Apprenons la coopération en jouant

DOSSIER SPECIAL
JEUX DE PARACHUTE COOPÉRATIF

Association Départementale ARDÈCHE
AD 07 OCCE AUTONOMES & SOLIDAIRES

Association départementale OCCE de l'Ardèche
Route des mines - Bésignoles 07000 PRIVAS
Tel : 04 75 64 05 83 - Courriel : ad07@occe.coop
Site Internet : www.occe.coop/ad07

Sommaire

Introduction : 3

Apprendre la coopération en jouant **4**
Matériel nécessaire : grand ou petit parachute ? 5
Avant une séquence 6

Pour commencer : les bonjours **7**
Déroulement d'une séquence 8
Pour cycle 1
Pour cycle 2
Pour cycle 3 ou plus

Différents jeux **9**
De la banquise au raz de marée 10
Neptune le chef d'orchestre de la mer 10
Les figures qui font tourner 11
Les figures pieds fixes 12
Les jeux drôles 13
Les jeux avec ballons ou balles (ou grenouilles) 14
Les jeux assis 15
Les grands jeux avec des équipes 16
Avec plusieurs parachutes 17
Le yaourt est dans la yourte 18
Pour terminer en jouant 19

Vers une chorégraphie ou une histoire contée ? **20**
Textes d'élèves « parachutistes » 21
Quelques jeux coopératifs complémentaires 22
Bibliographie 23
Présentation de l'OCCE Ardèche 24
Charte de la Coopération à l'école 25
Planche d'étiquettes de tous les jeux 26
Echelle de Rousseau vers la coopération 27

Dossier réalisé par Alain JOFFRE ex-enseignant-animateur départemental OCCE 07
Imprimé par nos soins - PArticipation 3€ – Edité par l'OCCE 07 - Photos prises par l'OCCE 07
Merci aux employés et aux membres du CA de l'OCCE 07 qui ont participé à cette brochure.

Introduction

Cette brochure est le résultat d'une pratique sur le territoire ardéchois et lors de stages régionaux ou nationaux de la Fédération OCCE auprès de laquelle je suis enseignant détaché et affecté à la fonction d'animateur départemental de l'OCCE Ardèche.

Lorsque je suis arrivé à cette fonction, après avoir enseigné dans plusieurs classes rurales d'Ardèche où j'ai été instituteur puis professeur d'école, j'avais déjà pratiqué quelques jeux coopératifs.

J'ai aussi participé à des stages de formation à l'action non-violente dans lesquels on aborde quelques-uns de ces jeux et j'ai découvert à l'OCCE 07 les jeux coopératifs proposés par Alex et Flore, collègues membres de notre mouvement pédagogique.

La découverte de cette technique par la revue *Non-violence Actualité*, la lecture des ouvrages de Mildred MASHEDER et la mise en route dans les actions pédagogiques de l'OCCE Ardèche m'ont permis progressivement de me former et de pratiquer avec un petit parachute, puis avec un grand parachute, puis avec 2 et plus.

Le stage de formation à destination des animateurs OCCE de toute la France, à dominante « Apprendre en jouant », organisé par les OCCE d'Ardèche et de la Drôme sur Valence en février 2009, m'a permis de choisir et de classer les jeux possibles avec ce parachute.

Aussi vous trouverez dans cette brochure les résultats de ma réflexion et de mes pratiques avec ces parachutes, et si vous ne les avez jamais utilisés cela peut vous donner tous les éléments pour vous lancer avec vos élèves.

Rien n'est définitif, tout est à adapter au groupe selon le nombre, l'âge et la fatigue des élèves, et surtout selon l'échange d'énergie établi avec l'animateur que vous serez.

Aucune théorie ne peut remplacer la pratique. Je garde toujours un point essentiel à l'esprit : la sécurité des pratiquants. Et cela demande une grande vigilance tout au long de chaque séquence même si cela reste très ludique et très amusant.

La formation en cercle où tout le monde se voit facilite l'esprit coopératif comme l'indique Adelin ROUSSEAU, formateur à la coopération, dans son échelle de progression vers la coopération. Celle-ci n'est pas acquise d'entrée et il faut du temps pour que chacun se sente en sécurité, trouve sa place et laisse une place à l'autre, à chaque autre dans une classe… Cela demande un travail permanent dans un établissement scolaire, dans tout groupe humain qui veut conserver cette humanité !

Le mouvement circulaire, ensemble qui tient à la fois de la marche, de la danse et de la chorégraphie, renforce la cohésion du groupe : alterner ces jeux de parachute en début d'année scolaire avec des jeux coopératifs basés sur l'écoute et la confiance permet de constituer un certain état d'esprit coopératif à établir pour apprendre tous ensemble et non pas les uns en compétition avec les autres. C'est un des préalables pour instaurer dans une classe ou un groupe une véritable pédagogie coopérative.

Alain JOFFRE, ancien directeur-animateur départemental OCCE 07

Apprendre avec les autres, par les autres et pour les autres et non pas seul contre les autres !
André DE PERETTI

Apprendre la coopération en jouant

PROGRAMMES OFFICIELS

Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire (maternelle et élémentaire)
Bulletin officiel (B.O.) hors série du 19 juin 2008

Pour le cycle 1 :

Agir et s'exprimer avec son corps : l'enfant découvre les possibilités de son corps par la pratique d'activités physiques libres ou guidées, par la pratique d'activités qui comportent des règles, des activités d'expression à visée artistique. Ils acquièrent ainsi une image orientée de leur propre corps.

Pour le cycle 2 :

Éducation physique et sportive : l'éducation **physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices.** Elle offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres. Ils apprennent aussi à veiller à leur santé.

Pour le cycle 3 :

Éducation physique et sportive : l'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. **Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps.** Elle développe une éducation à la sécurité par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

Instruction civique et morale : l'instruction civique et l'enseignement de la morale permettent à chaque élève de mieux s'intégrer à la collectivité de la classe et de l'école au moment où son caractère et son indépendance s'affirment. **Elle le conduit à réfléchir sur les problèmes concrets posés par sa vie d'écolier et par là-même de prendre conscience de manière plus explicite des fondements même de la morale.**

Afin de préciser les objectifs pédagogiques de cette activité, à prévoir sur les horaires des programmes scolaires en EPS, les objectifs officiels ci-dessous issus du socle des connaissances permettent de l'inscrire dans l'emploi du temps d'une classe d'une école maternelle ou primaire. De la même manière on peut procéder dans un collège ou un lycée.

