu'il vous est alors possible de découdre et de rattacher avec des bandes adhésives de type «velcro». Vous pouvez ainsi l'enlever ou le remettre suivant l'objectif du jeu.

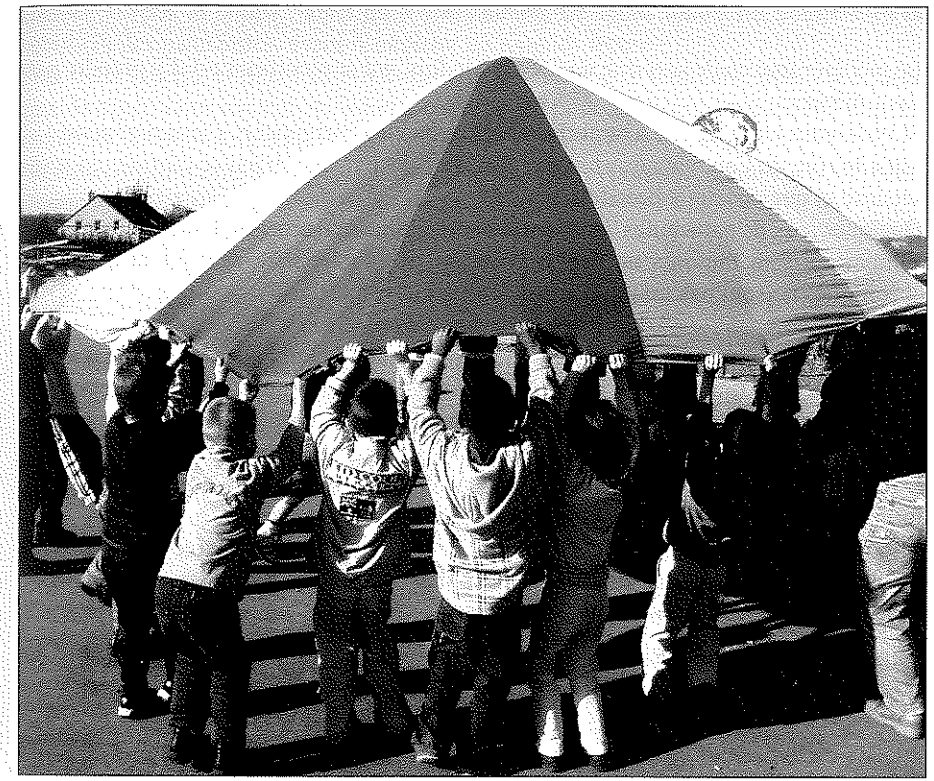
Les parachutes sont en général vendus avec un sac de rangement.

Avec les parachutes, vous serez amenés à utiliser des objets tels que balles ou dés en mousse ; petites balles, animaux ou sacs lestés ; objets en peluche ; cerceaux, frisbee, foulards…

6) RÉPARATION ET ENTRETIEN

Une déchirure de la toile peut être réparée avec des bandes auto – adhésives.
Cependant, si les réparations sont nombreuses, le poids du parachute s'en trouve augmenté.

Le parachute, fabriqué en général en Nylon, peut être lavé en machine, à froid (veillez seulement à ce que le volume du parachute ne dépasse pas celui autorisé par la machine) et séché à l'air libre.



Organisation d'une séance

Choisir de manière judicieuse les différents jeux qui seront proposés au cours d'une séance est une première chose ; bien les connaître, les préparer et les organiser pratiquement est tout aussi primordial. Le rôle du meneur est important; par sa présence autoritaire et à la fois amicale, il suscite l'enthousiasme du groupe et obtient la participation spontanée de tous les participants, tout en maintenant une certaine discipline.

Le meilleur moyen de savoir si un jeu est à la fois gai et sécurisant est d'y prendre part soi – même.
Si vous vous amusez, il y a de fortes chances que les participants s'amusent aussi !
Mais le rôle de l'animateur est avant tout de s'assurer que le jeu se déroule en toute sécurité et que chacun y prend du plaisir.
Quelques jeux de parachutes amènent à comptabiliser un score et, lorsque c'est le cas, l'important sera toujours de « jouer » avant de « gagner » ; tant pis si les règles spécifiques ne sont pas toujours scrupuleusement respectées !

Pendant la séance, l'animateur surveille discrètement les enfants. Il stimule les plus faibles, les plus timides, et n'hésite pas à modérer l'exubérance des autres. Il observe les réactions du groupe afin de déceler les premiers signes de fatigue ou de lassitude, sources fréquentes de disputes, voire d'accident.
Lorsque l'intérêt diminue, n'hésitez pas à changer de jeu et même à abandonner momentanément le parachute pour un tout autre type d'activité.
Imposer de trop longues séquences lorsque l'engouement commence à baisser peut avoir un effet négatif pour les séances suivantes.

1) AVANT LA SÉANCE

Avant la séance, choisissez une série de jeux et faites – en la liste par écrit.

Plusieurs facteurs interviennent pour déterminer le choix de jeux appropriés :

1. Le temps imparti :

La longueur de l'activité peut varier de cinq à cinquante minutes.
Une séance de cinquante minutes n'est cependant pas recommandée au départ.
Laissez – vous le temps, ainsi qu'à vos joueurs, de sentir toutes les possibilités et subtilités des parachutes, avant d'imposer de longues leçons.
Plus vous jouerez et plus l'activité «parachute » vous sera familière, plus vous serez apte de juger, à bon escient, de la longueur d'un jeu pour qu'il reste attractif et s'impose plutôt qu'un autre dans telle ou telle situation.
Au cours d'une même séance, les activités de parachutes peuvent alterner avec des jeux classiques.

2. Les joueurs :

Vous devez connaître, avant chaque séance, le nombre de joueurs, leur âge, leur niveau.
La majorité des jeux de parachutes peuvent être pratiqués avec des groupes hétérogènes.
Les parachutes utilisés seront choisis en fonction du nombre et de l'âge des enfants : avec des groupes réduits ou de très jeunes enfants, nous utiliserons de préférence de petits parachutes.

3. Les conditions de jeu :

Vous devez connaître avant chaque séance les conditions dans lesquelles vous allez travailler : l'infrastructure et le matériel dont vous disposez.

Certains jeux conviennent à un sol lisse et glissant; par contre, d'autres, faisant appel à la course par exemple, peuvent se révéler dangereux lorsqu'ils sont pratiqués sur ce type de surface.
Aussi, l'espace dont vous disposez doit influencer en priorité le choix des jeux.

Idéalement, ces activités se pratiquent à l'extérieur, par beau temps et sur une pelouse parfaite.

Mais malheureusement, nous ne disposons pas toujours de ces conditions optimales. Notez qu'une activité parachute programmée à l'extérieur sous une petite pluie fine peut présenter certains attraits si les jeux sont choisis en fonction de ces conditions climatiques particulières.

On peut donc jouer avec les parachutes aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur.
Mais si on joue dans un espace fermé, il faut évidemment tenir compte de la hauteur du local, des balles lancées avec le parachute pouvant s'élever relativement haut.

2) PENDANT LA SÉANCE

Veillez à ce que tous les joueurs agrippent fermement la corde qui renforce tout le périmètre du parachute ou éventuellement les poignées.

Ayez à portée de mains tous les accessoires nécessaires aux activités que vous avez choisies de pratiquer (balles en mousse, cerceaux, frisbee…)

Evitez de donner de longues explications. Celles – ci doivent être claires et précises pour vous permettre de commencer l'activité le plus rapidement possible.
Introduisez progressivement les conseils et règles qui feront que le jeu sera correctement joué.
Débutez de préférence la séance avec un jeu simple et dynamique qui ne demande que peu d'explications, ou avec un jeu que les enfants connaissent bien pour l'avoir déjà pratiqué à plusieurs reprises. Puis poursuivez avec des jeux plus compliqués d'intensités variées, nécessitant plus d'attention et de concentration.

Evitez toute perte de temps lorsque vous devez former des équipes ou désigner des « volontaires » pour remplir un rôle spécifique.

Il est essentiel de toujours garder le contrôle du groupe et de l'activité.
Si le comportement de certains joueurs perturbe le jeu ou les autres participants, n'hésitez pas à intervenir avec autorité, quitte à sortir du jeu quelques instants le ou les enfants en faute.
Maintenir une bonne discipline et avoir une organisation précise et soignée, tout en assurant une surveillance discrète mais attentive permettront d'éviter les accidents et de jouer dans une atmosphère détendue et sympathique !

La plupart des jeux de parachutes sont intrinsèquement sans danger.
Nous comprenons tous qu'un petit « bobo » est un facteur de démotivation pour le pratiquant. Aussi, il incombe à votre rôle de meneur de rester vigilant, de veiller à la sécurité de vos joueurs et ainsi d'éviter tout risque d'accident.

Si un jeu vous paraît dangereux, n'hésitez pas à l'interrompre ou à revenir à une version simplifiée.

Remarques :
- Les parachutes ne doivent pas servir à « lancer » en l'air une personne et la rattraper.
  Ce type d'activité, pourtant théoriquement possible avec un nouveau parachute, présente de nombreux risques en cas d'usure des coutures ou de déchirure ; aussi nous préférons les interdire.
- Laisser les enfants jouer librement, s' « emballer » l'un l'autre, dans la toile, peut également se révéler dangereux. C'est en général une activité qui est plus amusante pour ceux qui sont à l'extérieur que pour celui qui se trouve à l'intérieur, surtout si celui – ci est claustrophobe.

3) EN FIN DE SÉANCE

Vous terminez de préférence votre séance par un jeu intense suivi d'un retour au calme qui permettra à chacun de récupérer physiquement et mentalement.

Chacun peut également contribuer au rangement du matériel et notamment du parachute.

Il n'est pas facile de replier seul le parachute, alors voici un petit jeu simple, pour que tout le monde participe à son rangement, de manière rapide et amusante.

Le rangement

COOP

MATÉRIEL

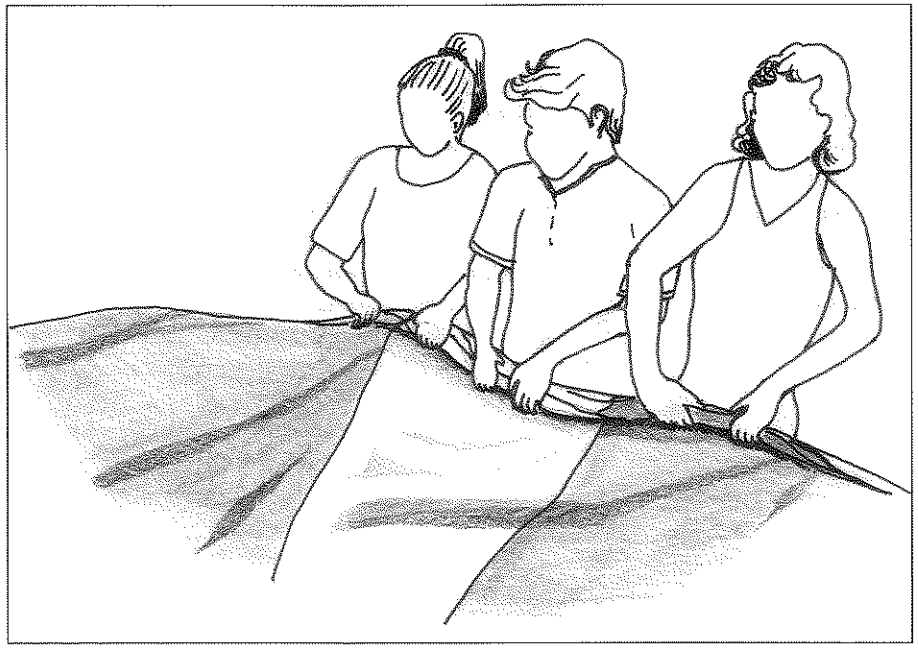
- Le parachute utilisé pendant la séance.

ORGANISATION

- Tous les participants sont répartis sur le périmètre du parachute.
- Ils placent leurs mains en pronation sur le bord de la toile.
- Celle – ci est parfaitement tendue entre eux.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les participants roulent le parachute avec les mains et avancent progressivement vers le centre.
- Le but est d'arriver au milieu, en ayant transformé le parachute en un petit boudin bien serré.



Les jeux

Les jeux

Grâce aux jeux de parachutes, les enfants apprennent à se situer dans l'espace et à coopérer ; ils font preuve de créativité et de spontanéité. Ils utilisent un outil collectif, dans la poursuite d'un objectif commun, tout en respectant des règles simples.

Le meneur de jeu connaît les règles et crée l'ambiance ; il communique son enthousiasme, son plaisir et son dynamisme à l'ensemble du groupe.
Il veille à la sécurité et à l'intégration de tous les participants.
Il organise les activités en passant de manière appropriée d'un jeu à l'autre, tout en respectant les sentiments du groupe.
Dans le meilleur des cas, après les explications, le meneur devient « joueur » et ne « commande » que quand cela est nécessaire.

CLASSIFICATION

Etablir un classement des différents jeux en tenant compte de l'âge auquel il convient de les aborder ou de leur intensité réelle (calme, intense, très intense ...) nous paraissait très aléatoire.
Aussi nous avons choisi d'établir une classification en trois grandes rubriques :

1) Les jeux qui utilisent un parachute et le font voler
2) Les jeux qui utilisent un parachute sans le faire voler
3) Les jeux qui utilisent un parachute et des accessoires

Une distinction sera également faite entre «**jeux de coopération**» et «**jeux de compétition**».
Chaque jeu sera marqué d'une icône:

- Jeux de coopération : COOP
- Jeux de compétition : COMP

A) Les jeux simples pour se familiariser avec le parachute

Tous les jeux décrits dans cette partie sont des jeux de ***«coopération»***

COOP

1. LES JEUX QUI UTILISENT UN PARACHUTE ET LE FONT VOLER

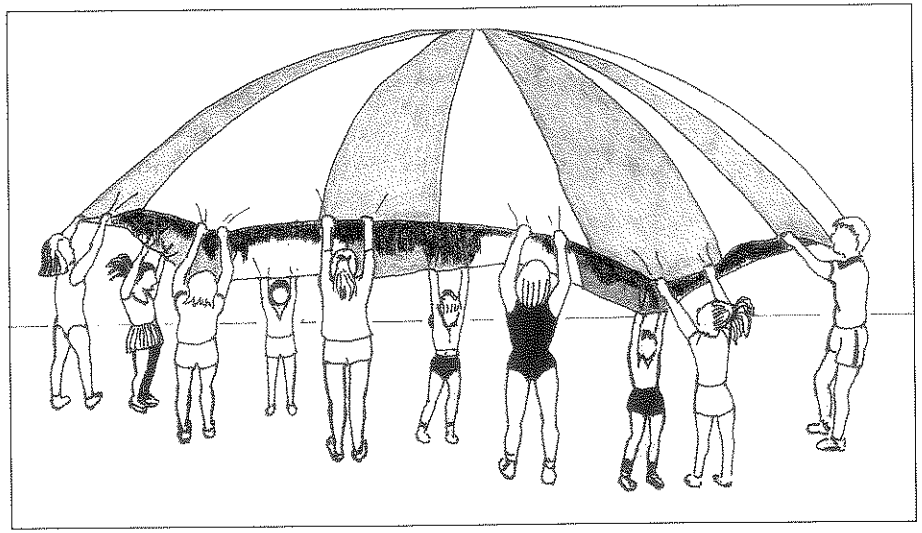
1. Diviser le groupe en deux : le premier groupe manipule le parachute, le deuxième observe les mouvements de la toile et s'exprime sur ce qu'il observe.
Ils recherchent différentes manières d'agripper le parachute pour lui induire des mouvements diversifiés ou varier les tensions de la toile.

2. Les enfants prennent place en position accroupie autour du parachute. Au signal du meneur, chaque joueur se lève à son tour puis s'abaisse rapidement.
Au deuxième tour, les enfants lèvent les bras au – dessus de la tête ; au troisième, ils sautent le plus haut possible.
Ils observent les mouvements du parachute.

3. Trois ou quatre enfants se couchent sous le parachute ; les autres sont à genoux et tiennent fermement le bord de la toile.
Au signal du meneur, ils agitent vigoureusement celle – ci , juste au – dessus des joueurs couchés.
Par temps chaud, ceux – ci bénéficient d'un agréable courant d'air...

