

Déroulement d'une séquence

Consignes utiles à donner au départ aux joueurs :

- se placer en ronde autour de la toile sans marcher dessus avec les chaussures
- préparer les mains et les doigts pour attraper la toile à 2 mains avec le pouce par dessus pour avoir une meilleure prise
- ne pas utiliser les poignées, pas assez nombreuses pour tous et pouvant devenir dangereuses en courant, la tenue étant moins bonne qu'à 2 mains
- faire enlever les chaussures aux joueurs désignés pour monter sur la toile. Selon le groupe, il est parfois nécessaire de limiter l'enthousiasme bruyant de certains et si cela ne s'avère pas suffisant mettre le perturbateur un moment en retrait pour regarder les autres jouer avant de le réintégrer dans le cercle.

La course autour du parachute

| | | |
|---|---|------------------|
| OP : faire et jouer ensemble | Nombre d'élèves : 14 (PP) à 30 (GP) | Cycle 3 + |
| Espace du parachute et au moins un mètre autour. Durée : 4 à 6 mn | Déroulement : les joueurs tenant la toile à une main se déplacent comme dans le manège en marchant puis en courant. | |
| Jeu pour des grands aimant courir. Attention au sol pour éviter des chutes dangereuses pour les joueurs : sur l'herbe ou sur un stade. Faire des pauses pour que les joueurs reprennent leur souffle après avoir couru. | Des joueurs désignés par une consigne (ceux qui tiennent la partie rouge de la toile, ceux qui sont gauchers, ou autre) lâchent la toile et dépassent les autres joueurs situés devant eux pour prendre la place suivante libérée par un joueur. Mais tout le groupe continue à courir. Donc il faut aller plus vite que le groupe ou attendre qu'une place libre se présente à son côté sur la toile. Consigne : lâcher la toile et changer de place en dépassant les autres joueurs. L'animateur peut corser le jeu en demandant à dépasser au moins 3 ou 4 joueurs et en faisant changer le sens de rotation, une fois à droite et une fois à gauche. | |

Une balle qui saute

| | | |
|---|--|----------------------|
| OP : la solidarité ou la cohésion du groupe | Nombre d'élèves : 20 (PP) à 40 (GP) | Cycle 1 2 3 + |
| Espace du parachute + autour. Durée : 3 mn | Déroulement : introduire une balle qui va sauter sur la toile du parachute. | |
| Préciser avant le début du jeu que seul l'adulte récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour la ramasser. | Consigne : faire sauter cette balle sans qu'elle sorte du parachute (et sans qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou). | |

La chasse au trésor

| | | |
|---|--|--------------------|
| OP : jouer et s'organiser ensemble | Nombre d'élèves : 12 (PP) à 30 (GP) tous numérotés et pouvant être affectés de la lettre d'une équipe A ou B ! | Cycle 2 3 + |
| Espace du parachute et un peu autour. Une caisse comprenant plus de 30 objets divers constituant le trésor placé sous la toile. Durée : 5 à 10 mn | Déroulement : à l'appel de son numéro le joueur n°1 plonge sous la toile levée par les autres et doit rapporter le plus d'objets possibles du trésor placé sous le parachute avant que la toile ne soit retombée naturellement. Puis un autre joueur est appelé, et ainsi de suite. Consignes possibles : une durée maximale est fixée ou bien rapporter un objet à la fois par plongée. Ou encore constituer deux équipes de plongeurs qui plongent alternativement à l'appel du A1 ou B1. | |

La roue fixe

| | | |
|--|---|--------------------|
| OP : être et faire ensemble | Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP) | Cycle 2 3 + |
| Espace du parachute. Durée : 2 à 3 mn | Déroulement : faire tourner la toile sans bouger les pieds en lâchant une main l'une après l'autre, mais la toile doit rester tendue. | |
| Faire retendre la toile si elle est un peu trop détendue. L'animateur ou l'enseignant peut se retirer de la toile pour aider chaque joueur et pour indiquer le rythme avec le tambourin. | Consigne : bien positionner les pieds au départ, la toile bien tendue, puis indiquer le sens de rotation en lâchant la main droite, puis la main gauche, et ainsi de suite, une des deux mains tenant toujours la toile. Changer de sens une fois que tout le monde est bien entraîné, puis faire accélérer le rythme de circulation de la toile avec un frappé des mains ou un tambourin. | |