L'objectif définit un résultat à atteindre dans un contexte donné traduit en savoir (connaissances), savoir-faire (compétences) et savoir-être (comportements). Trop définir les objectifs peut empêcher la vie et l'expression des enseignés ou apprenants qui savent déjà beaucoup de choses mais souvent de manière désordonnée.

Dans la direction d'une pédagogie plus coopérative, d'une école plus démocratique, ces jeux peuvent permettre de :

1er but	**Faire connaissance**	**les Bonjours**
2ème but	**S'amuser tous ensemble**	**sur mer et sur terre**
3ème but	**Bouger tous ensemble**	**les figures**
4ème but	**Découvrir l'esprit d'équipe**	**tous ensembles**
5ème but	**Coopérer en jouant**	**grands jeux**

Ces jeux de parachute constituent des moments différents des sports collectifs par équipes. Tous les participants sont en contact avec l'outil-parachute pour atteindre ensemble le but du jeu qui peut être un bonjour, sur la banquise ou la mer, une figure qui tourne, un jeu drôle avec balles ou grenouilles qui sautent, etc.

Tout le monde gagne et il n'y a pas de perdants. Tout le monde s'amuse et prend sa place. L'animateur veille à ce que chacun la trouve et que les enthousiastes ne gâchent pas le plaisir des plus lents ou plus timides. Cette somme circulaire des énergies individuelles produit une énergie collective très dynamique pouvant être réinvestie dans d'autres activités.

C'est en groupes que les êtres humains se construisent.
Albert JACQUARD

Matériel nécessaire

Les premiers joueurs de parachute récupérèrent dans les années 60 des toiles de parachutes usagés et bon marché, mais encore bien solides.

Maintenant ils sont faits en nylon le plus souvent, dans des tissus très colorés, lavables en machine à froid et séchés en plein air. Ils sont souvent très résistants et peuvent être utilisés durant 2 à 4 années sans trop de réparations et selon l'usage régulier fait dans une école.

Grand ou petit parachute ?

Le petit parachute (PP) mesure 3m60 de diamètre, permet de jouer à partir de moins 9 élèves et au plus à 20 élèves. Mais certains jeux ne peuvent pas être réalisés avec un groupe trop grand, notamment le manège qui tourne très vite. Je l'utilise donc pour démarrer et s'initier en demi-classe (ou tiers de classe s'ils sont trop nombreux) et découvrir les premières sensations. Un bon entrainement avec le petit permet de canaliser les énergies, découvrir les personnalités, avoir des relations très étroites et ensuite de mieux passer au grand parachute.

Le grand parachute (GP) mesure 6m de diamètre, il permet le jeu à au moins 10/12 élèves et au plus à 25/30 (j'ai fait certains jeux dans une cour d'école avec plus de 40 enfants ! Attention aux coutures qui peuvent lâcher à force). Il est plus lourd à soulever pour la figure du parapluie ou du champignon mais il permet d'avoir plus d'espace pour des grands jeux comme le renard et les canards, ou les crocodiles.

Il est l'idéal pour une classe entière et permet de constituer l'énergie du groupe-classe dans son ensemble avec son enseignant, son ATSEM ou l'aide-éducateur (ou aide-éducatrice). La présence d'adultes par paires face à face est conseillée pour équilibrer la hauteur, notamment pour la figure du parapluie. Attention à se baisser pour les petits enfants des classes maternelles.

Il est assez grand pour faire la yourte tous ensemble et pouvoir être un lieu d'échanges collectifs nouveaux ou pour y tenir un conseil de coopé !

Je l'utilise surtout en veillées lors de séjours de classes ou pour finir une séquence au cycle 3.

Il existe aussi **un très grand parachute (TGP) de 7m30 de diamètre** pour permettre à plusieurs classes d'être vraiment ensemble. Mais il faut un haut-parleur ou un micro à l'animateur pour bien se faire entendre. Il peut permettre de réaliser une grande yourte dans laquelle certains restent assis sur les bords de la toile et regardent un groupe en activité avec un autre grand parachute. Il est surtout fait pour des adultes ou adolescents.

A noter aussi **le tout petit parachute : le smiley,** pour de très jeunes enfants : 1m80 de diamètre avec une poche au centre. A noter : il peut servir à préparer un petit groupe sous le grand parachute.

La plupart sont en vente sur tous les catalogues des magasins de jeux et je suis satisfait de ceux que l'OCCE 07 a achetés à la revue *Non-violence Actualité** qui édite chaque année en septembre un catalogue de ressources très riche à des prix abordables.

* La même revue NVA diffuse aussi du matériel et de la documentation pour les jeux coopératifs dont un DVD montrant de nombreux jeux dans une école anglaise ainsi qu'une interview de Mildred MASHEDER. Toutes les coordonnées sont dans la bibliographie en page 23 de ce dossier.

Vous avez besoin aussi de **balles en mousse pas trop lourdes, de ballons gonflables, de balles de tennis, de grenouilles sauteuses, d'animaux en peluche,** tout objet facile à faire sauter en l'air.
Il est intéressant aussi de se doter **d'instruments de musiques : cymbales, tambourins ou baguettes** pour donner un rythme lors de certains jeux. Mieux encore : un **lecteur CD** pour passer des musiques appropriées selon le jeu, rapides ou lentes, des marches ou des rondes.

L'espace de jeu

L'espace nécessaire pour les jeux de parachute doit être un peu plus grand que le diamètre de la toile et permettre des mouvements amples et rapides sans être limité par les murs. Pour certains jeux, il est bon de pouvoir s'asseoir (la balançoire ou la yourte) et ramper sur le sol (jeu des crocodiles). Pour le parapluie et le champignon, un plafond haut est conseillé. Veiller en général à ce que l'éclairage par des lampes ou des néons soit assez haut et de préférence éteint s'il fait jour, afin d'éviter que la toile ne chauffe ou brûle en la soulevant très haut.

J'ai pratiqué dans des grandes salles d'activités, des gymnases, des salles des fêtes, des salles de cantine, sous des préaux, dans des cours d'écoles, des stades, des lieux divers et variés.

En plein air, cela est aussi très faisable de préférence à l'ombre en période solaire chaude surtout pour le jeu de la yourte sous laquelle on a vite trop chaud. Mieux vaut un sol herbeux, mais tous les sols sont possibles si l'animateur ou l'enseignant adapte les jeux à cet espace.

Une priorité : la sécurité des joueurs ainsi que la durabilité de l'outil parachute qui peut se déchirer, se salir ou se découdre au contact de certains matériaux.

