

REMARQUE IMPORTANTE :

Pour tous les jeux, il est très important :

- De prévoir un temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi, les enfants vont exprimer leurs émotions. Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer.
- De rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe.

OBJECTIFS :

- modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition
- organiser des situations réelles de communication
- favoriser le vivre ensemble
 - en développant des valeurs : respect, solidarité, coopération
 - en développant des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
 - en construisant la cohésion du groupe
 - en favorisant les interactions

LES RÈGLES sont rappelées aux participants :

- On ne marche pas sur le parachute
- On ne prend les poignées du parachute que s'il y en a suffisamment pour tout le monde
- Si on tient la toile directement, il faudra mettre la paume vers le ciel refermer les doigts et le pouce tiendra la toile par dessus
- Des temps seront aménagés pour que les participants puissent détendre leurs mains

PÉDAGOGIE

On tâchera de poser des problèmes aux élèves et de les laisser trouver des stratégies afin de résoudre le problème tous ensemble, grâce à la communication. Leurs deux mains étant occupées à tenir le parachute, ils devront trouver des solutions pour prendre la parole et donc être à l'écoute les uns des autres. Ils seront dans un processus scientifique où des hypothèses seront émises, des expériences mises en places et des conclusions données en fonction de la réussite ou non de la tâche à effectuer.

LA BANQUISE POUR TOUS :

- L'animateur indique le moyen de prendre la toile à 2 mains et de la tendre en se penchant légèrement en arrière. Il peut faire rouler une balle sur la mer gelée pour bien montrer l'état de cette banquise.
- Puis on va faire tourner cette banquise par un petit pas chassé vers la droite ou la gauche.

Points de vigilance :

- garder la toile tendue et bien placer les mains et les bras. Ne pas utiliser les poignées fixées sur le parachute sauf si le nombre d'élèves est égal à celui des poignées.

NEPTUNE LE CHEF D'ORCHESTRE DE LA MER :

- peu à peu, les pieds fixés au sol, la banquise se dégèle par une petite vague donnée par l'animateur qui reste le chef d'orchestre de la mer. Il montre comment la vague peut être : calme, lente, moyenne, haute, très haute, rapide, très rapide. **Mais attention, il faut rester bien accroché à la toile.** La mer et donc tout le groupe peut aussi se déplacer tout en faisant la vague.
- L'animateur peut s'extraire du cercle et désigner en mettant la main sur l'épaule le chef d'orchestre que tout le monde va suivre. Puis celui-ci ou un autre en désigne un autre. **Attention à bien suivre les indications de l'animateur chef d'orchestre.**
- L'animateur peut introduire un rythme donné au mouvement de la mer, soit par un frappé des mains, soit avec un tambourin ou un lecteur de bande musicale originale.
- Enfin, un joueur peut devenir le musicien chef d'orchestre avec le tambourin et l'animateur peut introduire des balles sur la toile, le groupe gardant toujours le mouvement de la musique. Les musiciens peuvent être plusieurs et un conteur peut raconter l'histoire d'un bateau ou de marins sur la mer.



LE MANÈGE

Après la banquise on fait déplacer le groupe avec un pas chassé à droite, puis à gauche. puis les participants tiennent la toile par la seule main gauche tout en tendant la toile et en marchant lentement, puis en trotinant, ensuite un peu plus vite et enfin en courant. On décélère progressivement pour finir en marchant. On pourra se mettre dos au parachute et on marchera avec un petit pas chassé à droite.

LE PARAPLUIE

- Lever la toile tous ensemble, la garder en l'air et se regarder tous ensemble.
- Même chose mais en plus : rester les mains en l'air en tenant la toile et exécuter la consigne indiquée (par exemple : ceux et celles qui tiennent la couleur rouge du parachute se retrouvent au centre, se disent bonjour et prennent la place opposée de la même couleur
- Après chaque couleur indiquer 2 couleur à la fois, puis 3. Si le groupe est bien entraîné, le jeu peut se terminer par une salade complète : tout le monde change de couleur mais attention à ne pas se heurter, ne pas courir, et l'animateur veille à ce que la toile ne retombe pas trop vite sur les joueurs.

LA TERRE ET LA LUNE

Introduire une grosse balle (la Terre) qui roule dans un sens tout autour du parachute et une petite balle de tennis (La lune) qui tourne dans l'autre sens. Faire tourner ces 2 balles sans qu'elles sortent du parachute (ni qu'elles tombent dans le trou central toujours en sens inverse. Bien indiquer que les balles roulent et ne sautent pas. Très vite elles se retrouveront dans le même sens.

LA YOURTE

En soulevant la toile, les joueurs s'avancent dessous et la rabaissent derrière eux, puis s'assoient sur les bords du parachute. Anisi cela constitue une tente sous laquelle se retrouve tout le groupe. Bien s'asseoir sur la toile.