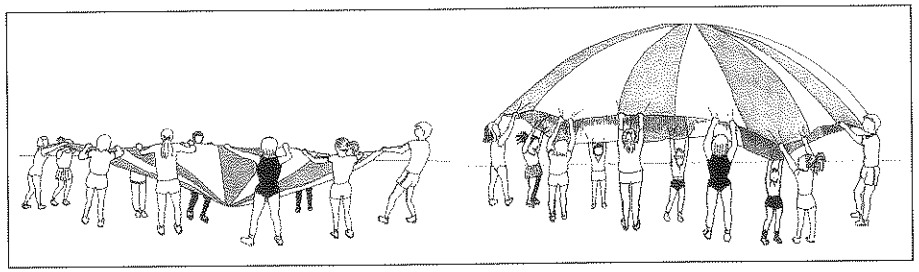
4. Les participants manipulent le parachute, ils le font voler, avec de petits mouvements des mains, ou avec de grands mouvements de bras.
Le tissu se gonfle d'air ; ils font des vagues, ils essayent d'évaluer le temps mis par le parachute pour retomber.
Ils coordonnent leurs mouvements pour obtenir des vagues régulières ; ils augmentent ou diminuent l'amplitude de leurs mouvements pour former de grosses ou de petites vagues.

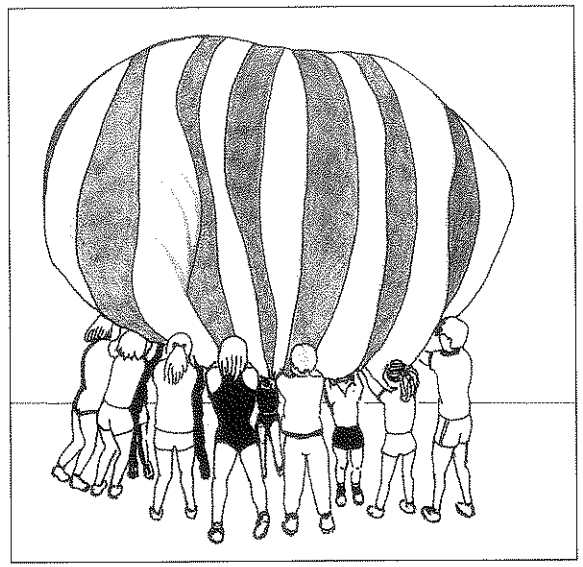
5. Les joueurs essayent d'agir simultanément, de synchroniser leurs gestes : s'ils lancent les bras vers le haut tous en même temps, ils obtiennent un parachute bien arrondi, comme un grand «**parapluie** ».



6. Tous lèvent le parachute au – dessus de leur tête et au signal du meneur, le lâchent simultanément, quand il est gonflé d'air. Celui - ci se retourne comme une «**crêpe**» puis les joueurs le rattrapent.

7. Les enfants lèvent la toile le plus haut possible et le parachute se gonfle d'air. Demander alors aux enfants de faire un ou deux pas en avant, en maintenant la toile : le « **champignon** » devient de plus en plus gros.
Répéter l'exercice à plusieurs reprises et faire chaque fois un pas de plus ; à chaque fois, le volume du « champignon » augmente…





8. Même exercice que le précédent : les enfants gonflent le parachute pour former un « champignon » ; ils avancent d'un ou deux pas puis reculent de la même façon. De la sorte, le parachute monte puis s'abaisse alternativement…
Commencer doucement puis progressivement, augmenter le rythme…

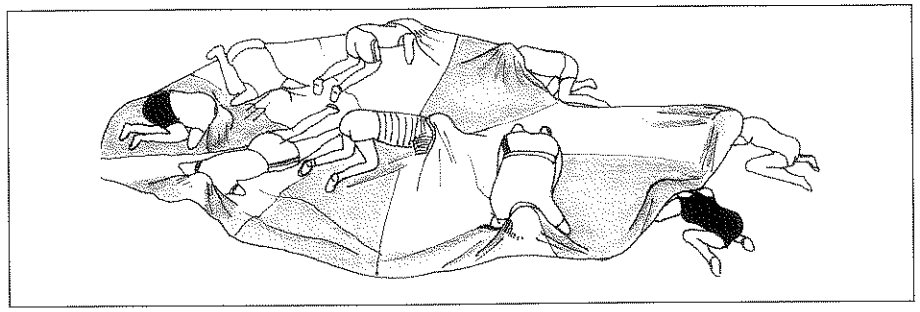
9. Les enfants sont accroupis puis se redressent bras tendus ; le parachute se remplit d'air. Pendant qu'il est gonflé, les enfants courent vers le centre et s'asseyent. « **L'abri** » descend lentement sur eux.

10. Les joueurs lèvent la toile le plus haut possible puis la ramènent vers le sol en essayant de rentrer leur tête sous le parachute. Ils conservent l'air au maximum en tenant bien la toile puis, ils se rassemblent au milieu, s'asseyent et laissent doucement descendre le parachute sur eux.
On peut aussi s'asseoir sur le bord de la toile qui forme alors en bel « **igloo** » et se balancer de gauche à droite et inversement, d'abord lentement puis de plus en plus vite.

11. Les joueurs doivent enlever leurs souliers pour ne pas déchirer la toile. Ils se mettent tous en position accroupie autour du parachute.
Un chat et une souris sont désignés : le chat marche à quatre pattes sur le parachute et tente d'attraper la souris qui se déplace en rampant sous la toile. Les autres font des vagues pour que le chat ne voie pas la souris.

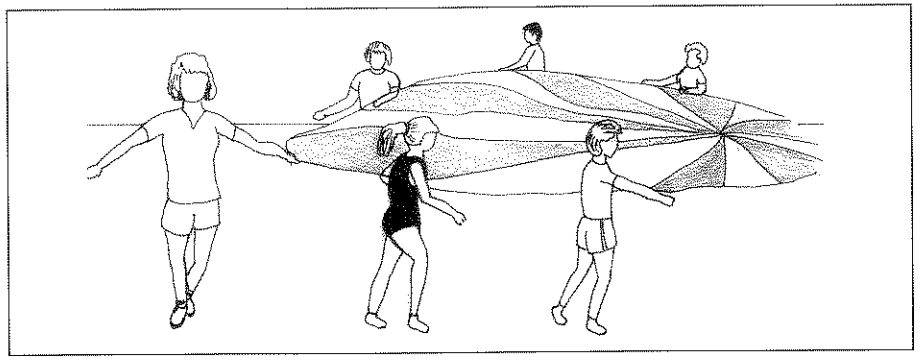
2. LES JEUX QUI UTILISENT UN PARACHUTE SANS LE FAIRE VOLER

1. La toile est étendue sur le sol. Les enfants s'y couchent librement et s'attribuent un espace personnel sur le parachute, sans gêner les autres.
   Au signal du meneur, qui désigne l'une ou l'autre partie du corps, ils dissimulent, le plus rapidement possible, leur tête, un bras, une jambe… sous ou dans la toile.



2. Les enfants se tiennent debout autour du parachute et maintiennent le bord à deux mains. Ils tendent la toile entre – eux, progressivement, de tout leur poids, ils s'équilibrent et se retiennent l'un l'autre.
   Quand ils ont pris confiance, ils peuvent se déplacer en cercle, comme une roue ; à petits pas, puis un peu plus vite…

3. Les enfants agrippent les poignées ou le bord du parachute avec une seule main et le maintiennent tendu horizontalement. Ils tournent en une ronde continuelle : ils marchent, ils courent, ils sautillent sur un pied, sur deux pieds…, éventuellement sur les différents rythmes d'un support musical.
   Au signal, ils inversent la rotation.

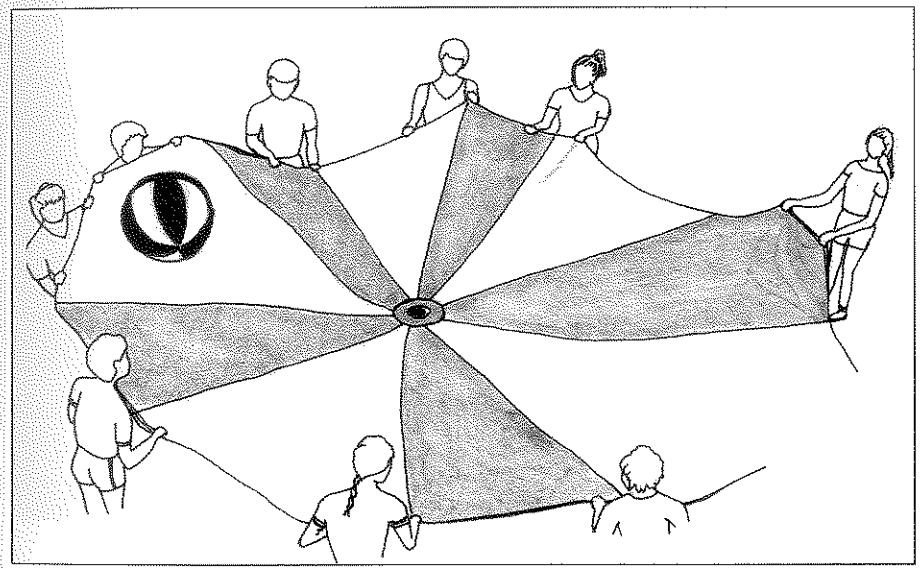


4. Les déplacements peuvent aussi s'effectuer latéralement en pas chassés, en avant, en arrière ; avec des mouvements de bras en bas ou en haut. On peut aussi se mettre debout, à genoux, accroupi… toujours sur une musique d'accompagnement.

5. Un joueur volontaire s'assied au centre du parachute après avoir enlevé ses chaussures. Au signal, tous les participants tirent sur le parachute de manière que la toile se déploie sans toucher le sol. Le joueur au centre se lève alors et se promène sur la toile

3. LES JEUX QUI UTILISENT UN PARACHUTE ET DES ACCESSOIRES

1. Mettre un ballon léger (ballon de plage) devant l'un des enfants : le ballon fait le tour du cercle…de plus en plus vite …
   Les enfants sont debout ou à genoux et par petits mouvements successifs, ils créent une vague qui déplace le ballon de proche en proche.
   Le « timing » est important : ils doivent soulever le parachute juste après le passage du ballon car :
   - si c'est trop tôt, le ballon ralentit et s'arrête
   - si c'est trop tard ; le ballon roule vers le joueur ou sort du parachute.
   Plus le ballon est gros, plus l'exercice est facile.

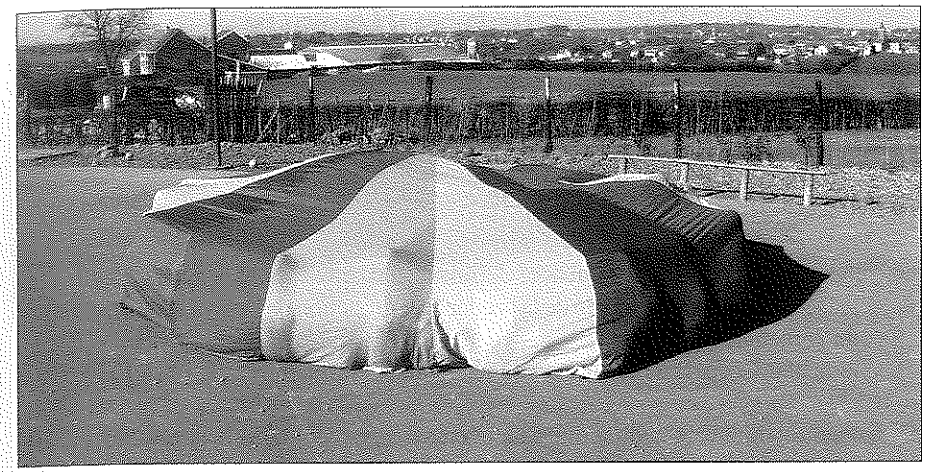


2. Placer une balle en mousse au milieu de la toile et la faire rouler.
   Le meneur désigne un enfant et le groupe doit diriger la balle vers l'enfant qui a été nommé.

3. Si le parachute possède une ouverture centrale, vous pouvez faire une partie de «**golf**». Placer une dizaine de balles en mousse sur la toile. Les enfants en agitant le parachute essayent de faire passer les balles dans l'orifice central.

4. Placer un grand nombre de petites balles en mousse sur la toile. Les joueurs sont en position debout, tendent la toile puis font de grosses vagues. Les balles sautent alors comme du «**pop corn**». Tous essayent de les garder le plus longtemps possible sur la toile … ou de les faire sortir .

5. Placer sur la toile une grenouille ou tout autre petit animal lesté ou en peluche.
   Les enfants agitent doucement le parachute, la grenouille bouge sur la toile.
   Puis le vent s'intensifie, les enfants agitent la toile de plus en plus fort, la grenouille saute et rebondit sur les vagues; elle tourne et fait des sauts périlleux…



«L'igloo»

«La crêpe»

B) Les fiches de jeux

REMARQUES PRÉLIMINAIRES :

- Suivant le jeu réalisé, le parachute définira :
  - le facteur «temps» : la durée de la séquence est fonction de l'envol et de la retombée du parachute
  - le facteur «espace» : la surface du parachute délimite un territoire.

- Quel que soit le jeu, la dimension du parachute sera toujours choisie en fonction de l'importance du groupe qui doit le manipuler.

- Lorsqu'il est spécifié «parachute de grande dimension», cela signifie que le jeu ne doit être proposé qu'aux groupes importants.

- Lorsque le jeu nécessite la formation de deux ou trois équipes, le groupe qui manipule la toile doit toujours compter au moins dix à douze enfants, afin que la mise en mouvement du parachute soit aisée.

- Lorsqu'une restriction en ce qui concerne l'âge, le terrain, le parachute... est indispensable pour la réalisation du jeu dans de bonnes conditions, elle sera notée clairement soit dans «Matériel» soit en italique en bas de la fiche.

- Les fiches se présenteront toujours de la même façon :

Titre du jeu COOP ou COMP

MATÉRIEL

- Donne toutes les indications concernant le matériel requis.

ORGANISATION

- Donne toutes les informations nécessaires concernant le placement des enfants, la formation de groupes, les positions de départ...

CONSIGNES :

- Reprennent les objectifs, les règles du jeu, ainsi que toutes les informations nécessaires à son bon déroulement..

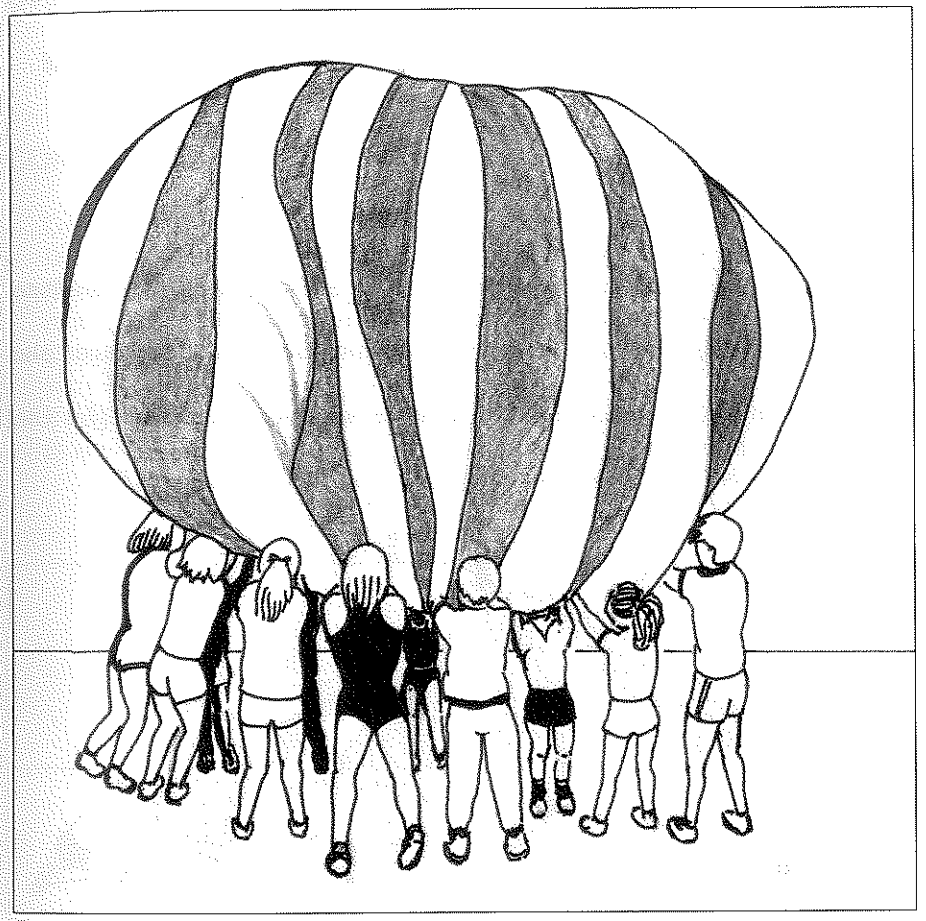
VARIANTE

- Autre formule pour le même jeu.

