



# LE PARACHUTE

Le parachute est une grande toile munie de poignées. Les jeux avec le parachute sont propices à la découverte de l'autre, à collaborer dans les mouvements, à développer certains aspects psychomoteurs. Ce matériel est souvent associé aux jeux coopératifs qui développent l'entraide, l'encouragement, le respect de l'autre et la communication dans le groupe.

Jouer avec un parachute est amusant, tant pour les enfants que pour les adultes. Il restera toujours un jeu hors de l'ordinaire et un peu magique.

Bon amusement !

**P&TRO**

# LES ANIMAUX

---

## ■ But

Changer de place avant la chute du parachute

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
• Un parachute	Minimum 8

## ■ Règles du jeu

L'animateur donne des noms d'animaux à chaque joueur. Chaque animal doit être cité au moins deux fois. Les joueurs portent le parachute au niveau de leur ventre et réalisent des vagues. Lorsque l'animateur crie le nom d'un ou plusieurs animaux, les joueurs soulèvent le parachute et ceux dont le nom est cité changent de place en passant en dessous avant que la toile ne les touche.

## ■ Variante

Au lieu de noms d'animaux, on peut citer les noms de couleurs (celles du parachute). Dans ce cas, il faut être assez nombreux car tous ceux qui tiennent une poignée de la couleur nommée changent de place.

# LE CHAT ET LES SOURIS

---

## ■ But

Attraper la souris

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
• Un parachute	Minimum 10

## ■ Règles du jeu

L'animateur désigne un ou plusieurs souris et chat(s) parmi les joueurs. Les souris se placent en-dessous du parachute et les chats au-dessus. Les autres participants se placent autour du parachute et font des petites vagues avec celui-ci. Les chats doivent alors courir après les souris et les attraper. Le jeu est terminé quand toutes les souris sont attrapées.



# LES MONTAGNES RUSSES

---

## ■ But

Ne pas faire tomber le ballon

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
<ul style="list-style-type: none"><li>• Un parachute</li><li>• Un ballon (ou plus compliqué : une balle de tennis)</li></ul>	Minimum 8

## ■ Règles du jeu

L'animateur place un ballon sur le parachute. Les joueurs doivent faire des vagues sans le faire tomber. Pour compliquer le jeu, l'animateur peut désigner plusieurs joueurs qui devront essayer de faire tomber le ballon.

# LE CHAMPIGNON

## ■ But

Former le plus beau champignon

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
• Un parachute	Minimum 8

## ■ Règles du jeu

Tout le monde tend le parachute, on le soulève au bout de ses bras et on se rapproche tous en même temps au centre (lentement).



# LE REQUIN

---

## ■ But

Attraper les pieds

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
• Un parachute	Minimum 8

## ■ Règles du jeu

Tous les enfants sont assis autour du parachute les jambes allongées sous celui-ci et font de petites vagues. Un des joueurs étant sous le parachute choisit une victime et la tire par les jambes sous le parachute. Lorsque la victime est croquée par le requin, elle crie son désarroi très fort. Ensuite, elle devient un requin. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs se retrouvent sous le parachute.



# L'AUTRUCHE

---

## ■ But

Réussir à monter le parachute pour entrevoir les têtes des voisins.

Matériel nécessaire	Nombre de joueurs
• Un parachute	Minimum 8

## ■ Règles du jeu

Tous les participants sont placés à genoux autour du parachute. Au signal, chacun lève le parachute en l'air en le tenant fermement, se couche par terre et rabat le parachute par-dessus leur tête en prenant soin de ne pas laisser s'échapper l'air. Le parachute est tenu serré contre les oreilles. Chacun verra donc la tête des autres à l'intérieur du parachute.



# LE PARACHUTE



Fédération Nationale des Patros  
rue de l'Hôpital, 15-17  
6060 Gilly  
071/28.69.50 – 071/42.04.53  
fnp@patro.be  
www.patro.be

