Utiliser un jeu-parachute en catéchèse



L'Histoire : Connaissez-vous le parachute pour jouer ? Non, il ne s'agit pas d'un vrai parachute, mais d'une grande toile en matériel souple mais robuste qui permet diverses activités, notamment pour faire connaissance en groupe. Alors ? Trois, deux, un… sautez !

Dans le temps, c'étaient de vrais vieux parachutes qui ne servaient plus et à qui on donnait une nouvelle vie dans l'animation de jeux. Ce qu'on appelait dans les années 1960 les « New Games ». Les jeux traditionnels, souvent compétitifs et éliminatoires, furent remplacés par toutes sortes de jeux permettant la collaboration en groupe.

Où commander
On trouve ce matériel sur de nombreux sites. Il est proposé dans différents diamètres. Osez voir grand ! Pour 8 à 12 personnes, il faut déjà au moins 4 m de diamètre, mieux vaut prévoir 6 ou 7 m de diamètre ce qui permet à un groupe de 12 à 20 personnes de participer.

Les animations possibles

Commencer : Le parachute est étalé par terre. Les participants se mettent autour et prennent un bout du rebord dans leurs deux mains. Tous lèvent la toile et tirent légèrement jusqu'à ce qu'il y ait un peu de tension sur la toile. Ce qui permet déjà de se mettre en ronde !

Expérimenter : Ensemble on peut donc mettre en mouvement le parachute. Faire des petites vagues ou des grandes. Se mettre à genoux et se lever tous… jusqu'à ce qu'avec le souffle le parachute forme une coupole au-dessus de tous. Quand on repose vite ensuite les rebords on peut garder la coupole par terre un certain temps… ce sont des éléments qui peuvent servir ensuite pour les jeux.

Changer de place : L'animateur demande au groupe de faire des petites vagues. Sur l'appel : « Vont changer de place… » le groupe doit prendre le souffle avec le

parachute par terre, relever vite et former la coupole. L'animateur termine donc la phrase : « Vont changer de place… les filles (par exemple) ». Les filles du groupe lâchent donc le parachute et courent à toute allure sous la coupole pour prendre la place d'une autre fille. Les autres continuent à tenir le parachute. Une fois tout le monde de nouveau installé, tous reprennent la toile et on recommence avec des petites vagues. Le jeu continue et l'animateur varie les conditions pour changer les places : « Vont changer de place… les fratries / celles et ceux qui sont en maternelle / au collège / celles et ceux qui ont un animal de compagnie / … »

Ce type d'animation permet donc aussi de faire connaissance.

Les pieds dans l'eau : Tout le monde s'assoit et met les jambes sous la toile. Un enfant devient un « poisson affamé » et plonge dans l'eau (mettre l'enfant sous la toile). Les autres font bouger le parachute et l'enfant en-dessous essaie d'attraper les pieds des autres. Ceux qui ont les « pieds dans l'eau » ont le droit, en voyant arriver le poisson affamé, de retirer leurs jambes, tout en restant assis, et seulement pour le temps où « l'enfant-poisson » est dans leur proximité directe. En principe les jambes doivent être tendues. Les enfants attrapés sont « tirés dans l'eau » (sous le parachute) et commencent à avoir faim aussi.

La plongée : Le groupe est assis ou debout et fait des vagues. L'animateur a caché des objets sous la toile, par exemple en lien avec l'animation qui va suivre ou avec un thème.
Puis il va désigner un participant par son prénom et lui demander de plonger sous le parachute et de remonter un objet concret. Par exemple : « Jules, cherche-nous un panier sous l'eau ». Et Jules doit se mettre sous les vagues et essayer de trouver le panier et de le donner à l'animateur.

La course : Tout le monde est debout et tient bien le parachute. L'animateur partage les participants par groupe en utilisant des couleurs de parachute (rouge, vert, jaune). Faire comme si on comptait pour créer des groupes : Rouge (premier participant), vert (deuxième participant), jaune (3e participant), rouge (4e participant), vert (5e participant) et ainsi de suite. Après cela le groupe entier commence à tourner en rond (décider la direction !), tout en gardant la toile tendue. L'animateur appelle donc un groupe « les rouges changent de place » et les rouges doivent alors lâcher la toile et dépasser les autres participants pour arriver à la prochaine place d'un rouge qui s'est libéré. L'animateur peut ajouter la consigne de courir en avant ou marcher en arrière, changer la place vers sa

droite ou vers sa gauche. Il doit aussi voir à quel point il peut augmenter le rythme entre l'appel des groupes ou s'il doit ralentir un peu pour qu'ils reprennent souffle.

Jeux avec parachute et ballons : Il y a de multiples façons d'introduire des ballons. Les petits ballons ou balles en mousse ou les ballons gonflables s'y prêtent bien. C'est surtout un exercice de coordination. Faire en sorte que le ballon ne tombe pas par terre. Le faire tourner en rond. Lancer le ballon très haut et le rattraper. Avoir différentes balles à gérer. Il n'y a rien à expliquer… faites l'expérience vous-mêmes. Défoulement garanti !

En été et bien sûr à l'extérieur, on peut aussi mettre un peu d'eau sur la toile et l'expérimenter avec. Laisser couler l'eau dans un sens ou un autre, faire sauter l'eau, etc.

D'autres utilisations : La première utilité du parachute est certainement de faire rassembler un groupe et de les laisser agir ensemble. Mais il convient aussi pour des moments de calme. Faire s'assoir autour et marquer la ronde. S'allonger dessus pour un moment de méditation et de calme. Ou simplement comme décoration. Le parachute se transforme facilement en toile d'ombrage ou de tente. Il peut donner une ambiance cirque ou tente de rassemblement ou coin de lecture ou… C'est à vous de jouer !

Crédit : Christina Weinhold (EPUdF) – Point KT