Remarques éventuelles concernant notamment l'âge des enfants auquel le jeu doit être proposé.

«Comment tenir le parachute ?»

1. Les jeux qui utilisent un parachute et le font voler



1. Le raz de marée

COOP

MATÉRIEL

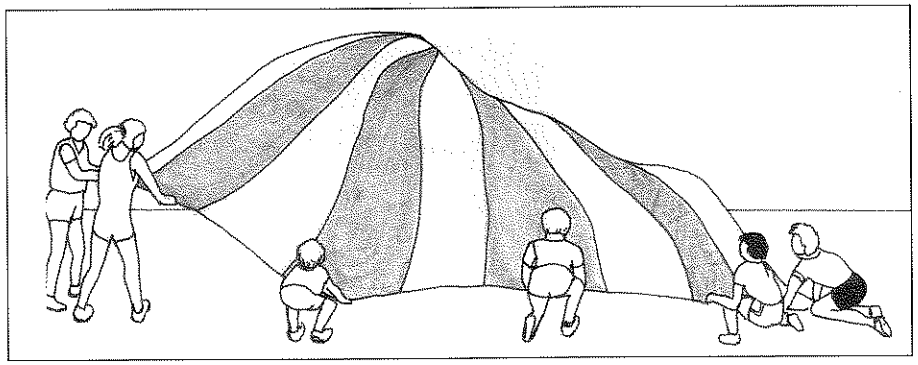
- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

- Les enfants se répartissent sur le périmètre du parachute et agrippent celui – ci.
- Ils sont en position accroupie ou à genoux.

CONSIGNES

- Les enfants tiennent le parachute immobile à quelques centimètres du sol.
- Au signal du meneur, une partie des enfants, située sur le même arc du parachute, agite celui – ci, de manière à produire «une vague» vers le côté opposé.
- Les joueurs situés à l'opposé répondent en essayant de faire une vague plus volumineuse.
- Et ainsi de suite, d'un côté à l'autre, la vague «déferle», chaque fois plus vite, chaque fois plus grosse…
- Et que se passe – t – il quand deux vagues se rencontrent au milieu ?



2. Prince ou princesse

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute avec une ouverture centrale.

ORGANISATION

- Tous les joueurs se répartissent autour du parachute et saisissent celui – ci.

CONSIGNES

- Les joueurs lèvent les bras et forment «le parapluie».
- Dès que la toile est bombée, l'animateur désigne un joueur par son prénom.
- Celui – ci doit alors quitter sa place et venir mettre sa tête à l'intérieur du trou central, avant que le parachute ne retombe.
- Ce joueur est alors reconnu «prince – parachute» et prend la place du meneur de jeu.
- Il s'agenouille, donne le départ du parapluie et crie le prénom d'une autre personne.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait été «prince ou princesse».

3. L'autruche

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

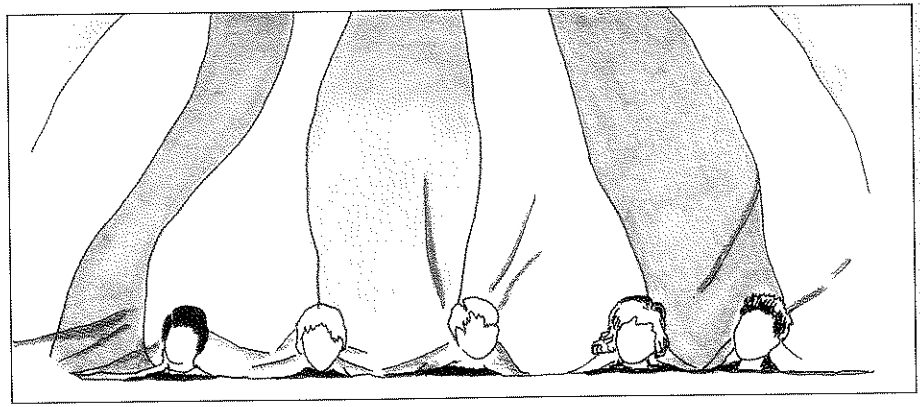
- Les joueurs sont en cercle, en position accroupie et agrippent fermement le parachute.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les joueurs lèvent la toile le plus haut possible, puis font deux pas en avant.
- Ils ramènent ensuite la toile vers le sol, se mettent à genoux puis en coucher ventral.
- Ils rentrent leur tête sous le parachute et serrent la toile autour de leurs épaules de manière à conserver l'air au maximum.
- De l'intérieur du parachute, seuls les visages, en cercle, sont visibles.
- Ensuite, en rampant, ils peuvent se rassembler au milieu et laisser le parachute, descendre doucement sur eux.

VARIANTE

- On peut aussi faire l'inverse : mettre la tête à l'extérieur et le corps à l'intérieur du parachute.



4. Les sculptures

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

- Plusieurs enfants (maximum 6) se placent sous la toile.
- Les autres prennent place autour du parachute et l'agrippent.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les joueurs se trouvant à l'extérieur lèvent le parachute et font un gros « champignon ».
- Les joueurs se trouvant sous la toile prennent différentes postures, de manière à former une « sculpture » géante, pendant que le parachute descend lentement sur eux.
- Lorsque la toile est complètement retombée, on la retire de manière à dévoiler « l'œuvre d'art ».

VARIANTE

- On peut aussi transformer l'exercice en un jeu de devinettes : les joueurs, cachés sous le parachute, prennent des attitudes spécifiques, qu'ils essayent de faire découvrir aux joueurs de l'extérieur.

5. La chenille

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.
- Un espace relativement grand et libre de tout obstacle est nécessaire.

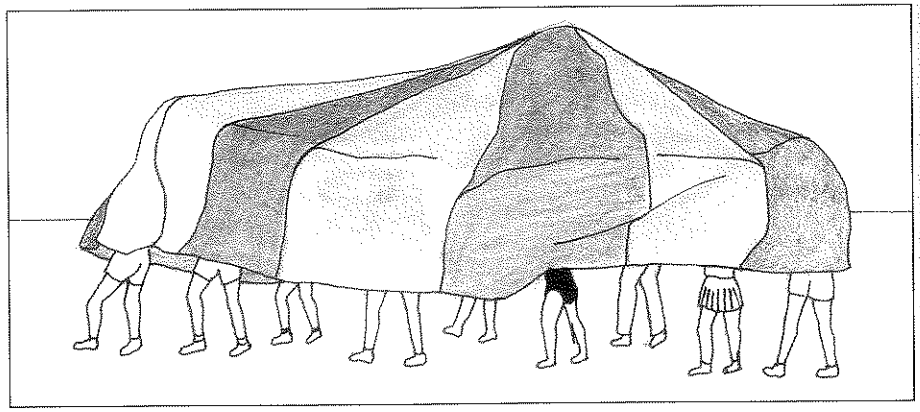
ORGANISATION

- Tous les enfants se placent sur le périmètre du parachute et agrippent celui – ci.
- Désigner un chef de file qui sera la « tête » de la chenille et dirigera la manœuvre.

CONSIGNES

- Tous les joueurs lèvent le parachute au – dessus de leur tête.
- Lorsque le parachute est gonflé, ils font un ou deux pas vers le centre et laissent descendre le parachute sur eux.
- Ils s'alignent derrière le chef de file.
- Quand tous sont bien recouverts par la toile, la chenille se met en marche pour une promenade inattendue et amusante…

Ce jeu sera de préférence réalisé avec des enfants à partir de 10 ans.



6. Gendarme et voleur

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute.

ORGANISATION

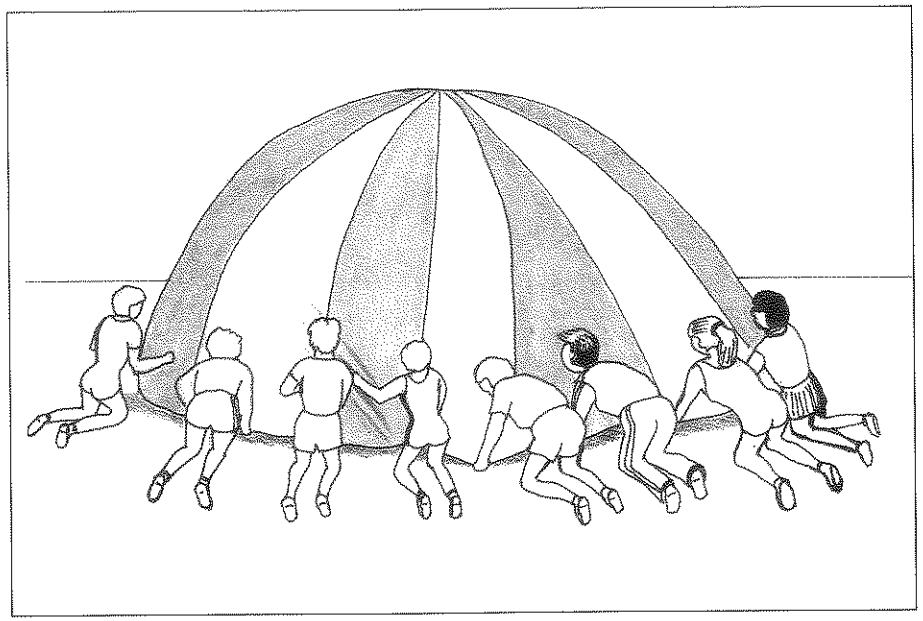
- Désigner deux enfants pour tenir les rôles des gendarme et voleur.
- Le voleur se cache sous le parachute, le gendarme reste à l'extérieur.
- Les autres enfants se placent debout autour du parachute et agrippent celui – ci.

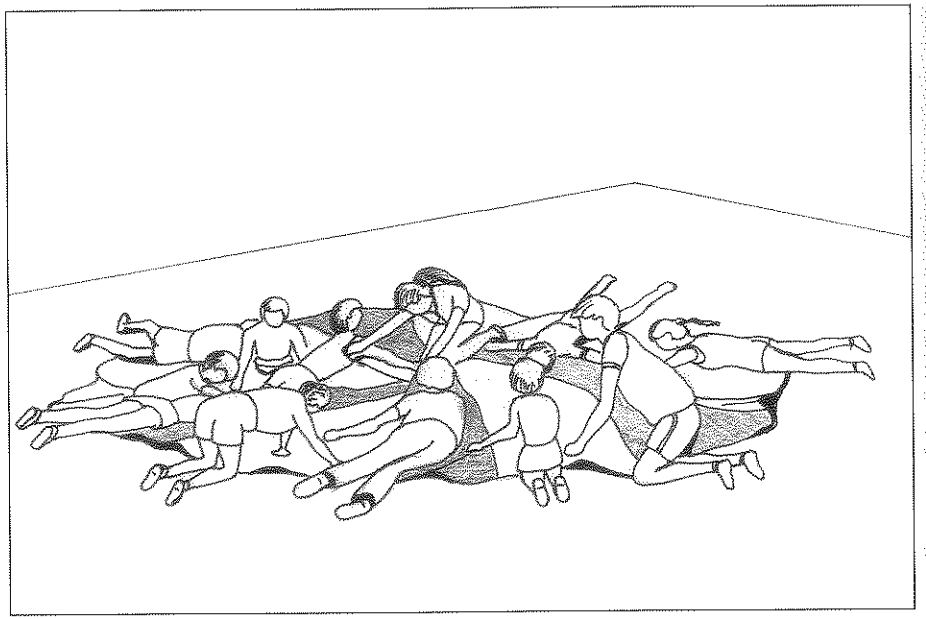
CONSIGNES

- Au signal du meneur, les enfants placés autour du parachute lèvent leurs bras au-dessus de leur tête ; le parachute s'envole et libère le voleur de sa cachette.
- Dès ce moment, il peut être poursuivi par le gendarme.
- Le voleur peut, à son gré, rester sous le parachute ou en sortir.
- Les joueurs autour du parachute peuvent à tout moment abaisser celui – ci pour protéger le voleur de la capture.
- Quand le voleur est fait prisonnier, désigner deux autres enfants pour tenir les rôles des gendarme et voleur.

VARIANTE

- Vous pouvez également introduire deux voleurs et deux gendarmes.





7. Les alpinistes

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

- Tous les enfants sont répartis autour du parachute et agrippent celui – ci.
- Ils sont en position debout.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les enfants lèvent le parachute au – dessus de leur tête pour faire un «champignon».
- Quand il est gonflé, sur un nouveau signe de l'animateur, ils le font descendre rapidement jusqu'au sol et placent leurs genoux sur le bord du parachute afin d'y garder l'air au maximum.
- Ensuite, à genoux, en s'aidant des bras, la moitié du groupe (un joueur sur deux) escalade la montagne de toile et tente d'atteindre le sommet.
- L'autre moitié reste à genoux sur le bord de la toile et essaye d'empêcher l'air de sortir du parachute.

Ce jeu sera de préférence réalisé avec des enfants à partir de six ans ou avec des groupes d'âges différents.

8. Les cavaliers

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

- Les joueurs sont répartis par paires, les coéquipiers seront plus ou moins de même taille et même corpulence.
- Le premier joueur est assis ou accroupi sous le parachute, face vers l'extérieur; c'est le «cavalier».
- Son partenaire se trouve en dehors du parachute, face au centre, et agrippe celui – ci ; c'est le «cheval».

CONSIGNES

- Tous les «chevaux» lèvent le parachute.
- Ils libèrent les cavaliers qui rampent entre les jambes de leur partenaire puis courent autour du parachute.
- Pendant ce temps, les chevaux font un «champignon», puis tirent rapidement le parachute vers le sol et positionnent à quatre pattes.
- Ils placent leurs mains sur le bord du parachute pour y garder l'air au maximum.
- Les cavaliers ayant terminé leur course, enfourchent leur cheval et ensemble, ils escaladent la montagne de toile.
- Changer les rôles.

Les cavaliers se positionnent de préférence au niveau des hanches et non au niveau lombaire du partenaire..

9. La machine à lessiver

COOP

MATÉRIEL

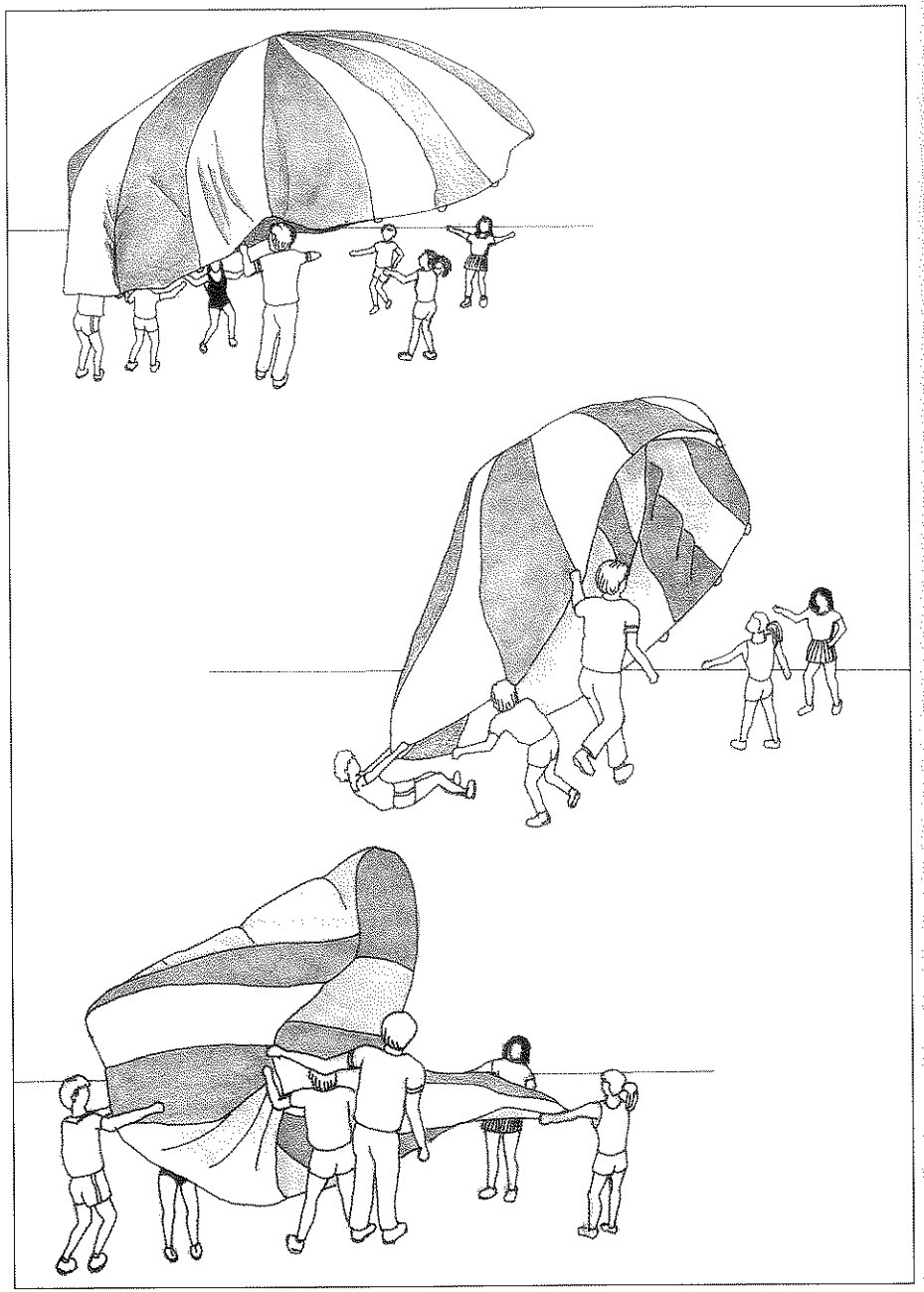
- Un parachute.