Avant une séquence

L'animateur ou l'enseignant doit préparer les jeux possibles en tenant compte des facteurs suivants :

- l'âge, le nombre et le niveau des joueurs : maternelles, primaires, collégiens, lycéens, étudiant(e)s ou adultes
- la durée de l'activité est d'au moins 30mn avec des maternelles, 45mn en moyenne par petits groupes du CP au CM2, et peut durer jusqu'à 1h30 avec 2 classes de cycle 3 très enthousiastes en début d'après-midi !
- l'espace de déroulement du jeu : en intérieur ou en plein air
- le moment de l'année scolaire : par exemple les bonjours seront moins nécessaires en cours d'année,
- la mobilité des participants : s'ils peuvent marcher, courir, sauter, etc. **(j'ai animé une séquence avec un handicapé très motivé en chaise roulante, juste pour les jeux pieds fixes)**
- le matériel nécessaire : balles, ballons, un ou plusieurs parachutes, des musiques… et tout au long de la séquence en tenant compte de la fatigue et de la motivation des joueurs.

Des balles qui roulent et qui sautent !

Pour commencer : les bonjour

Au départ il est bien de faire connaissance, et pour l'animateur de s'habituer à la connaissance des prénoms de tous les joueurs. Cela permet après les consignes et avant l'utilisation de la toile de parachute de créer une certaine dynamique de groupe en canalisant les personnalités parfois un peu trop vives.

Le bonjour dit théâtral

OP : faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 2 3 +**
Espace autour du parachute Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : l'animateur se présente en faisant un geste et en disant *je m'appelle Alain*. Puis tout le monde refait le même geste en disant *Bonjour Alain*. Puis chaque joueur fait de même. Consigne : aider les joueurs timides par des gestes très simples : lever une main, tourner sur place, faire un pas en arrière, etc. et bien refaire le geste tous ensemble. Au cycle 3 et +, si la durée le permet, on peut essayer de retrouver les gestes de chacun en donnant son prénom.	
Ce jeu a besoin d'une bonne dynamique dès le départ pour que cela ne dure pas trop longtemps. Pas conseillé au cycle 1 et à bien simplifier au cycle 2.		

Bonjour en échangeant des vagues

OP : faire connaissance	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute Durée : 4 à 8 mn	Déroulement : l'animateur donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une première vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une nouvelle vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour à l'animateur. Consigne : bien recevoir la vague avant d'en envoyer une nouvelle.	
Possible au cycle 1. Rajouter d'autres demandes au cycle 3 et +		

Bonjour prince ou princesse

OP : faire connaissance	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3**
Espace du parachute avec un trou central Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : l'animateur désigne un premier joueur qui, sous le parachute levé par tout le groupe, va ressortir sa tête par le trou central. Il se présente par son prénom, sa classe et donne le rythme de la vague qu'il désire : rapide, modéré, calme, petite ou raz de marée. Tout le groupe répond à sa demande. Consigne : bien tenir compte du désir du joueur au centre, pas plus, pas moins !	
Attention à faire retirer les lunettes avant de passer la tête dans le trou. Celui qui ne veut pas n'y va pas.		

La toile d'araignée géante

OP : faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute.	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 2 3 +**
Espace autour du parachute Une grosse pelote de laine ou de ficelle Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : chaque joueur enroule le fil de laine autour de lui en donnant son prénom, puis lance la pelote à un autre joueur qui fait de même et ainsi de suite. Consigne : quand tout le monde est attaché le dernier se défait, ré-enroule la pelote de laine et la repasse à celui qui lui avait lancé en l'appelant par son prénom.	
Pas conseillé au cycle 1 et à bien simplifier au cycle 2.		

Ballon lancé ou roulé

OP : faire connaissance par les prénoms et développer l'écoute.	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 2 3 +**
Espace autour du parachute Un gros ballon gonflable Durée : 4 à 8 mn Au cycle 1 ou 2, ce jeu peut se faire assis, les jambes écartées en V, les pieds se touchant, en faisant rouler le ballon.	Déroulement : l'animateur donne son prénom et lance le gros ballon à un autre joueur qui donne son prénom et fait de même jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. Puis au cycle 3 (et +) on peut refaire le chemin du ballon en sens inverse et cette fois-ci en donnant le prénom de celui ou celle à qui on l'envoie. Consigne : pour des groupes de cycle 3 (ou +) l'animateur peut introduire d'autres données que les prénoms : le lieu d'habitation, la musique appréciée, la classe, le rêve qui est fait souvent, etc., tout ce qui peut faciliter la connaissance de l'autre.	

Pour un groupe qui ne se connait pas encore très bien, je conseille les jeux de la première partie de l'ouvrage de l'Université de Paix de Namur ***Jeux coopératifs pour bâtir la paix,*** écrit par Mildred MASHEDER, institutrice en école primaire et maternelle à Londres, aux Editions Chronique sociale.

Cette première partie intitulée *Je me présente* comprend 18 activités possibles dont celles indiquées ci-dessus pour faire connaissance, se découvrir, apprendre à connaître et reconnaitre l'autre.

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.

Pour des élèves en cycle 1

Pour les élèves de 3 à 5 ans en classe d'écoles maternelles, tous ces jeux doivent être adaptés à leur taille, très petite, et être très ludiques. Les jeux de la mer sont à privilégier très longuement dès la première séquence, puis, les figures pieds fixes, les jeux avec balles et les jeux assis.

D'une manière générale, la durée de chaque jeu peut être plus longue mais une séquence ne devrait pas dépasser 30 minutes. Aussi il vaut mieux faire plusieurs séquences sur une semaine en privilégiant des jeux précis pour les repères dans l'espace, la latéralisation gauche-droite, les couleurs, la tenue de la toile, etc. A l'enseignant(e) ou à l'animateur(trice) de choisir en fonction du groupe !

Les enfants qui ne veulent pas jouer par timidité, par fatigue ou peur, doivent pouvoir rester sur le côté et regarder faire les autres avant de s'engager après.

Pour des élèves en cycle 2

A partir de la grande section maternelle et surtout au CP-CE1 tous les jeux sont possibles, sans aller trop vite bien sûr. Pour les plus petits cela peut permettre quelques révisions des couleurs, de l'orientation droite ou gauche, le pas chassé en tournant, etc.

Sans l'affirmer dès le départ l'animateur peut accorder à un enfant fatigué ou perturbé le droit de rester un moment sur le côté pour regarder les autres, ce qui va très vite lui donner envie de recommencer dans le cercle avec tous ses camarades.

Pour le cycle 3 ou plus

Pour ces élèves du CE2 au CM2 et même du collège, tous les jeux peuvent être faits d'une manière plus dynamique avec l'introduction d'un chef d'orchestre tournant qui donne le rythme des vagues de la mer, le sens des déplacements ou encore le choix du nouveau dieu de la mer.

