Jeux Coopératifs à l'école

le parachute

La mer

Nombre de joueurs : 12 à 20

But du jeu : Réaliser tous ensemble l'effet de la mer avec la toile du parachute.

Les joueurs tiennent le parachute au bord ou aux poignées. Ils l'agitent légèrement pour faire de petites vagues et puis un peu plus fort pour obtenir de grosses vagues. Si on accélère le mouvement sans faire de gestes trop amples, on obtient la tempête en mer. Il faut alors revenir à de petits mouvements lents pour calmer la mer.

"La mer est calme, plus nerveuse, une tempête se prépare, c'est la tempête et puis le calme."

Le Carrousel

Nombre de joueurs : 12 à 20

But du jeu : jouer au manège ou carrousel, coordonner son action, être à l'écoute, faire tourner un parachute régulièrement, changer de sens, accélérer, ralentir.

Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille avec une main, tous la même. Faire tourner régulièrement le parachute ainsi transformé en carrousel. Commencer par de la marche, puis trottiner, ralentir, accélérer. Cela peut être conduit par un meneur.

A un signal « bing » ou autre code, on change de main, donc de sens et le parachute se met à tourner dans l'autre sens. Le meneur varie ses indications d'allure, puis de sens… joue avec tous ces paramètres.

Variantes : au lieu d'être demandée par un meneur, l'action d'arrêt, de changement d'allure, ralentissement, accélération se fait à l'écoute les uns des autres.

Semble très difficile dans le cas du changement de sens.

Le parapluie

Nombre de joueurs : 12 à 20

But du jeu : Les joueurs vont devoir se faire un parapluie avec le parachute.

Les joueurs tiennent le parachute au sol. Ils le lèvent ensuite tous ensemble au signal jusqu'au dessus de leur tête.

"Le ciel s'assombrit, les nuages recouvrent le ciel et la pluie n'est pas loin, il nous faut nous protéger de la pluie, et si on utilisait le parachute !"

La crêpe

Nombre de joueurs : 12 à 20

But du jeu : Arriver à ce que le parachute face un demi tour sur lui-même en l'air sans notre aide et retombe sur l'autre face.

Les joueurs tiennent bien le parachute au sol. Lorsque le premier signal est donné, les joueurs lèvent le parachute au-dessus de leurs têtes et au deuxième signal ils le lâchent tous ensemble.

"Lorsque maman fait des crêpes, elle les fait sauter dans sa poêle pour les retourner. Nous allons essayer de faire la même chose avec le parachute, mais il faut qu'on le lâche vraiment en même temps pour que ça fonctionne."

Requin et poissons

Nombre de joueurs : 12 à 20

But du jeu : Le requin doit retrouver le petit poisson, mais les autres qui font la mer, doivent l'en empêcher.

Jeux Coopératifs à l'école

le parachute

Un des joueurs est désigné comme petit poisson et se faufile **sous** le parachute. Le requin, un autre joueur, monte **sur** le parachute. Pendant qu'il le cherche, tous les autres joueurs, qui tiennent le parachute, le bougent pour que la mer soit agitée. Une fois que le requin a attrapé le petit poisson, on change les rôles.
"La mer est agitée, Mr requin a très faim. Il part donc à la recherche de petit poisson, va-t-il parvenir à l'attraper ?"
Variantes : Changer les intervenants de l'histoire. (Chat et souris)

Echanges frénétiques

Nombre de joueurs: 12 à 20
But du jeu : Retrouver une place de la même couleur que celle qu'on vient de quitter avant que la parachute ne retombe.
Les joueurs sont en face d'une couleur et tiennent le parachute au sol. Au signal, les joueurs lèvent le parachute au-dessus de leur tête et l'animateur cite une couleur. Les joueurs se trouvant face à cette couleur doivent quitter leur place pour en trouver une autre de la même couleur, en passant sous le parachute et avant qu'il ne retombe.

Le pop-corn

Nombre de joueurs : 12 à 20
Matériel : +balle
But du jeu : Faire sauter une balle le plus haut possible mais en la rattrapant toujours dans le parachute.
Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. On place une balle au centre du parachute. Les joueurs vont donner des à-coups de plus en plus amples afin de faire voler la balle. Lorsque la balle redescend, le parachute doit la suivre afin qu'elle retombe dedans et puisse être renvoyée.
Variantes : On peut placer plusieurs balles et toutes devoir les rattraper ou encore en lancer plusieurs et ne devoir en rattraper qu'une précise dans le parachute.

Tourne ballon

Nombre de joueurs : 12 à 20
Matériel: + ballon
But du jeu : Le ballon placé sur le parachute doit pouvoir faire le tour du bord du parachute sans en sortir.
Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille. Le ballon est placé au milieu du parachute. Les joueurs doivent réaliser un mouvement de vague entre eux ; c'est-à-dire en s'accroupissant et se relevant successivement. Le ballon voyagera alors sur le bord du parachute. Ils doivent essayer de faire faire un tour maximum au ballon sans qu'il sorte. S'il tombe à l'extérieur du parachute, on recommence le comptage.
Variantes: Travailler avec plusieurs ballons face à face.

Rangement du parachute

Nombre de joueurs : 12 à 16
Matériel : + sac de rangement.
But du jeu : Replier le parachute tous ensemble pour le faire entrer dans le sac approprié.
Les joueurs restent à leur place autour du parachute. Il faut alors plier le parachute en deux, à trois reprises consécutives. Ensuite, du côté le plus large, on rabat un petit côté des deux côtés de façon symétrique. Cela étant fait, les deux personnes restantes roulent le parachute afin qu'il devienne un petit boudin pour le glisser dans le sac.