ORGANISATION

- Les enfants sont répartis autour du parachute et agrippent son bord.
- Désigner les enfants en fonction de la couleur de leur équipement (short ou t-shirt blanc, bleu, rouge…).

CONSIGNES

- Les enfants désignés, par exemple tous ceux qui portent un t-shirt rouge, se placent sous le parachute.
- Les autres, répartis sur toute la circonférence du parachute, tendent parfaitement celui – ci.
- En maintenant la toile tendue, ils tournent dans un sens «pour laver le linge».
- Ils tournent dans l'autre sens «pour essorer le linge».
- Ils agitent très fort la toile «pour sécher» le linge.
- Ils gonflent le parachute et forment un gros champignon pour «sortir le linge».
- Désigner une autre couleur : d'autres enfants se positionnent sous le parachute.



10. A l'endroit, à l'envers

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute, de préférence muni de poignées.

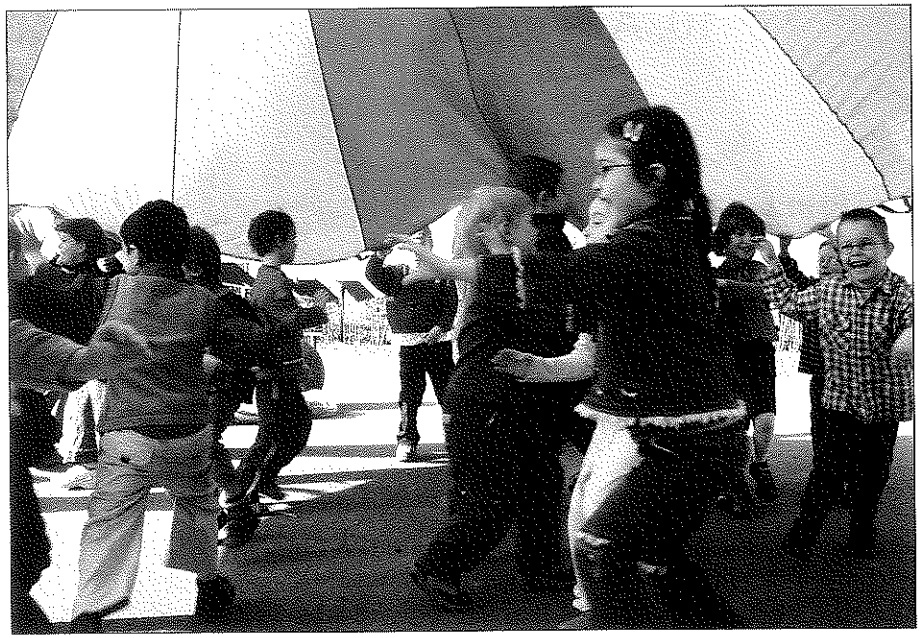
ORGANISATION

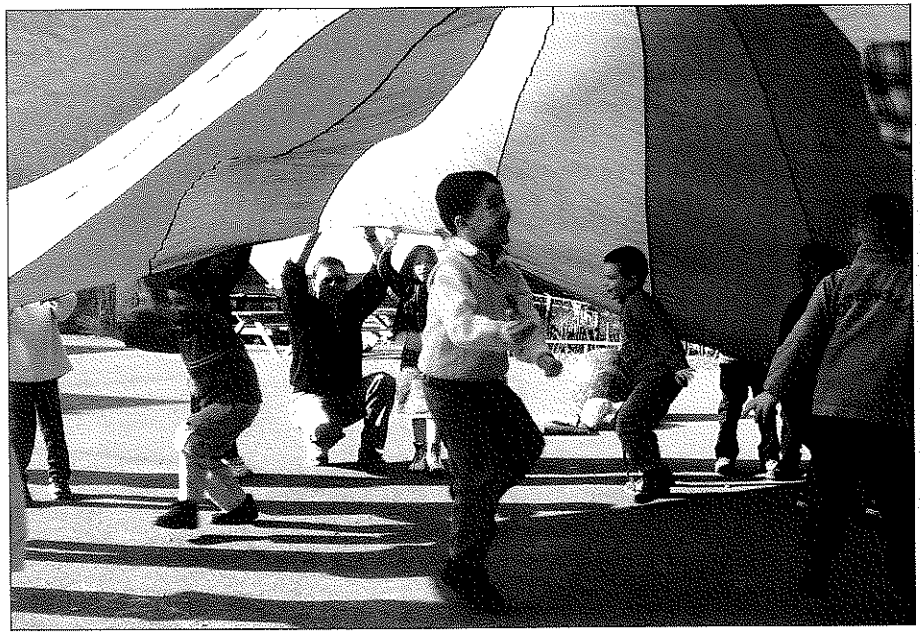
- Former deux groupes
- Les joueurs d'un même groupe sont côte à côte et occupent une même moitié de parachute.

CONSIGNES

- Essayer de retourner la toile, le plus rapidement possible.
- Tous ensemble, les enfants forment un gros « champignon ».
- Quand le parachute est gonflé, le groupe **A** le lâche.
- Le groupe **B**, en tenant toujours la toile, passe sous le parachute.
- Les joueurs du groupe **A**, en courant par l'extérieur, viennent récupérer les poignées qu'ils avaient abandonnées sur l'autre moitié de toile.
- La toile est ainsi passée de « l'endroit à l'envers ».
- Répéter l'exercice plusieurs fois en changeant les rôles.

Ce jeu sera de préférence réalisé avec des enfants à partir de six ans.





«La traversée»

11. La traversée

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute.

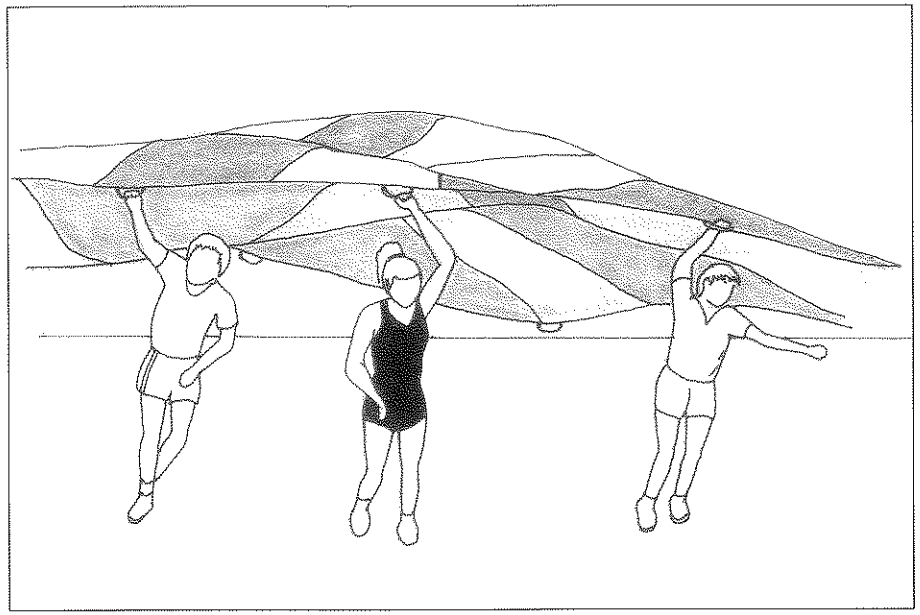
ORGANISATION

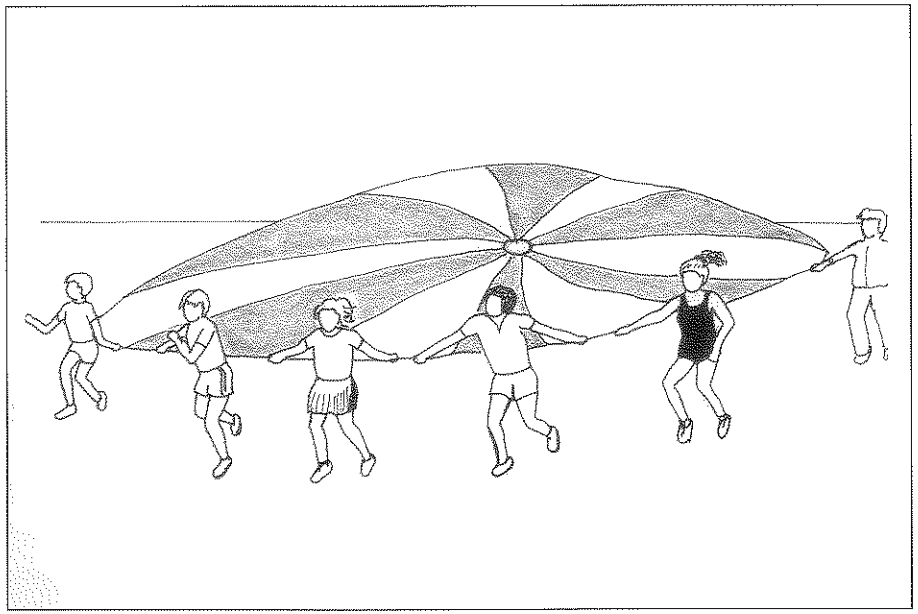
- Tous les joueurs sont répartis autour du parachute et agrippent celui – ci.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les joueurs forment le «parapluie» et tous sont prêts pour la «traversée».
- Mais attention, pas question de courir tous : seuls ceux qui répondent aux critères énoncés par le meneur de jeu peuvent accomplir la traversée !
  Par exemple :
  - Tous ceux qui aiment le chocolat
  - Tous ceux qui sont nés tel ou tel mois
  - Tous ceux qui portent un t-shirt blanc…
  - …..
- Les joueurs qui présentent la caractéristique citée, se précipitent au centre du parachute, se font l'accolade puis reprennent rapidement une autre place …. , vite, vite avant d'être faits prisonniers par la toile qui descend doucement sur eux.
- La descente du parachute doit être lente et régulière, les joueurs situés en dehors ne peuvent en aucun cas le tirer vers le bas pour accélérer sa chute sur les coureurs.

Laisser libre cours à votre imagination…
Et si vous trouviez un critère qui les oblige à tous courir en même temps ?
Attention, si tous les enfants traversent, ils doivent rattraper le parachute avant qu'il ne soit retombé !





12. La course folle

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de préférence muni de poignées.
- Un espace de jeu suffisamment grand pour permettre la course et offrant une surface régulière (éviter trous, bosses, obstacles …).

ORGANISATION

- Les participants se répartissent sur une demi – circonférence.
- Ils agrippent d'une seule main les poignées des panneaux correspondants.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, ils lèvent le parachute au – dessus de leur tête et se mettent tous à courir dans la même direction, entraînant le parachute qui flotte derrière eux.

VARIANTE

- Les joueurs sont répartis sur toute la circonférence du parachute et courent en tenant celui – ci .
- Les consignes de sécurité restent d'application, d'autant plus que les joueurs se trouvant à l'opposé des premiers ne peuvent voir le sol.

En cas de chute de l'un des participants, stopper immédiatement l'exercice.

13. La cape de Superman

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de préférence muni de poignées.
- Un espace suffisamment grand pour permettre la course et offrant une surface régulière (éviter trous, bosses, obstacles…).

ORGANISATION

- Diviser le groupe en trois équipes.
- Les équipes **A** et **B** se placent sur deux lignes parallèles et distantes de deux mètres.
- Une troisième ligne où se trouve l'équipe **C** se situe au moins à 50 mètres des deux premières.
- L'équipe **A** tient le parachute et entame le jeu.

CONSIGNES

- Le principe du jeu est le même que celui de «la course folle».
- Les joueurs de l'équipe **A** lèvent le parachute au – dessus de leur tête et courent vers la ligne opposée où se trouvent les joueurs de l'équipe **C** avec qui ils effectuent un relais.
- Les joueurs **C** reçoivent la «cape de superman» qui vole au vent et se mettent à courir en sens inverse vers la ligne des joueurs **B** à qui ils passent la «cape».
- Et ainsi de suite.

14. Comme en pleine mer

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

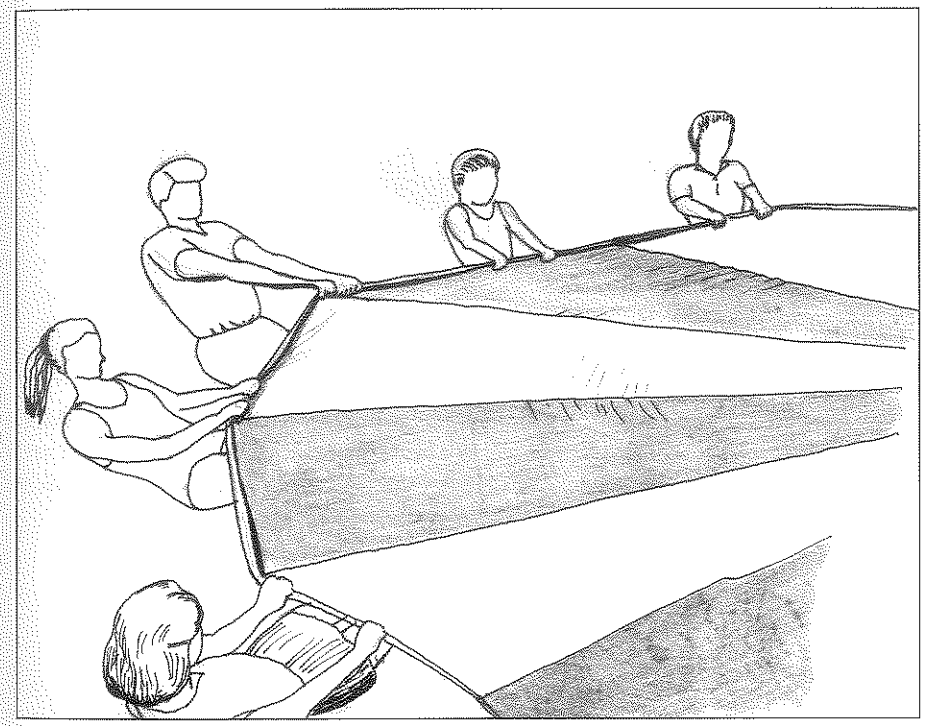
- Trois ou quatre joueurs, sans chaussures, se placent sur la toile, au centre du parachute.
- Les autres joueurs se trouvent sur le pourtour du parachute et agrippent celui – ci.