Mieux encore : l'animateur peut aussi introduire des rôles comme le ramasseur de balles, le joueur de tambourin qui donne le rythme, ou celui qui tire l'étiquette du jeu suivant. La planche d'étiquettes présente dans cette brochure, à la page 27, est prévue pour cela : en faire une copie et découper les étiquettes pour les placer en vrac ou par couleur dans une boîte. Cela peut se faire à la 2ème séquence pour réviser des figures déjà vues lors de la 1ère séquence et découvrir des jeux nouveaux. Les étiquettes sont classées par couleur correspondant à une catégorie de jeux que j'ai établie ainsi. Mais rien ne vous empêche de suivre un autre ordre et aussi d'inventer d'autres nouveaux jeux.

Présentation de différents jeux

Tous les jeux suivants permettent de constituer une séquence en les sélectionnant selon le type de jeu. Je les ai classés selon un ordre particulier pour permettre de varier les figures fixes et celles qui bougent, celles qui demandent un certain matériel et d'autres un espace où l'on peut s'asseoir.

Si le bonjour théâtral ou l'échange de vagues permet de commencer, il est aussi important de bien terminer soit par la tente mongole, soit pour les plus grands la roue des engrenages avec 2 parachutes.

Voici l'exemple de séquence possible variant les types de jeu :

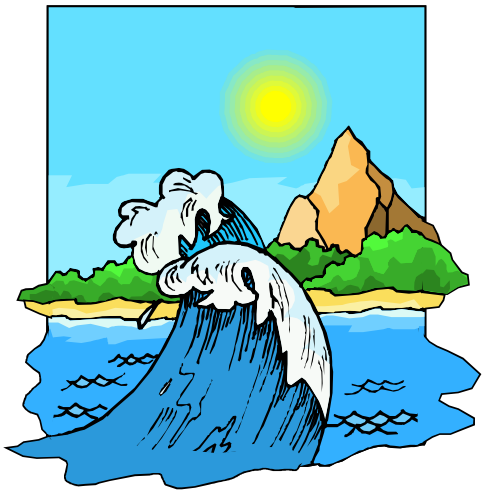
Type de jeux ou figures	Au cycle 1	Au cycle 2	Au cycle 3 ou 2nd degré
Consignes initiales	3 mn	3 mn	3 mn
Bonjour	Bonjour prince ou princesse (avec trou) 10 mn	Echanges de vagues 6 mn	Bonjour théâtral 5 mn
La banquise pour tous	3 mn	3 mn	3 mn
Neptune le chef d'orchestre de la mer	Neptune 1 5 mn	Neptune 1 et 2 6 mn	Neptune de 1 à 3 10 mn + Neptune 4 + 4 mn
Figures qui font tourner	La mare qui tourne 4 mn	Le manège 5 mn	Le manège 5 mn
Figures pieds fixes	123 parapluie ! 4 mn	123 parapluie ! + traversée 6 à 8 mn	123 parapluie ! + traversée 6 à 8 mn
Jeux drôles		La machine à laver 5 mn	La crêpe 5 mn
Jeux avec balles	Première balle 3 mn	La Terre et la Lune 2 mn	La Terre et la Lune 2 mn
Jeux assis	Le renard et les poules 6 mn	Les crocodiles 5 à 10 mn	La balançoire 5 mn
Grand jeu*		La chasse au trésor 5 à 10 mn	Les sculptures 4à 10 mn Ou le champignon
Avec plusieurs parachutes*			La roue des engrenages ou l'envoi de balles 5 à 10 mn
La yourte pour tous	5 à 10 mn	5 mn	5 mn
Pour terminer	La chenille 2 mn	Le boudin 2 mn	Le boudin 2 mn
DUREE MAXIMALE	30 à 45 mn	45 à 60 mn	60 à 75 mn
Moment de métacognition	5 à 6 mn	5 à 10 mn	5 à 15 mn

**facultatif*

Un certain nombre de jeux sont facultatifs et peuvent être testés lors de la 2ème ou 3ème séquence. A l'animateur(trice) ou l'enseignant(e) de prévoir chaque séquence et d'introduire progressivement de nouveaux jeux plus longs selon la maitrise et l'enthousiasme des joueurs.

Au cycle 3 et plus, avec des collégiens ou lycéens, les jeux avec plusieurs parachutes demandent plus de temps et une phase d'adaptation. Ensuite la création de nouveaux jeux peut être envisagée selon l'inspiration des joueurs adolescents, pré-adolescents ou même adultes !

Au début il vaut mieux passer plus de temps à faire les premières figures afin d'acquérir plus de facilité dans la prise de la toile, bien intégrer les consignes de base et constituer l'unité du groupe.



La vague

Pour se faufiler
Dans l'étroit canal
Qui menait au port avant les bassins,

Elles se pressaient, tes vagues,
Lors de la marée,
Elles se bousculaient.

Elles avaient besoin
Que l'interminable
Soit fini pour elles.

Eugène GUILLEVIC

De la banquise au raz de marée

Les jeux ou figures autour de la mer sont nombreux et naturels tellement la première tendance des joueurs enfants ou adultes est de remuer vivement la toile du parachute. Aussi la symbolique de la mer gelée ou banquise au départ de toute séquence, puis pouvant aller jusqu'aux grandes vagues d'un raz de marée, peut permettre de nombreuses figures avec une recherche de vocabulaire de plus en plus précis avec les plus grands sur cet état de la mer.

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute et un peu de place autour. Durée : 4 à 5 mn Equilibrer au départ les tailles des joueurs si elles s'avèrent trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée.	**La banquise ou mer gelée** Déroulement : 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. Avec les plus grands, on peut faire tourner cette banquise par un petit pas chassé vers la droite ou la gauche. Puis il enchaine soit avec le chef d'orchestre de la mer (voir ci-dessous) soit avec le bonjour en échangeant des vagues (voir page 7) ou encore par la figure du manège (voir page 11). Consigne : 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

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 2 3 +**
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Durée : 4 à 15 mn Equilibrer au départ les tailles des joueurs si elles s'avèrent trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée.	Déroulement : 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, basse, 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. Consigne : suivre les indications de l'animateur chef d'orchestre.	
Le joueur désigné doit être volontaire et peut refuser à ce moment-là d'être le nouveau Neptune.	Dans un 2ème temps, l'animateur peut s'extraire du cercle et désigner en mettant la main sur l'épaule le chef d'orchestre de la mer que tout le groupe va suivre. Puis celui-ci ou l'animateur en désigne un autre. Consigne : bien suivre les gestes et la voix du chef d'orchestre désigné.	
L'animateur peut demander à tout le groupe de fermer les yeux et d'ouvrir les oreilles pour connaître le mouvement de la mer.	Dans un 3ème temps, ou pendant une autre séquence, 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. Consigne : suivre le rythme des mains, du tambourin ou de la musique.	
A chaque séquence les rôles peuvent changer et développer la responsabilité. Ainsi le jeu peut évoluer vers une histoire contée ou une chorégraphie collective (voir page 20).	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 les yeux fermés. Puis les joueurs ouvrent les yeux et suivent 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.	