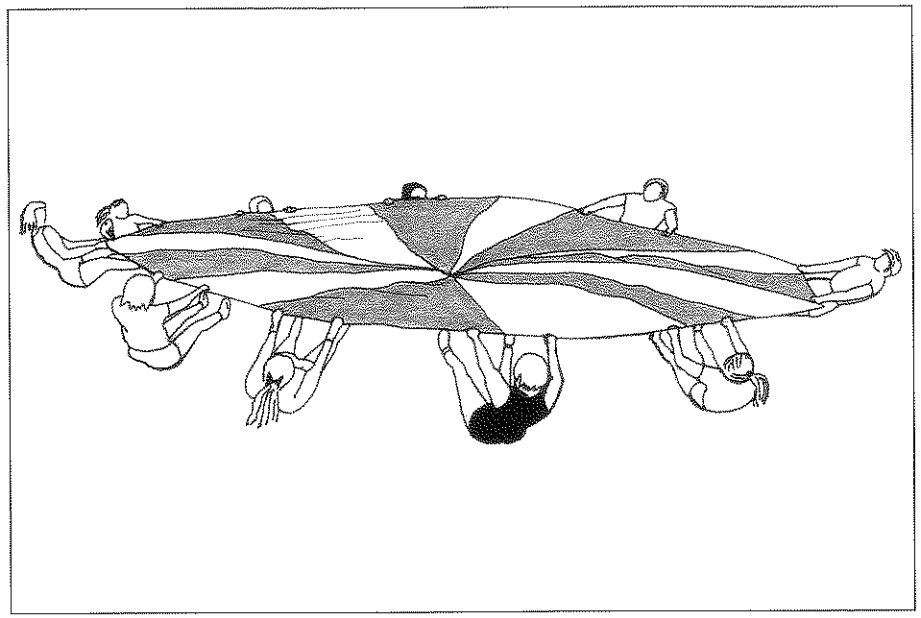
CONSIGNES

- Au signal du meneur, les joueurs de l'extérieur agitent vigoureusement le parachute de manière à faire des vagues de plus en plus grosses jusqu'à produire une vraie tempête…
- Les joueurs au centre, à quatre pattes, assis ou couchés, se laissent ballotter à gauche, à droite … au gré des vagues …

Pour l'intérêt du jeu, veillez à ce que le nombre de joueurs autour du parachute soit suffisamment élevé et que le nombre de joueurs au centre, reste inférieur à cinq.
Ce jeu se réalise de préférence avec des groupes hétérogènes, les plus petits sur la toile, les plus grands à l'extérieur !

2. Les jeux qui utilisent un parachute sans le faire voler





1. La balançoire en cercle

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute.

ORGANISATION

- Les participants se répartissent équitablement sur le périmètre du parachute et agrippent son bord.
- Tous sont assis au sol les jambes jointes et demi - fléchies sous la toile.
- Scinder le groupe en deux; chaque groupe occupe une moitié de circonférence.

CONSIGNES

- Il s'agit de faire des abdominaux classiques (sit up) en gardant la toile parfaitement tendue entre tous les participants.
- Pour ce faire, les joueurs répartis sur les deux moitiés de parachute devront agir en alternance :
  - au départ, le groupe **A** est en coucher dorsal, le groupe **B** en position assise.
  - quand le groupe **A** se relève, le groupe **B** se couche, et inversement.
- Pour plus de facilité au début, le meneur donne le signal du départ et marque la cadence.
- Quand chacun a trouvé le rythme, tous les participants effectuent 5, 10, 15 … abdominaux en série, en gardant la toile parfaitement tendue entre eux.

Ce jeu sera de préférence réalisé avec des enfants à partir de six ans.
Il ne doit pas se prolonger de façon excessive ; il sera pratiqué de préférence en milieu de séance.

2. Jacques a dit

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

- Deux joueurs se tiennent en dehors du parachute.
- Tous les autres sont en position debout, recouverts par le parachute.

CONSIGNES

- Le jeu consiste pour les joueurs extérieurs à imprimer différentes formes ou mouvements au parachute, en donnant aux joueurs qui s'y trouvent cachés des consignes telles que :
  - Lever le ou les bras, en haut, en arrière, en dehors
  - Lever la jambe gauche ou droite en avant, en arrière, en dehors
  - S'asseoir, se coucher, se mettre à genoux, accroupi
  - Avancer, reculer, tourner …
- De préférence, les ordres seront donnés de manière soutenue et rapide.
- Changer fréquemment les joueurs extérieurs.

3. La roue

COOP

MATÉRIEL

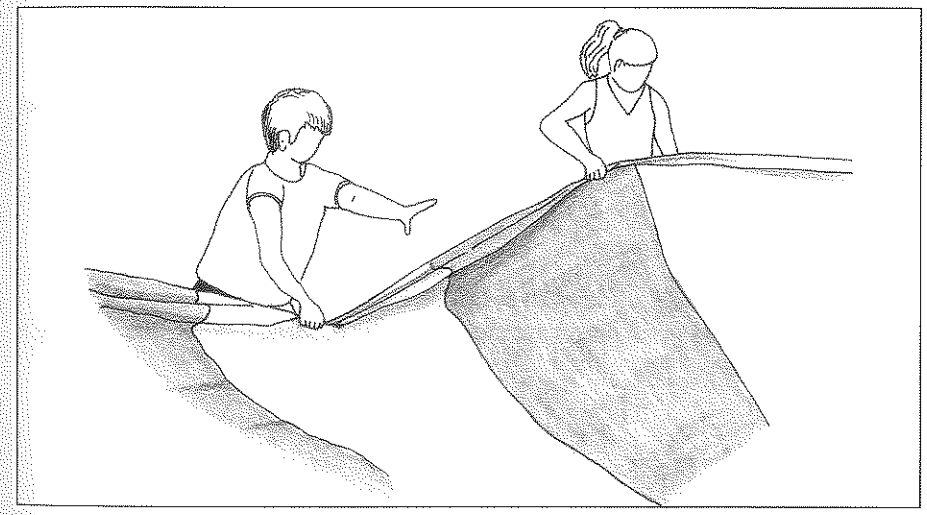
- Un parachute.

ORGANISATION

- Les enfants se placent debout, à égale distance les uns des autres, sur le périmètre du parachute.
- La toile est parfaitement tendue entre tous les participants.

CONSIGNES

- Faire tourner le parachute, comme une roue.
- Les joueurs font tourner le parachute, en se passant la toile, de proche en proche, de main en main.
- Ils doivent toujours garder une main sur le parachute.
- Ils ne peuvent jamais croiser les bras.
- Lorsque tous ont trouvé le rythme, la roue tourne de plus en plus vite…
- Au signal du meneur, on peut changer de sens.



4. Les crocodiles

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.

ORGANISATION

- Les joueurs sont assis autour du parachute, leurs jambes sont tendues sous la toile.
- Le parachute est parfaitement tendu entre les participants, à hauteur des épaules.
- Désigner un joueur, qui sera le « crocodile ».

CONSIGNES

- Le « crocodile » nage dans la rivière, en - dessous du parachute.
- Quand le «crocodile » est affamé, il choisit une proie détendue et insouciante dont les deux jambes flottent à la surface de l'eau, et décide de la «dévorer » !
- Il tire sur la paire de jambes choisie et entraîne sa victime sous la surface , sous le parachute.
- Si vous êtes « dévoré » : vous devenez « crocodile » à votre tour.
- Le crocodile précédent reprend place dans le cercle avec les autres joueurs.
- Les joueurs qui ont déjà été « crocodiles » peuvent alors replier leurs jambes ou les sortir du parachute.

VARIANTE

- Si vous êtes dévoré, vous devenez crocodile également.
- Le nombre de crocodiles augmente rapidement et le jeu se termine quand il n'y a plus de « proies » à « dévorer » !

5. Le circuit automobile

COOP

MATÉRIEL

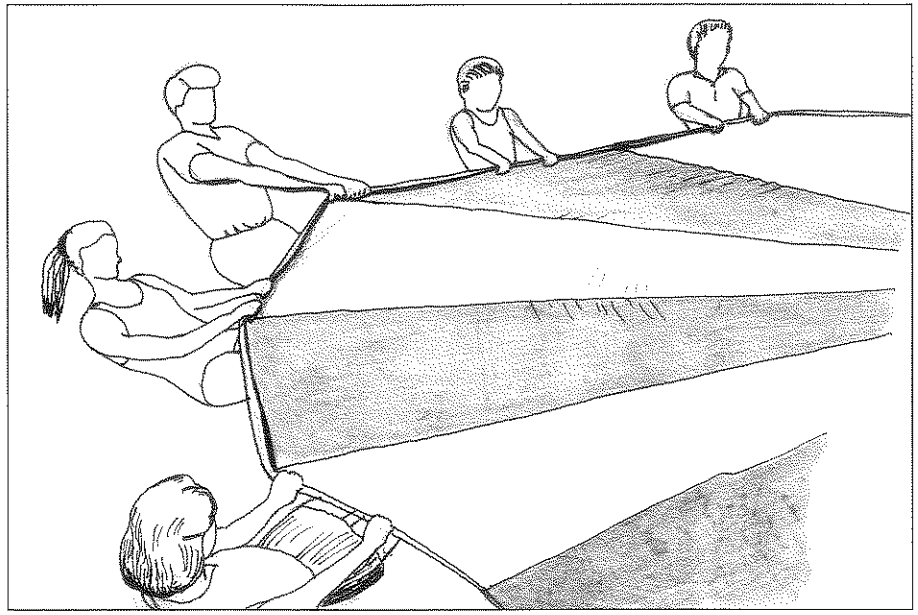
- Un parachute de grande dimension.
- Un espace de jeu dépourvu d'obstacle.

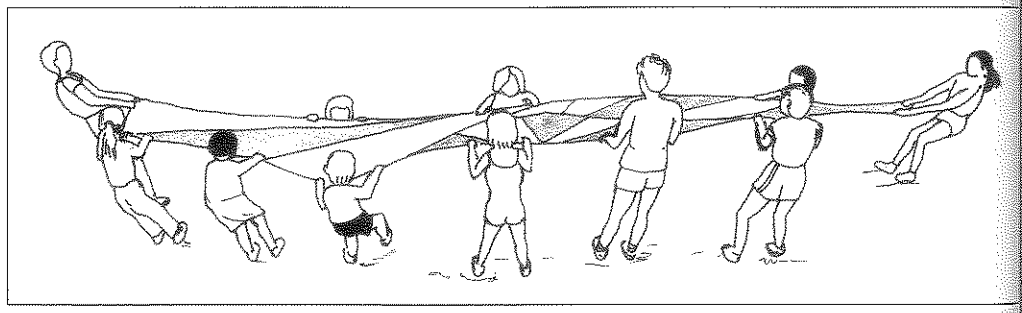
ORGANISATION

- Les joueurs sont répartis sur le tour du parachute et sont suffisamment espacés.
- Ils tiennent tous le parachute à une main.

CONSIGNES

- Tous les joueurs se déplacent en cercle, d'abord en marchant puis en courant.
- Le joueur en «pool position» est désigné avant le départ.
- Le but du jeu est d'arriver à prendre la tête de la course, comme sur un circuit automobile.
- Pour ce faire, le meneur donne différentes consignes :
  - Tous les joueurs ayant un t-shirt rouge peuvent dépasser trois concurrents se trouvant devant eux.
  - Tous les joueurs gauchers peuvent dépasser deux concurrents se trouvant devant eux.
  - ...
- Les joueurs désignés lâchent le parachute et exécutent l'ordre donné le plus rapidement possible
- On peut augmenter la difficulté du jeu :
  - En augmentant la vitesse initiale de course des joueurs qui tiennent le parachute.
  - En ordonnant fréquemment des changements de rotation.





6. La traction

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Un frisbee (ou un cerceau ou un foulard..) - facultatif -

ORGANISATION

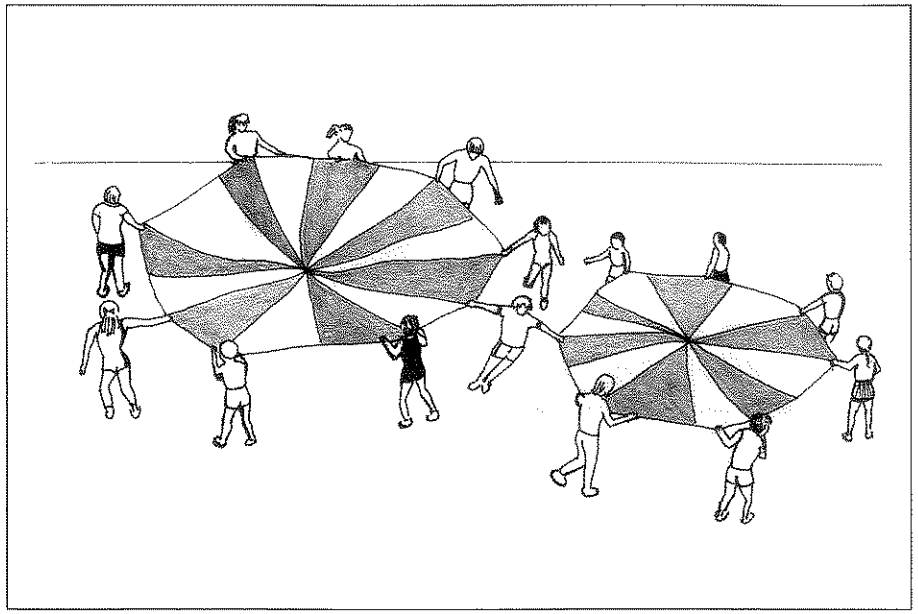
- Les participants se répartissent sur le périmètre du parachute et agrippent celui -ci.
- Ils sont divisés en deux groupes et chacun des groupes occupe une moitié de circonférence.
- Si votre groupe est hétérogène (différences d'âge ou de taille importantes, garçons et filles...), veillez à répartir les joueurs de manière équitable dans les deux équipes.

CONSIGNES

- Les joueurs sont debout et tendent parfaitement la toile entre eux.
- Placer alors un frisbee ou tout autre point de repère sous le parachute de manière à en marquer le centre.
- Le meneur donne le signal du départ :
  - les joueurs situés sur la même moitié de parachute tirent dans un sens
  - les joueurs situés sur l'arc opposé tirent en sens contraire.
- Qui sera le plus fort ?
- Qui arrivera à faire bouger l'autre de manière à déplacer le parachute et à amener l'adversaire vers le centre ?
- Stopper le jeu dès qu'une équipe a atteint le centre.

VARIANTE

- Les joueurs peuvent aussi se placer dos au parachute et tirer celui – ci derrière eux.



7. La ronde

COOP

MATÉRIEL

- Deux parachutes de même diamètre, munis de poignées.

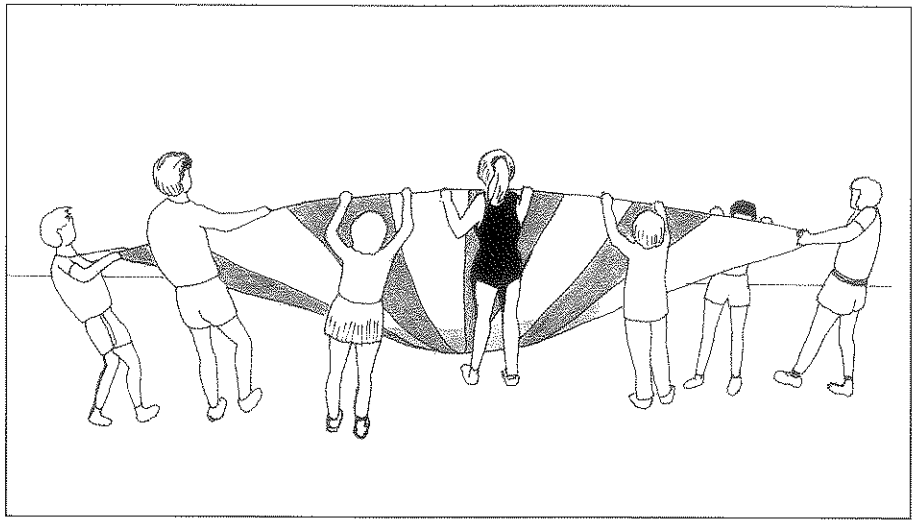
ORGANISATION

- les participants sont répartis en deux groupes égaux aux deux parachutes.
- Chacun des enfants agrippe le bord ou, éventuellement, une poignée du parachute.
- Les parachutes sont placés côte à côte, de sorte qu'ils se touchent presque.
- Les deux groupes **A** et **B** marchent en cercle.

CONSIGNES

- Le groupe **A** tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le groupe **B** tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
- Quand les joueurs atteignent le point où les parachutes sont les plus proches, ils changent de place :
  - le joueur du groupe **A** lâche son parachute et agrippe celui du groupe **B**
  - le joueur du groupe **B** lâche son parachute et agrippe celui du groupe **A**.
- Et ainsi de suite, à tour de rôle, les joueurs changent de parachute.

Ce jeu doit être proposé à des enfants à partir de 10 ans.
Pour sa réussite, cet exercice exige un bon «timing» et une excellente coordination.



8. La civière

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de dimension moyenne et de préférence sans ouverture au centre.

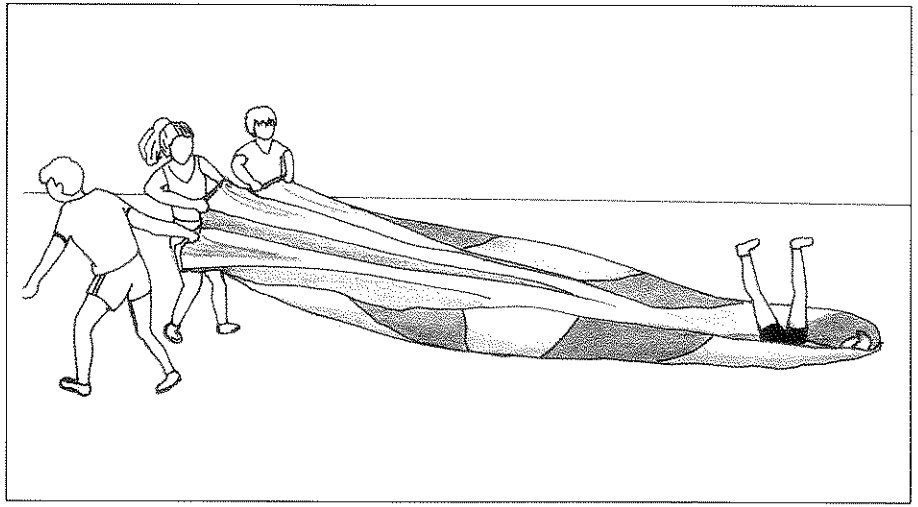
ORGANISATION

- Les enfants se placent debout autour du parachute.
- Désigner un enfant pour tenir le rôle du «blessé ».
- Celui – ci se couche au centre du parachute, sans chaussures.

CONSIGNES

- Les joueurs placés autour du parachute roulent le bord de celui–ci, afin d'avoir une prise parfaite et d'éviter les déchirures.
- La manière de rouler la toile dépend de la dimension du parachute et du poids du «blessé » : plus le parachute est grand et plus le «blessé» est lourd, plus il faut rouler la toile !
- Au signal du meneur, tous soulèvent le parachute, en s'aidant de leurs jambes, sans forcer du dos.
- Ils avancent ou tournent en cercle, lentement et calmement.
- Après un trajet précis, ils reposent doucement le blessé.
- Désigner un autre «blessé» volontaire…

Ce jeu doit être réalisé avec des joueurs âgés de 10 ans et plus ou, de préférence, avec des groupes hétérogènes composés d'enfants et d'adultes.



9. La glissade

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Un terrain présentant une surface parfaitement lisse, de préférence à l'intérieur.

ORGANISATION

- Etendre le parachute sur le sol.
- Désigner un enfant qui se couche sur la toile, après avoir enlevé ses chaussures.

CONSIGNES

- Le joueur couché sur la toile se trouve à l'opposé du reste du groupe.
- Les autres joueurs agrippent le bord du parachute sur une petite partie de sa circonférence.
- Ils se déplacent le plus rapidement possible en tirant le parachute derrière eux.
- Celui – ci glisse sur le sol, en transportant leur partenaire.

Ce jeu doit être proposé à des enfants à partir de 12 ans ou dans des groupes hétérogènes composés d'enfants et d'adultes.
Si le groupe est important, il ne sera peut être pas possible de faire participer tout le monde en même temps; ou en tout cas, d'effectuer tous, à tour de rôle, la « glissade ».

10. Le carrousel des couleurs COOP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension constitué de panneaux de couleurs différentes.

ORGANISATION

- Placer de préférence un enfant à chaque panneau.
- Les enfants se tiennent debout et agrippent fermement le bord du parachute.

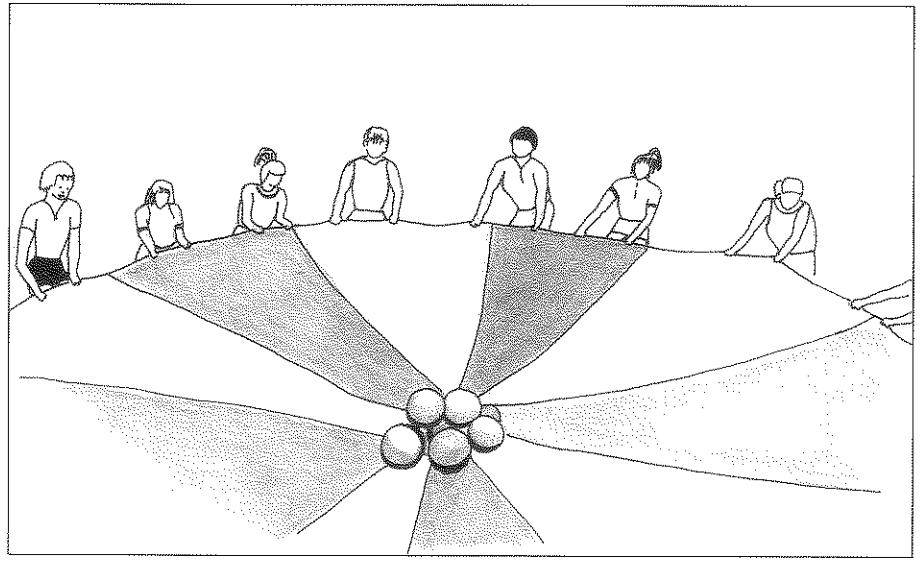
CONSIGNES

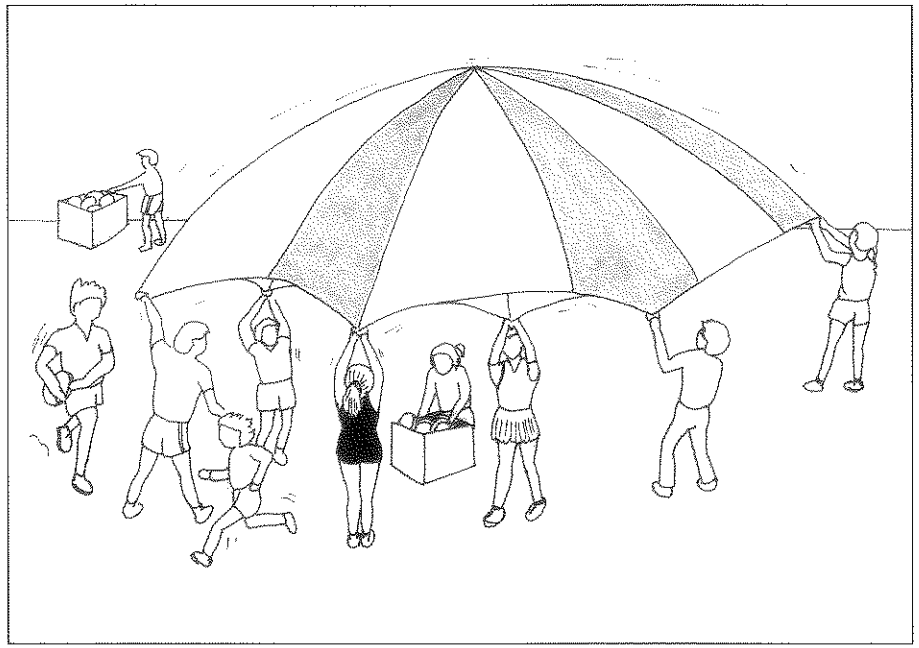
- Les enfants maintiennent constamment le parachute tendu horizontalement.
- Ils se déplacent en marchant, en pas chassés, ou en sautillant, éventuellement suivant le rythme d'un support musical.
- Au signal du meneur qui nomme une couleur, les enfants concernés lâchent le parachute et changent de place avec leurs camarades.
- Ils courent à l'extérieur du parachute, en font le tour, jusqu'à ce qu'ils atteignent un panneau de couleur identique à celui qu'ils viennent de quitter … et cela, le plus rapidement possible.

VARIANTE

- Les enfants changent de place en passant sous le parachute.

3.Les jeux qui utilisent un parachute et des accessoires





1. Les déménageurs

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Deux grandes caisses :
  - L'une vide
  - L'autre, remplie de nombreux objets de taille, forme, poids, couleur, et consistance diverses…

ORGANISATION

- Placer la caisse vide sous le parachute ; la pleine, à environ dix mètres à l'extérieur du parachute.
- Diviser les joueurs en deux groupes.
- L'équipe **A** fait voler le parachute.
- L'équipe **B** transporte les objets.

CONSIGNES

- Pendant le temps imparti, les joueurs de l'équipe **B** transportent le plus grand nombre d'objets possible, de la caisse pleine vers la caisse vide placée sous le parachute.
- Ils ne peuvent pénétrer ni « sortir » du parachute, si celui – ci est retombé.
- Alterner les rôles

2. A chacun sa couleur

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Des cerceaux de différentes couleurs.
- Des petits objets lestés de différentes sortes (balles, animaux, sacs ...) et de couleurs semblables à celles des cerceaux.

ORGANISATION

- Placer tous les cerceaux sous le parachute.
- A l'extérieur du parachute, placer en tas, en différents endroits, tous les objets dont vous disposez.
- Diviser les joueurs en deux groupes.
- Le groupe **A** manipule le parachute.
- Le groupe **B** transporte les objets.

CONSIGNES

- Pendant le temps imparti, les joueurs de l'équipe **B** transportent le plus vite possible les objets et les déposent dans les cerceaux correspondants, en associant les couleurs (un sac bleu dans un cerceau bleu ...).
- Ils ne peuvent prendre qu'un seul objet à la fois.
- Ils ne peuvent pénétrer sous la parachute, ni «sortir» de celui – ci, s'il est retombé.
- Compter le nombre d'objets transportés et «bien placés» pendant le temps imparti.
- Changer les rôles.

3. La chasse au trésor

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.
- Divers objets tels que balles ou ballons en mousse, cerceaux, frisbee, sacs ou animaux lestés, foulards,... plus il y en a, mieux c'est !

ORGANISATION

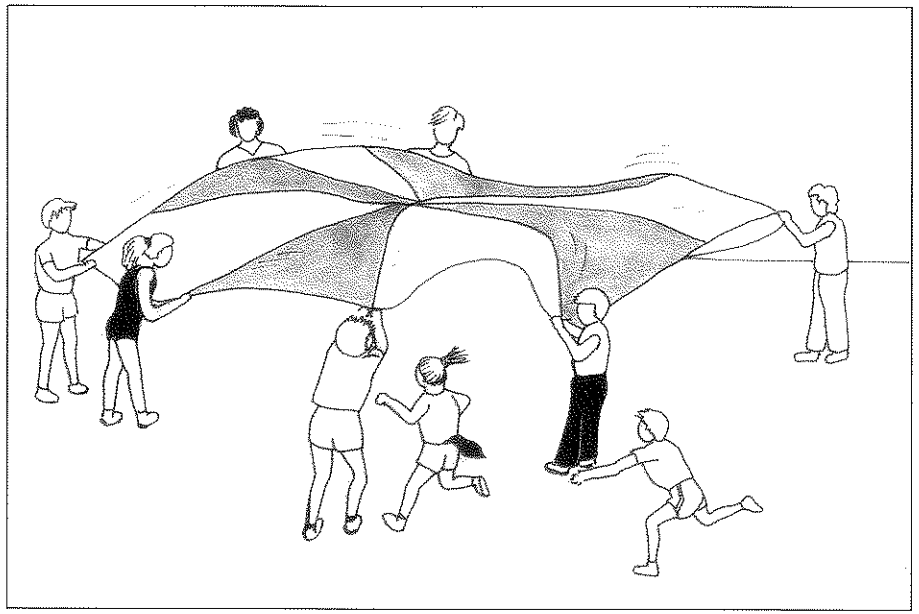
- Les enfants se tiennent debout et agrippent le parachute.
- Diviser les enfants en deux, trois, quatre, ... groupes distincts selon le nombre de participants.
- Numéroter les joueurs de un à quatre ... suivant le nombre de groupes (tous les membres du groupe 1 portent le numéro 1 ; tous les membres du groupe 2 portent le numéro 2 , ...).
- Eparpiller tous les objets sous la toile.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les enfants, tous ensemble, lèvent les bras au – dessus de leur tête pour gonfler le parachute au maximum.
- Le meneur crie alors un numéro et les joueurs concernés lâchent le parachute, se précipitent sous la toile et ramassent le plus d'objets possible.
- Attention, le temps imparti pour « la chasse au trésor » dépend du temps mis par le parachute pour redescendre !
- Les objets des joueurs qui sont touchés par la toile ne sont pas comptabilisés.

VARIANTES

- Chaque joueur ne peut transporter qu'un objet à la fois et doit le déposer en un point précis (par exemple près du meneur) avant d'aller en chercher un autre.
- On peut aussi ne compter que les objets «différents» qui ont été récupérés.



4. La queue des diables

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Des foulards dont le nombre est égal au nombre de joueurs divisé par trois.

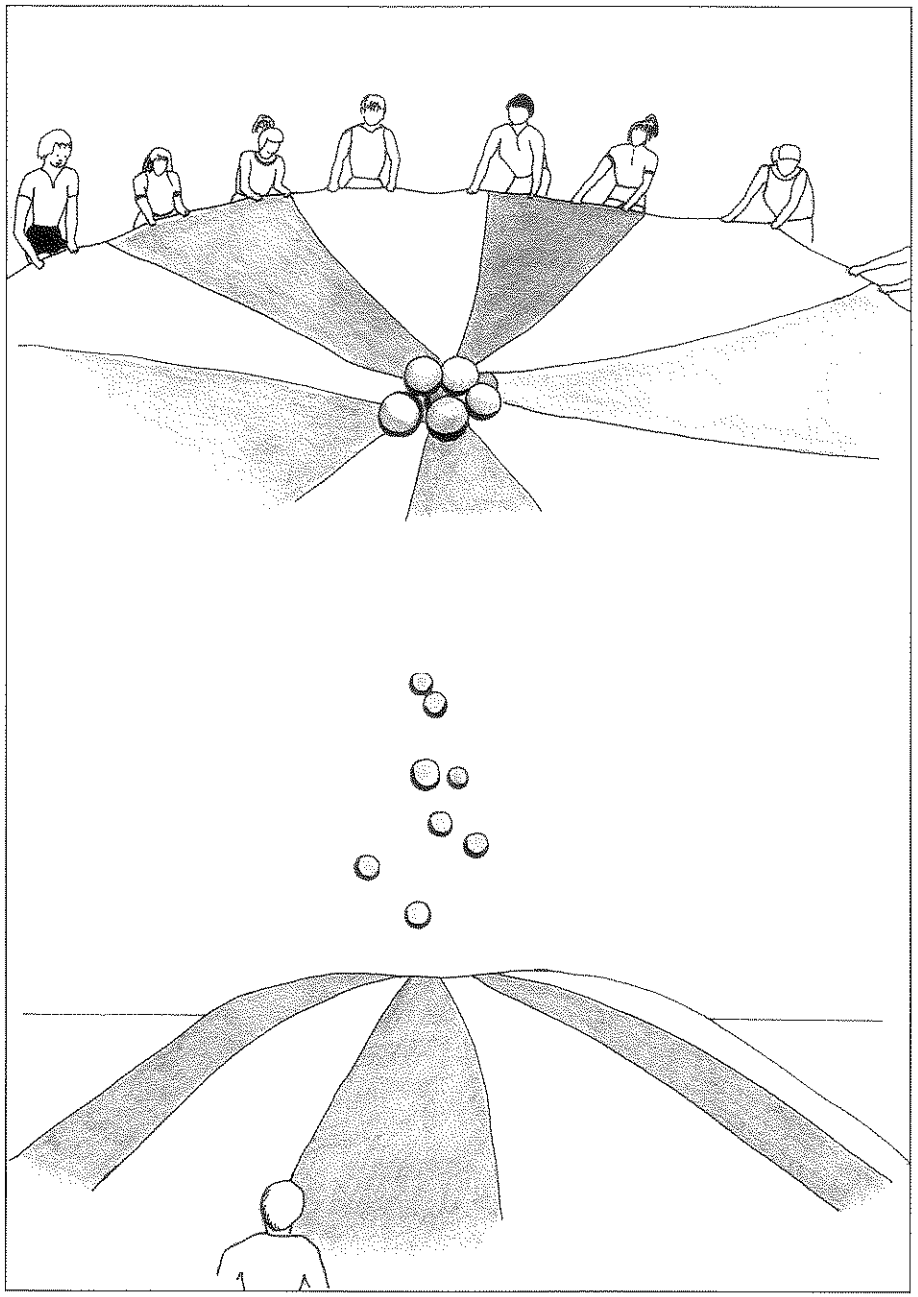
ORGANISATION

- Diviser les joueurs en trois groupes.
- Le groupe **A** manipule le parachute.
- Les joueurs du groupe **B** portent dans le dos un foulard, accroché à leur ceinture ; ils prennent place au départ, sous le parachute.
- Le groupe **C** se place à l'extérieur du parachute.