Etats de la mer :

Calme, bouillonnante, une plage avec des baigneurs, une mer d'huile, un étang, la marée haute, la marée basse, agitée, houleuse, avec des flots écumants, démontée, déchainée, gelée, glacée, avec une seule vague très haute, un raz-de-marée, un tsunami…

Sur le bateau :

Le roulis, le tangage…

Avec l'aide du vent :

Une tornade, un ouragan, une trombe, une brise…

La mer s'est retirée,
Qui la ramènera ?

La mer est démontée,
Qui la remontera ?

La mer est emportée,
Qui la rapportera ?

La mer est déchaînée,
Qui la rattachera ?

Un enfant sur la plage
Avec un collier de coquillages.

Jacques CHARPENTREAU

Les figures qui font tourner

Meunier, tu dors ?
Ton moulin, ton moulin va trop vite !
Meunier, tu dors !
Ton moulin, ton moulin va trop fort !

Le manège

OP : faire ensemble et orientation dans l'espace	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Durée : 4 à 6 mn Equilibrer au départ les tailles des joueurs si elles s'avèrent trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée. On peut rajouter à la partie 2 une chanson comme celle du meunier en accélérant au refrain : *ton moulin, ton moulin va trop vite, ton moulin, ton moulin va trop fort !*	Déroulement : 1 : après la banquise l'animateur fait déplacer le groupe avec un pas chassé à droite, puis à gauche. 2 : il demande à tenir la toile par la seule main gauche tout en tendant la toile et en marchant lentement, puis en trottinant, ensuite un peu plus vite et enfin en courant. On décélère progressivement pour finir en marchant. 3 : on se met dos au parachute et on marche avec un petit pas chassé à droite. 4 : on refait la partie 2 avec la main droite tenant seule la toile. 5 : on se retrouve face au parachute comme à la partie 1 et on reprend son souffle. Consignes : bien s'accrocher à la toile, bien tendre la toile et laisser assez d'espace devant soi pour ne pas marcher sur son voisin ou sa voisine. Pas trop vite au cycle 1. Ralentir rapidement en cas de chute d'un des joueurs.	

La mare qui tourne

OP : bouger ensemble	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Durée : 2 à 4 mn Jeu plutôt calme, assez difficile au départ, mais qui permet une bonne respiration au milieu d'une séquence. Peut se faire aussi les yeux fermés, en silence ou sur un rythme frappé avec les mains ou un tambourin.	Déroulement : le groupe tient la toile de telle façon qu'elle forme un creux central ou une mare qui va tourner lorsque le groupe marche vers la droite ou vers la gauche. On peut introduire des grenouilles ou des canards en peluche dans la mare. Consigne : tenir la toile à la hauteur des hanches sans la tendre pour que le rond noir central touche le sol ou presque. L'animateur ou l'enseignant peut insérer une petite histoire ou une chanson pour agrémenter ce jeu.	

Le carrousel des couleurs

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Durée : 4 à 6 mn Jeu à faire lentement au cycle 1, et passer à 2 ou 3 couleurs ensemble pour les cycles 2 et 3.	Déroulement : suite à la figure ***1 2 3 parapluie*** (voir page suivante) l'animateur donne une consigne pour traverser sous la toile avant qu'elle ne retombe à chaque couleur (rouge, bleue, verte ou jaune). Consigne : les joueurs tenant la partie bleue de la toile se retrouvent au centre, se disent bonjour et changent de place avec les joueurs de la partie opposée. A la fin on peut essayer toutes les couleurs ensemble dans une salade de couleurs.	

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 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.	Déroulement : les joueurs tenant la toile à une main se déplacent comme dans le manège en marchant puis en courant. 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.	

Les figures où les pieds restent fixes

Babiolette 6

Ce n'est pas que le temps
Compte à chacun son temps,

Mais c'est qu'il faut du temps
Pour peser tant de temps.

Eugène GUILLEVIC

1 2 3 parapluie !

OP : être et faire ensemble	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute. Durée : 3 à 4 mn	Déroulement : lever la toile tous ensemble, la garder en l'air et se regarder tous ensemble. Consigne : à l'appel ***1 2 3 parapluie*** rester les mains en l'air en tenant la toile et se regarder sous la toile.	
Equilibrer au départ les tailles des joueurs si elles sont trop disparates, les adultes se positionnant face à face par paire opposée.		

1 2 3 parapluie ! + la traversée

OP : faire connaissance tous ensemble	Nombre d'élèves : 12 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 1 2 3 +**
Espace du parachute. Durée : 4 à 8 mn	Déroulement : pareil à celui du parapluie, l'animateur rajoutant une consigne pour passer sous la toile. Consigne : à l'appel ***1 2 3 parapluie*** rester les mains en l'air en tenant la toile et éxécuter 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). Puis après chaque couleur indiquer 2 couleurs à la fois, puis 3 au cycle 3. Si le groupe est bien entrainé aux cycles 2 et 3 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.	
Aller d'une consigne très précise au cycle 1 (révision des couleurs) à une autre plus générale au cycle 3 et plus, comme ceux qui ont des lunettes, ceux qui jouent d'un instrument de musique ou autre pour faire connaissance dans le groupe.		

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. 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 entrainé, puis faire accélérer le rythme de circulation de la toile avec un frappé des mains ou un tambourin.	
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.		

Les valeurs ne se construisent qu'à travers des pratiques et jamais à travers des discours.
Philippe MEIRIEU

Des jeux drôles

Je veux rire

Les feuilles peuvent tomber,
La rivière pourra geler !
Je veux rire, je veux rire.

La danse pourra cesser,
Le violon pourra casser !
Je veux rire, je veux rire.

Que le mal se fasse pire !
Je veux rire, je veux rire.