CONSIGNES

- Au signal, les joueurs du groupe **A** lèvent les bras le plus haut possible ; le parachute s'envole et libère les joueurs du groupe **B.**
- L'équipe **C** a alors le droit de pénétrer dans «l'abri» pour essayer d'attraper la queue des diables.
- Chaque joueur doit impérativement avoir repris sa place en - dessous (joueurs **B**) ou à l 'extérieur (joueurs **C**) du parachute avant que celui – ci ne se referme.
- Comptabiliser le nombre de foulards dans chaque équipe.
- Changer les rôles : l'équipe **A** se place sous le parachute, les joueurs **B** à l'extérieur, les joueurs **C** manipulent la toile.

Ce jeu doit être réalisé de préférence avec des enfants à partir de six ans.



5. L'explosion

COOP

MATÉRIEL

- Un parachute sans ouverture centrale.
- Des balles en mousse de couleur et de diamètre différents.

ORGANISATION

- Le parachute est étendu sur le sol.
- On dispose au centre toutes les balles en mousse.
- Les enfants sont accroupis et tiennent fermement le bord du parachute.

CONSIGNES

- Au signal du meneur, les joueurs lèvent le parachute aussi rapidement que possible jusqu'au niveau des épaules et, d'un coup sec, le projettent vers le haut.
- Le parachute se gonfle et les balles s'envolent à différentes hauteurs.
- On récupère toutes les balles dans la toile.
- On répète l'opération plusieurs fois, tout en essayant d'augmenter la vitesse d'exécution, d'améliorer la coordination avec, pour objectif, de faire monter les balles de plus en plus haut.

VARIANTE

- Si on n'utilise qu'un seul ballon, il sera projeté en l'air comme une «**fusée**».

6. Balles « out »

MATÉRIEL

- Un parachute sans ouverture centrale.
- Deux balles en mousse.

ORGANISATION

- Diviser le groupe en deux équipes distinctes (par exemple : filles contre garçons ; ou les « blancs » et les « couleurs »).
- Chaque équipe occupe une demi – circonférence, une moitié de parachute.
- Chaque équipe désigne un ramasseur de balle.
- Les balles sont posées au centre de la toile.

CONSIGNES

- Les enfants sont accroupis et tiennent le bord du parachute, de sorte que la toile soit bien tendue.
- Chaque équipe bouge à tour de rôle.
- En se levant ou en s'abaissant, les enfants font rouler les balles d'un côté ou de l'autre.
- Ils essayent ainsi de faire sortir les balles du côté adverse.
- Quand une balle est sortie de la toile, est « out », ils marquent un point.
- Ramasser et replacer les balles sur la toile, le plus vite possible.

VARIANTE

- Utiliser de petites balles en mousse (diamètre équivalent à celui d'une balle de tennis) en plus grand nombre (par exemple : 10 jaunes et 10 rouges).
- Au départ, placer les balles jaunes d'un côté du parachute, les rouges, à l'opposé.
- En secouant énergiquement le parachute, les équipes essayent de faire sauter les balles au – dessus de la tête des adversaires.
- Chaque balle sortie rapporte un point.

7. Balles brûlantes

MATÉRIEL

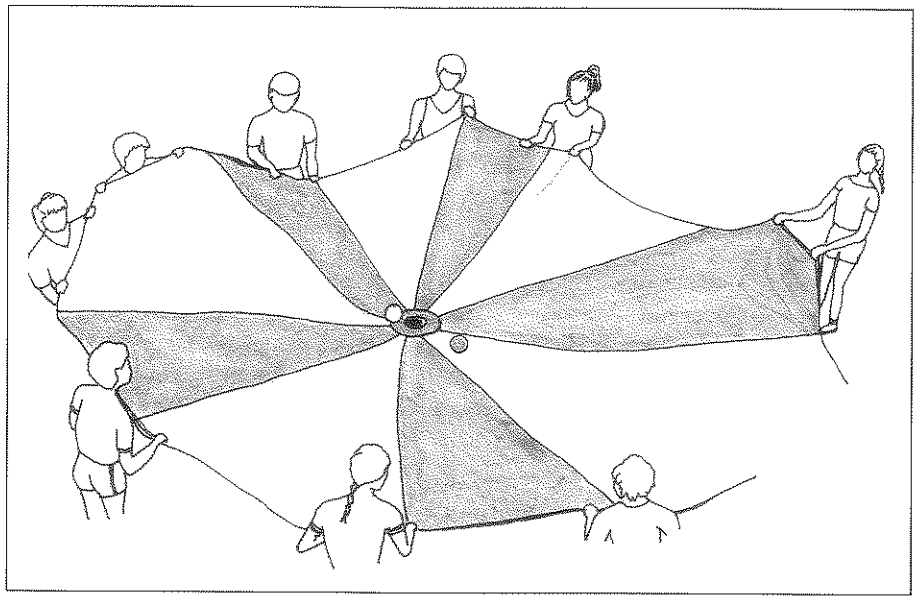
- Un parachute sans ouverture centrale.
- Une balle en mousse par enfant.

ORGANISATION

- Diviser le groupe en deux équipes.
- L'équipe **A** a pour territoire le parachute.
- L'équipe **B** a pour territoire le sol.
- Chaque équipe possède, au départ, le même nombre de balles.

CONSIGNES

- Pendant un temps donné, chaque équipe essaye de débarrasser son territoire des balles.
- L'équipe **A** les fait tomber du parachute.
- L'équipe **B** ramasse toutes celles qui sont au sol et les relance sur le parachute.
- Quand le temps imparti est écoulé, compter le nombre de balles dans chaque camp.
- Changer les rôles.



8. Balle au centre

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute avec une ouverture centrale.
- Deux balles en mousse de couleurs différentes et dont le diamètre est inférieur à celui du trou médian.

ORGANISATION

- Diviser le groupe en deux équipes.
- Chaque équipe désigne un ramasseur de balle.
- Une balle est attribuée à chaque équipe.
- Les balles sont placées sur la toile.

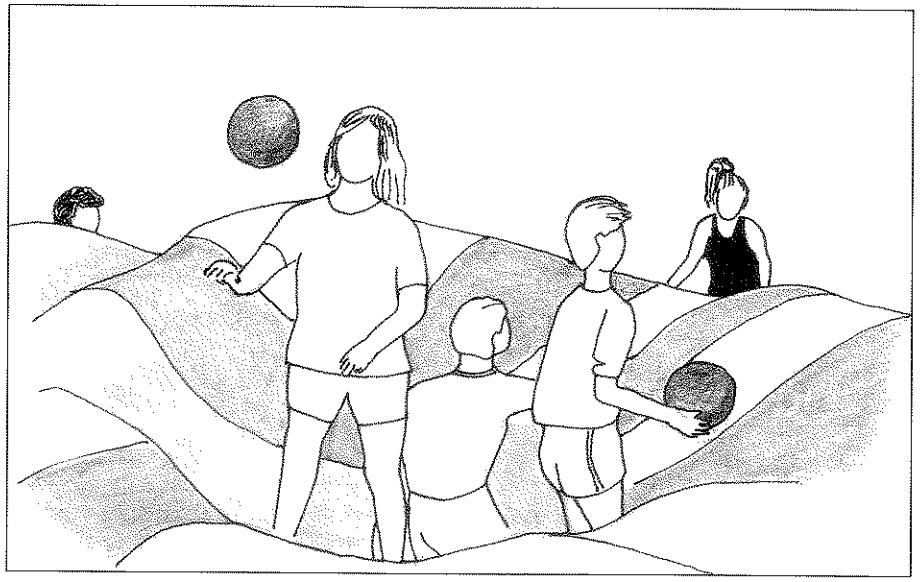
CONSIGNES

- Les enfants font des vagues et essayent de faire passer leur balle dans l'ouverture centrale.
- Compter les points.
- Ramasser et replacer les balles le plus rapidement possible sur la toile.

VARIANTE

- Ils intensifient leurs mouvements pour propulser les balles vers le haut et essayer de les récupérer à travers l'ouverture.

Ce jeu doit être de préférence réalisé avec des enfants à partir de six ans.



9.A qui les ballons ?

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Une dizaine de ballons en mousse, ou ballons gonflables, pourvu qu'ils soient légers et sans danger.

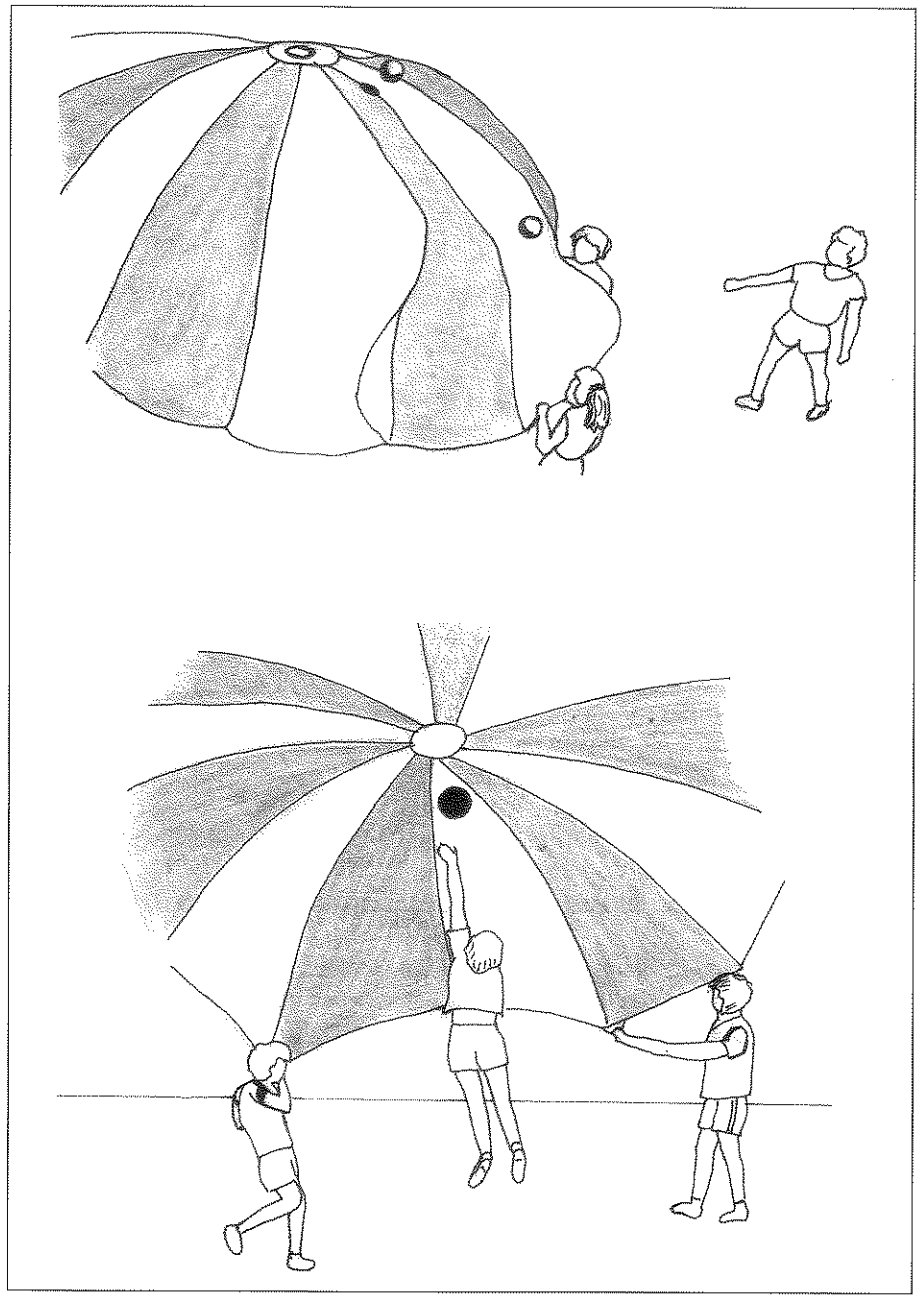
ORGANISATION

- Trois ou quatre joueurs, sans chaussures, se placent debout sur la toile, au centre du parachute.
- Les autres joueurs se trouvent sur le pourtour du parachute et agrippent celui – ci.
- Parmi eux, on désigne un ou deux ramasseurs de balles.
- Au départ, tous les ballons sont posés sur la toile.

CONSIGNES

- Les joueurs extérieurs ont pour but de garder les ballons sur le parachute.
- Les joueurs se trouvant au centre, par contre, essayent d'attraper les ballons et de les jeter en dehors du parachute.
- Au signal du meneur, les joueurs se trouvant à l'extérieur, agitent le parachute et font sauter les ballons.
- Si les ballons sortent, les ramasseurs les récupèrent et les remettent au plus vite sur la toile.
- A la fin du temps imparti, (une ou deux minutes), le meneur stoppe le jeu et on compte le nombre de ballons qui se trouvent sur et en dehors du parachute.
- Changer les joueurs au centre.

Ce jeu est une variante de «balles brûlantes».



10. Basket ball

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute avec orifice central.
- Des balles en mousse d'un diamètre inférieur à celui de l'ouverture centrale.
- Le nombre de balles est égal au nombre de participants divisé par deux.

ORGANISATION

- Diviser les joueurs en deux groupes.
- Le groupe **A** manipule le parachute.
- Le groupe **B** se répartit en dehors du parachute et chaque joueur possède une balle.

CONSIGNES

- Le groupe **A** gonfle le parachute de manière à former un «champignon».
- Pendant que le parachute est gonflé, les joueurs du groupe **B** lancent les balles et essayent de marquer un «panier», de faire passer leur balle dans le trou médian.
- Suivant l'âge et le niveau du groupe, on peut :
  1. Comptabiliser le nombre de ballons arrivant dans la cible avant que le champignon ne se dégonfle.
  2. Comptabiliser le nombre de champignons nécessaires pour:
     - faire rentrer un ballon
     - faire rentrer tous les ballons
     - marquer un nombre de points déterminé.
- Les joueurs du groupe **B** peuvent ramasser les balles «non - marquées» le plus rapidement possible et les lancer à nouveau.
- Changer les rôles après un certain temps ou après un certain nombre de champignons.

VARIANTE

- Au lieu de se trouver à l'extérieur, les lanceurs se trouvent sous le parachute et essayent également de lancer leur balle à travers l'ouverture centrale.

Ce jeu exige une bonne coordination, beaucoup d'adresse et de concentration mais il faut aussi courir pour ramasser les balles, sauter pour ajuster les shots.
Ce jeu sera de préférence réalisé avec des enfants à partir de cinq ans.

11. Le foulard

MATÉRIEL

- Un parachute.
- Un foulard.

ORGANISATION

- Les participants se répartissent sur le périmètre du parachute et agrippent celui – ci.
- Les joueurs sont en position debout et la toile est parfaitement tendue entre eux.
- Les joueurs sont numérotés de 1 à X.

CONSIGNES

- La toile étant parfaitement tendue, placer le foulard au centre, sous le parachute.
- Au signal du meneur, les joueurs lèvent les bras au – dessus de leur tête et forment un «parapluie».
- Au même moment, le meneur appelle deux numéros de 1 à X.
- Les joueurs correspondants se précipitent sous le parachute et essayent de saisir le foulard.
- Le joueur qui attrape et ramène le foulard en dehors du parachute, avant que celui – ci ne se referme, marque un point.

VARIANTES

- Quatre joueurs peuvent être appelés en même temps.
- Le jeu peut se réaliser en équipes :
  - scinder le groupe en deux équipes égales et les numéroter de façon identique.
  - Placer chacune d'elles sur une moitié de circonférence.
  - Le meneur appelle alors un seul numéro et un joueur de chaque équipe se présente pour attraper le foulard….

Ce jeu sera de préférence réalisé avec des enfants à partir de six ans.
Ne choisissez pas ce jeu si votre groupe compte un très grand nombre de joueurs. (supérieur à 20).

12. L'horloge

MATÉRIEL

- Un parachute avec une ouverture centrale.
- Une (ou plusieurs) balle(s) en mousse d'un diamètre inférieur à celui de l'orifice médian.