Jean MOREAS

La machine à laver le linge

OP : faire et jouer ensemble	Nombre d'élèves : 15 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 2 3 +**
Espace du parachute. Plafond assez haut ou en plein air sur l'herbe. Durée : 2 à 5 mn	Déroulement : l'animateur désigne 2 ou 3 joueurs volontaires. A l'appel ***1 2 3 parapluie*** ces joueurs vont se placer sous la toile au centre les mains le long du corps et les yeux fermés. La toile est abaissée sur ces 3 joueurs représentant le linge à laver. Le groupe tourne dans un sens pour le lavage, puis dans l'autre sens pour l'essorage, et secoue bien la toile pour le séchage. A l'appel ***1 2 3 parapluie*** tout le monde lève et regarde le spectacle magnifique du linge tellement sec que les cheveux s'en dressent sur la tête ! Consignes : bien indiquer au groupe qui lave et essore de garder le rond noir central de la toile sur la tête des 3 linges qui ne doivent lever les bras et ouvrir les yeux que quand l'animateur le leur dira.	
Jeu très ludique et amusant. Choisir des têtes à cheveux longs et s'il y a lieu faire retirer les lunettes à ceux ou celles qui seront le linge à laver. Un cours sur l'électricité statique peut compléter ce jeu au cycle 3. La question peut être abordée au cours de la réunion finale de métacognition.		

La crêpe qui se retourne

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 10 (PP) à 30 (GP)	**Cycle 2 3 +**
Espace plus grand que le parachute. Plafond assez haut sans lampes allumées ou mieux en plein air sur l'herbe. Durée : 2 à 5 mn	Déroulement : faire la figure ***1 2 3 parapluie*** et lâcher tous ensemble la toile en l'air. L'animateur chef-cuisinier donnera le signal pour lâcher vraiment ensemble et la toile va monter vers le haut avant de se retourner comme une crêpe. Consigne : bien suivre le signal du chef-cuisinier qui peut être un joueur volontaire. Parfois si les joueurs sont très dynamiques la toile peut être projetée et collée au plafond s'il n'est pas assez haut. Ce n'est plus la crêpe mais la soucoupe volante !	
Pas facile ni avec le cycle 1 ni avec le grand parachute.		

Un enfant a dit

Un enfant a dit
je sais des poèmes
un enfant a dit
chsais des poaisies

Un enfant a dit
mon cœur est plein d'elles
un enfant a dit
par cœur ça suffit

Un enfant a dit
ils en sav'des choses
les enfants voudraient
et tout par écrit

Si l'poète pouvait
s'enfuir à tir'd'aile
les enfants voudraient
partir avec lui

Raymond QUENEAU

Les jeux avec ballon ou balles ou grenouilles !

Une première balle à faire tourner

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 20 (PP) à 40 (GP)	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute. Durée : 3 mn	Déroulement : introduire une balle qui roule dans un sens tout autour du parachute. Consigne : faire tourner cette balle sans qu'elle sorte du parachute (ni qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou). Compter le nombre de tours et en cas de sortie hors du parachute réintroduire une ou deux fois la balle jusqu'à ce que chacun ait compris ce que cela entraine à faire : uniquement soulever ou baisser la toile quand la balle passe devant soi.	
Bien indiquer que la balle roule et ne saute pas encore. Seul l'animateur récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour les ramasser.		

2 balles : la Terre et la Lune

OP : faire tous ensemble	Nombre d'élèves : 20 (PP) à 40 (GP)	Cycle 2 3 +
Espace du parachute. Durée : 2 mn	Déroulement : 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… Consigne : faire tourner ces 2 balles sans qu'elles sortent du parachute (ni qu'elles tombent dans le trou central pour un parachute à trou) toujours en sens inverse. En cas de sortie recommencer une fois et arrêter si cela devient trop difficile.	
Bien indiquer que les balles roulent et ne sautent pas. Très vite elles se retrouveront dans le même sens. Exercice à refaire plusieurs fois pour que chacun comprenne et que le groupe réussisse.		

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. 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).	
Préciser avant le début du jeu que seul l'adulte récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour la ramasser.		

Plusieurs objets qui sautent

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 20 (PP) à 40 (GP)	Cycle 2 3 +
Espace du parachute sans trou central + autour. Durée : 2 mn	Déroulement : introduire une balle, puis 2, puis 3, jusqu'à 10 si les balles restent sur la toile. Puis introduire des grenouilles qui sautent mais restent sur la toile. Consigne : bien garder tous les objets sur la toile. Désigner un ramasseur volontaire pour ramasser, et sur directive de l'animateur, remettre en jeu les balles qui sortiraient de la toile, les autres joueurs ne devant jamais lâcher le parachute.	
Difficile au début, mais, oblige une cohésion du groupe.		

Le feu d'artifice (ou pop corn)

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 20 (PP) à 40 (GP) Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute + autour. Durée : 3 mn	Déroulement : à la suite du jeu précédent, au moment où toutes les balles ou autres objets sont au centre de la toile compter ***1 2 3 lâchez*** et envoyer tout en l'air le plus haut possible. Rattraper le tout et recommencer. Finir en renvoyant tout en dehors de la toile. Consigne : bien monter la toile tous ensemble et faire sauter tous les objets situés sur celle-ci.
Prévoir un (ou deux) ramasseur de balles et d'objets sautant en l'air. Plus difficile avec un grand parachute. Il peut y avoir un 2ème groupe avec un petit parachute pour recevoir les objets et balles en l'air sortant du grand parachute.	

Des jeux assis en cercle

Tous ces jeux nécessitent un espace plat et propre pour s'asseoir et ramper par terre.

La balançoire

OP : faire ensemble et être solidaire	Nombre d'élèves : 15 (PP) à 30 (GP)	Cycle 3 +
Espace du parachute. Sol où l'on peut s'asseoir. Durée : 3 mn	Déroulement : une moitié de joueurs se couche en arrière en gardant la toile tendue puis se redresse tandis que l'autre moitié se couche. Et ainsi de suite, avec un joueur ou l'animateur qui donne le rythme de la balançoire. Consigne : bien garder la toile tendue et suivre le rythme assis en haut/couché en bas.	
Ce jeu fait travailler les abdominaux et est donc à éviter avec les plus petits. Ce jeu demande dès le début une assez bonne coordination des deux moitiés du groupe.		

Un ou plusieurs crocodiles dans le lac !