ORGANISATION

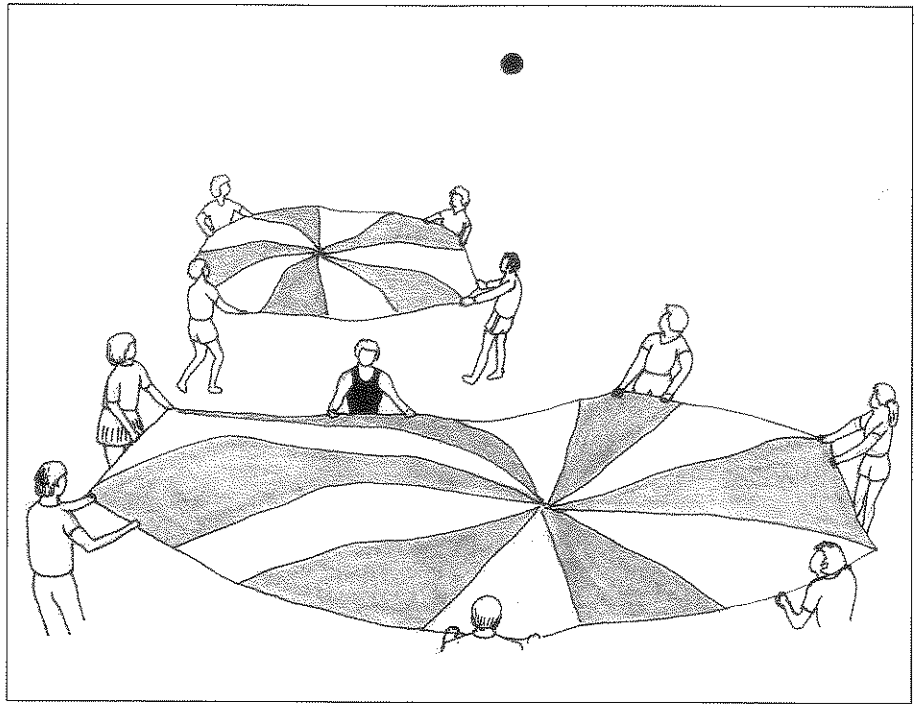
- Diviser les joueurs en deux groupes.
- Le groupe **A** manipule le parachute, et désigne un ramasseur de balle.
- Le groupe **B** se trouve en dehors du parachute, derrière une ligne de départ.

CONSIGNES

- Les joueurs du groupe **B** effectuent une course relais autour du parachute, le plus vite possible, car le temps mis par les relayeurs pour effectuer la course détermine la durée du jeu.
- Pendant ce temps, le jeu consiste pour les joueurs du groupe **A** à agiter le parachute de manière à faire passer un maximum de balles dans la cible centrale. Le ramasseur les récupère et les replace sur la toile le plus rapidement possible.
- Stopper le jeu quand tous les joueurs du groupe **B** ont regagné le point de départ.
- Noter le nombre de « buts » marqués par les joueurs du groupe **A**.
- Changer les rôles.

VARIANTE

- Si le terrain le permet, les joueurs du groupe **B** :
  - effectuent le parcours en dribble football
  - effectuent le parcours en dribble basket ball ….



13. Parachute fronde

COOP

MATÉRIEL

- Deux parachutes de petite dimension (maximum 3m50 de diamètre).
- Un ballon en mousse ou un ballon de plage ; plus il est volumineux, mieux c'est…

ORGANISATION

- Les joueurs sont divisés en deux groupes égaux et équitables.
- Chaque groupe se place autour d'un parachute.

CONSIGNES

- Le jeu consiste à faire passer le ballon d'un parachute à l'autre.
- Chacune des équipes manipule un parachute.
- A tour de rôle, d'un mouvement rapide, les joueurs d'une même équipe soulèvent le parachute et projettent le ballon vers le haut et de préférence vers l'équipe adverse ; celle – ci essaye de le récupérer dans la toile.
- Compter le nombre de passes réussies sans que le ballon ne tombe en dehors des parachutes.

VARIANTE

COMP

- Quand un groupe rate sa réception, l'équipe adverse marque un point.
- L'objectif sera donc d'envoyer le ballon hors de portée des adversaires.
- Ceux – ci devront donc se déplacer, bouger pour ajuster leur position et assurer la réception.

Sous sa forme initiale, ce jeu peut être réalisé avec des enfants à partir de 7 ans.
Sous sa forme compétitive, il sera proposé à des enfants âgés d'au moins 10 ans.
Il exige une bonne coordination, une excellente coopération mais aussi un contact verbal permanent entre les joueurs d'une même équipe.

14. Esquive sous la toile

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute de grande dimension.
- Un (ou plusieurs) ballon(s) en mousse.

ORGANISATION

- Diviser les joueurs en deux groupes.
- Le groupe **A** manipule le parachute.
- Le groupe **B** se trouve sous le parachute.

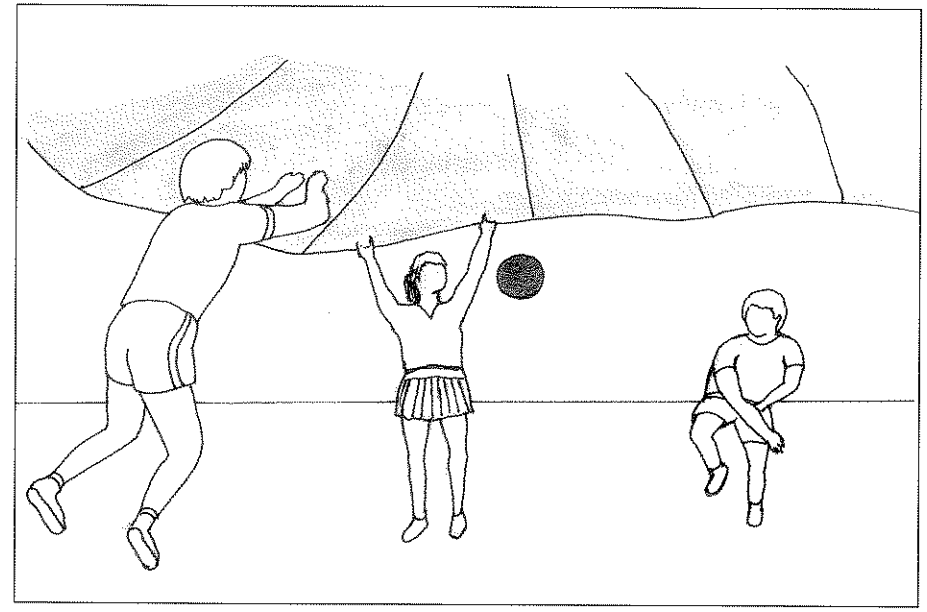
CONSIGNES

- Les joueurs du groupe **A** se répartissent autour du parachute et lèvent celui – ci au – dessus de leur tête.
- Le joueur **A** en possession du ballon en mousse essaye d'atteindre, au moyen de celui - ci, un ou plusieurs joueurs **B** se trouvant sous le parachute.
- Pendant ce temps, les autres joueurs **A** manipulent la toile, afin de la maintenir à une hauteur suffisante.
- Les joueurs **B** esquivent les ballons en se déplaçant ou en sautant, mais ces mouvements sont rendus plus difficiles par la présence du parachute.
- Lorsqu'un joueur **B** est touché, il sort du jeu.
- Le joueur **A** le plus proche du ballon récupère celui – ci et le lance à nouveau. Et ce, le plus rapidement possible.
- Compter le temps mis pour éliminer les joueurs **B**.
- Inverser les rôles.

VARIANTES

- Avec un groupe peu nombreux :
  - L'équipe sous le parachute comptera 1/4 ou 1/5 du nombre total de joueurs
  - Placer 3, 2 , ou 1 joueurs sous le parachute ; le lanceur remplace systématiquement le joueur touché.
- On peut aussi jouer avec deux ou plusieurs ballons.
- **Esquive sur la toile** : un seul enfant, déchaussé, se place sur le parachute. Les autres joueurs agitent la toile pour faire bouger le ballon qui doit toucher le joueur au centre.

*L'esquive **sous** la toile sera réalisé avec de enfants à partir de six ans.*
*L'esquive **sur** la toile pourra se jouer à partir de quatre ans.*



15. Les défis

COMP

MATÉRIEL

- Un parachute classique dont la dimension sera fonction du nombre de participants divisé par deux.
- Des balles en mousse.
- Des cerceaux.
- Des marques au sol.
- Tout autre matériel requis en fonction des défis proposés.

ORGANISATION

- Répartir les participants en deux groupes égaux:
  - Le groupe **A** manipule le parachute.
  - Le groupe **B** réalise les défis.

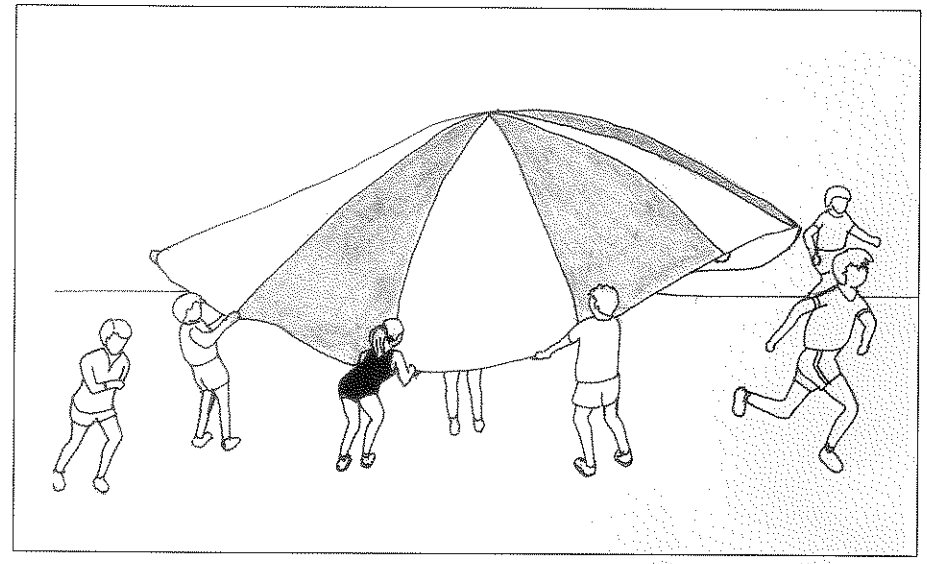
- Le temps autorisé pour accomplir les différents défis sera déterminé par les « pulsations » du parachute :
  - *Une pulsation : les enfants gonflent rapidement le parachute puis le tirent brusquement vers le sol afin qu'il se dégonfle aussi vite que possible.*

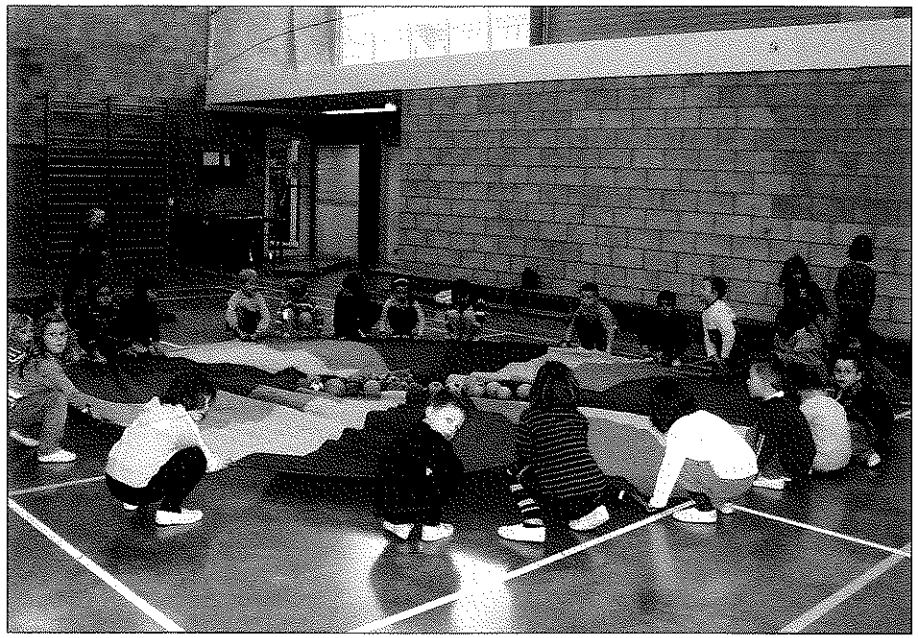
CONSIGNES

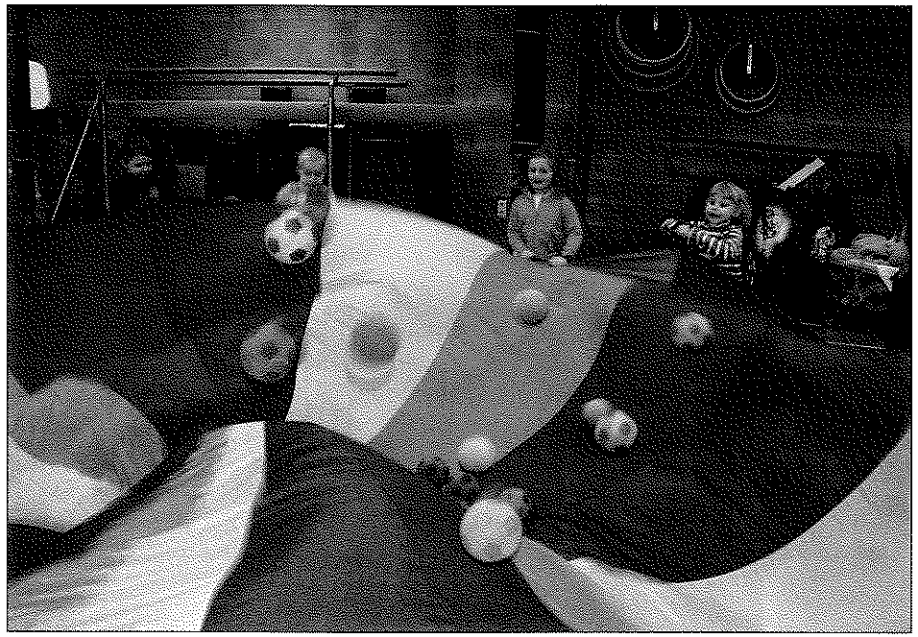
- Le groupe **A** imprime au parachute un nombre de « pulsations » défini par l'importance du défi à réaliser.
- Pendant le temps imparti, les joueurs du groupe **B** essayent d'accomplir le défi qui leur est imposé.
- Exemples :
  - Tous doivent se placer côte à côte, en coucher dorsal.
  - Tous doivent aller chercher une balle en mousse et la ramener en un point précis.
  - Tous doivent s'aligner sur une même ligne située plus ou moins loin du parachute.

  - Tous doivent toucher de la main, la porte, un arbre… placés à une certaine distance du parachute.
  - Chacun doit se placer dans un cerceau disposé en dehors du parachute …
- Inverser les rôles après chaque challenge.

Vous pouvez laisser libre cours à votre imagination pour créer différents défis, en fonction de votre espace de jeu, du matériel et du nombre de joueurs dont vous disposez. Veillez simplement à définir correctement le temps imparti (nombre de pulsations) afin que le défi imposé soit réalisable.







«Le pop corn»

Classification jeux de «Coopération» et jeux de «Compétition »

COOPÉRATION	Pages	COMPÉTITION	Pages
A l'endroit, à l'envers	39	A chacun sa couleur	66
Comme en pleine mer	45	A qui les ballons ?	77
Gendarme – voleur	33	Balle au centre	75
Jacques a dit	50	Balles brûlantes	73
Jeux pour se familiariser…	17	Balles « out »	72
L'autruche	30	Basket ball	79
L'explosion	71	Esquive sous la toile	84
La balançoire en cercle	49	La chasse au trésor	67
La cape de superman	44	La queue des diables	69
La chenille	32	La traction	55
La civière	59	Le foulard	80
La course folle	43	Les défis	86
La glissade	61	Les déménageurs	65
La machine à lessiver	37	L'horloge	81
La ronde	57	Parachute fronde (variante)	83
La roue	51		
La traversée	41		
Le carrousel des couleurs	62		
Le circuit automobile	53		
Le rangement	14		
Le raz de marée	28		
Les alpinistes	35		
Les cavaliers	36		
Les crocodiles	52		
Les sculptures	31		
Parachute fronde	83		
Prince ou princesse	29		