OP : jouer ensemble	Nombre d'élèves : 12 (PP) à 30 (GP)	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Un sol où l'on peut s'asseoir. Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui va devenir : Variante 1 : Soit crocodile à sa place et le premier joueur vient s'asseoir à genoux à la place du nouveau crocodile. Jusqu'à ce que tous les joueurs soient devenus une fois crocodiles. Bien entendu pendant que le crocodile cherche, l'eau du lac s'agite et n'est plus du tout calme ! Variante 2 : Soit un autre crocodile jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac ! Alors l'animateur enlève la toile du parachute et endort tous les crocodiles. Puis il va réveiller un joueur bien endormi qui va en réveiller un autre et ainsi de suite. Consigne : le crocodile doit bien tirer les deux pieds afin que le joueur comprenne nettement qu'il doit plonger lui aussi dans le lac.	
Ce jeu avec tous les crocodiles dans le lac peut être un jeu pour terminer une séquence puisque la toile du parachute est retirée et ainsi créer un moment de retour au calme, l'animateur ou l'enseignant(e) décidant du moment idéal pour les réveiller. Faire enlever les lunettes des crocodiles plongeant dans le lac.		

Le renard et les canards

OP : jouer ensemble	Nombre d'élèves : 10(PP) à 30 (GP)	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Un sol où l'on peut s'asseoir. Durée : 4 à 6 mn	Déroulement : Un renard désigné parmi les joueurs enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes **sur** la toile du parachute. Un ou deux canards sont aussi désignés pour se déplacer **sous** la toile. A un signal de l'animateur le renard va essayer d'attraper un canard mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher. Soit on instaure une durée maximum (1 mn ou 30 s selon l'âge des joueurs) soit le jeu dure jusqu'à ce que le renard ait réussi à attraper un canard. Puis on change de renard et de canards. Consigne : bien remuer la toile pour retarder la prise des canards.	
Le grand parachute permet d'avoir plus de place et de laisser plus de chances aux canards.		

Le loup et l'agneau

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 10(PP) à 30 (GP)	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Un sol où l'on peut s'asseoir. Durée : 4 à 6 mn	Déroulement : idem que pour le jeu précédent le renard et les canards. Le loup est sur la toile sans chaussures et l'agneau est sous la toile. Consigne : bien remuer la toile pour retarder la prise de l'agneau. Possibilités : si l'agneau n'est pas attrapé il conserve son rôle. Pareil pour le loup qui a réussi à attraper l'agneau avant la fin du moment prévu.	
Instaurer une durée très courte et changer souvent les deux rôles.		

Des grands jeux avec des équipes

Les sculptures

OP : créer ensemble	Nombre d'élèves : 15 (PP) à 40 (GP)	Cycle 2 3 +
Espace du parachute. Durée : 3 à 5 mn	Déroulement : 2 ou 3 joueurs désignés se placent sous la toile pour créer avec leurs corps un objet, un animal, un métier, un tableau. Ensuite au signal oral ***1 2 3 parapluie*** les autres joueurs soulèvent la toile et essayent de deviner la sculpture silencieuse et imaginaire réalisée par les premiers joueurs. Consigne aux sculpteurs : réaliser une création simple et visuelle pour tous les autres.	
Choisir le thème avant l'envoi des sculpteurs sous la toile. Ceux-ci peuvent soit se concerter avant dans une autre salle ou bien sous la toile.		

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.

Les déménageurs

OP : jouer ensemble	Nombre d'élèves : 14 (PP) à 40 (GP) partagés en 2 équipes A et B.	Cycle 2 3 +
Espace du parachute et 5 à 10 mètres autour. Durée : 5 à 10 mn	Déroulement : pendant une durée fixée à environ 1 à 2 mn tous les joueurs de l'équipe B plongent sous la toile pour rapporter le plus d'objets dans la caisse vide (un objet par joueur) pendant que ceux de l'équipe A tiennent en parapluie la toile du parachute. Ensuite on inverse les rôles des deux équipes. Consigne : si le parachute est retombé les plongeurs déménageurs ne peuvent ni sortir ni rentrer et doivent donc attendre la levée du parachute par les joueurs de l'autre équipe.	
Une caisse vide sous la toile et une caisse pleine d'objets divers et variés placée à 5 à 10 m autour du parachute.		

Le champignon et les alpinistes

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 14 (PP) à 30 (GP) Plus facile avec un grand parachute !	Cycle 2 3 +
Espace du parachute. Un sol sans cailloux où l'on peut poser la toile sans la déchirer. Durée : 5 mn	Déroulement : tous les joueurs, tenant bien à 2 mains la toile, la soulèvent à la consigne ***1 2 3 champignon*** puis s'avancent d'un pas en faisant redescendre la toile au sol et mettent leurs genoux sur celle-ci. Ensuite un joueur sur deux essaye d'escalader à genoux avec les bras le champignon tel un alpiniste tandis que l'autre moitié reste au bord du parachute en essayant d'empêcher l'air de sortir. Jusqu'à ce que le champignon soit complètement dégonflé ! Consignes : bien soulever ensemble, s'avancer ensemble et baisser la toile ensemble ! Les pieds ne touchent jamais la toile !	
Jeu difficile au début et qui demande une grande coordination collective !		

L'horloge

OP : jouer ensemble	Nombre d'élèves : 20 (PP) à 40 (GP) partagés en 2 équipes A et B. **Cycle 2 3 +**
Parachute avec un trou au centre et un espace d'au moins 2 mètres autour. Durée : 3 à 6 mn	Déroulement : les joueurs de l'équipe A tournent en relais autour de la toile pendant que l'équipe B remue le parachute afin de faire passer le maximum de balles dans le trou central. Un ou deux ramasseurs de l'équipe A remettent les balles sur la toile jusqu'à ce que toute l'équipe A ait fait sa course autour du parachute. Puis on inverse les équipes. On compte le nombre de balles restantes sur la toile. Consignes pour l'équipe A : courir autour de la toile le plus vite possible. Et pour l'équipe B : faire passer dans le trou le plus de balles possibles.
Jeu coopératif par équipes mais l'important n'est pas le résultat de chaque équipe !	

Babiolette 1

Ce n'est pas que l'horloge
Ait peur qu'on la déloge,
Mais elle veut trotter
Hors de l'éternité

Eugène GUILLEVIC

Avec 2 parachutes ou plus !

L'envoi de balles sur un autre parachute

OP : faire et décider ensemble	Nombre d'élèves : 10 par petit parachute. 15 à 20 par grand parachute.	Cycle 3 +
Espace pour 2 parachutes et autour. Durée : 4 à 6 mn	Déroulement : la 1ère équipe essaie avec son parachute d'envoyer une balle (ou un ballon gonflable) sur le parachute de la 2ème équipe qui essaie de la réceptionner. Puis c'est l'inverse. Consigne : trouver collectivement la méthode la plus efficace pour envoyer cette balle sur l'autre parachute. Un coordinateur peut être choisi au départ par chaque équipe d'un parachute. Avec un très grand groupe on peut introduire plusieurs parachutes, les équipes, à la suite, s'envoient successivement une ou plusieurs balles jusqu'au premier parachute de départ. Cela peut aussi donner lieu à une chorégraphie globale avec 4 à 6 parachutes lors d'une rencontre inter-écoles de jeux coopératifs.	
Le petit parachute peut servir pour lancer la balle et le grand parachute pour la recevoir. Ce jeu demande plusieurs séquences d'entrainement pour trouver la bonne méthode d'envoi.		

La ronde des engrenages

OP : se déplacer ensemble	Nombre d'élèves : 10 par petit parachute. 15 à 25 par grand parachute.	Cycle 3 +
Espace pour 2 parachutes et autour. Durée : 4 à 6 mn	Déroulement : l'équipe A tient son parachute avec la main gauche et tourne vers la droite tandis que l'équipe B tient l'autre parachute avec la main droite et tourne vers la gauche. Arrivé à proximité du parachute A un joueur B attrape avec sa main gauche le parachute A et lâche le parachute B. Un joueur A fait de même en attrapant avec sa main droite le parachute B et donc lâche le parachute A. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'engrenage fonctionne au mieux. Consigne : ne lâcher son parachute que lorsqu'on tient l'autre. On peut là aussi travailler avec 3 ou 4 parachutes pour faire des engrenages multiples mais plus complexes. Cela peut faire aussi une très belle chorégraphie visuelle.	
Veiller à ce que les 2 parachutes restent proches car en tournant ils ont tendance à s'éloigner. Essayer cette figure en plusieurs séquences pour mieux réussir la fois suivante. Pour les plus grands, adultes surement, on peut essayer de changer de sens et donc de mains ! C'est assez joli et très drôle si cela marche bien !		

Babiolette 7

Ce n'est pas que le hibou
N'en connaisse pas le bout,

Mais il veut garder pour lui
Tout le restant de la nuit.

Eugène GUILLEVIC

Les engrenages de 2 parachutes en 8 !

Le yaourt est dans la yourte !

La yourte est une tente mongole où vivent certaines peuplades ou tribus sur la planète terrestre.

1er temps :

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

2ème temps :

L'animateur rassure tous les joueurs et instaure l'écoute lors d'un premier jeu possible en petit groupe : faire circuler un message à l'oreille de son voisin de droite qui va le transmettre à l'oreille de son propre voisin de droite, et ainsi de suite. Ce message peut être : *le yaourt est dans la yourte*.

Pendant que le message circule les autres disent pschitt d'une voix moyenne. Dire à la fin du tour le message restant et voir la différence possible avec celui du départ. Si on a le temps un échange peut être mené pour connaître les raisons de cette différence.

3ème temps :

Pour sortir de la yourte il faut pouvoir en tournant les mains devant soi répéter 3 fois le message : *le yaourt est dans la yourte !* Plus difficile : *le petit yaourt est dans la grande yourte !*

Plusieurs joueurs ou joueuses peuvent essayer sans se tromper, puis l'animateur invite tout le monde à participer et à le dire tous ensemble.

4ème temps :

L'animateur désigne un joueur qui va faire le piquet de tente : il va se placer au centre et se lever tout doucement pendant que tous les autres joueurs se relèvent aussi et sortent hors de la toile. Ils la soulèvent à la consigne ***1 2 3 parapluie*** et le piquet de tente est invité à sortir lui aussi.

Attention : si vous êtes en plein air et même parfois dans une salle on a vite très chaud sous la toile dans la yourte et on étouffe un peu ! Dans ce cas, écourter le jeu afin de sortir s'aérer ou bien faire des ouvertures pour ramener un peu d'air.
L'introduction de percussions et de chansons sous la toile est aussi possible comme l'organisation de débats à thème pour tout le groupe-classe à condition là aussi de faire des ouvertures d'aération.

Pour tous les cycles 1 2 3 et plus !

Nombre d'élèves : de 10 à 15 par petit parachute, de 15 à 25 par grand parachute.

Durée : 5 à 10 mn

Un sol où l'on peut s'asseoir et poser la toile sans l'abimer ni la salir.

Une yourte devant le Palais de la Mer au Grau du Roi !

Pour terminer en jouant

Le boudin

OP : faire ensemble	Nombre d'élèves : 10 par petit parachute. 15 à 20 par grand parachute.	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute et autour. Durée : 2 à 3 mn	Déroulement : tous les joueurs tendent bien la toile, la roulent lentement en avançant vers le centre et s'accrochent à un rouleau bien serré ou boudin qui est ainsi transporté jusqu'au sac de rangement. Consigne : bien rouler lentement la toile sans se presser.	
Cette figure permet de ranger le parachute en fin de séquence.		

Les crocodiles dans le lac (variante 2)

OP : jouer ensemble	Nombre d'élèves : 12 (PP) à 30 (GP)	Cycle 1 2 3 +
Espace du parachute et au moins un mètre autour. Un sol où l'on peut s'asseoir. Durée : 4 à 10 mn	Déroulement : tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds qui lui plaisent d'un joueur assis qui va devenir un autre crocodile jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac ! Alors l'animateur enlève la toile du parachute et endort tous les crocodiles. Puis il va réveiller un joueur bien endormi qui va en réveiller un autre et ainsi de suite. Consigne : le crocodile doit bien tirer les deux pieds afin que le joueur comprenne nettement qu'il doit plonger lui aussi dans le lac. Celui qui ne veut ou ne peut pas plonger peut se mettre à genoux au cours du jeu et aider l'animateur à endormir puis réveiller ses camarades crocodiles.	
Ce jeu avec tous les crocodiles dans le lac peut être un jeu pour terminer une séquence puisque la toile du parachute est retirée et ainsi créer un petit moment de retour au calme, l'animateur ou l'enseignant(e) décidant du moment idéal pour les réveiller.		

La chenille

OP : marcher et jouer ensemble	Nombre d'élèves : 10 par petit parachute. 15 à 20 par grand parachute.	Cycle 2 3 +
Espace du parachute et autour. Durée : 2 à 3 mn	Déroulement : Tous les joueurs lèvent la toile au-dessus de leurs têtes puis s'avancent sous le parachute qui descend sur eux. Ils suivent l'animateur ou le chef de file désigné au départ qui, situé en tête de chenille, va guider le déplacement de tout le groupe situé sous la toile. Consigne : bien suivre le mouvement donné par le chef de file.	
Veiller à éviter toute bousculade et à rassurer les enfants sensiblement claustrophobes sous la toile.		

Métacognition collective !

Le terme théorique de **"métacognition"** (≠ mets ta chemise !) indique une réflexion que fait une personne sur les opérations mentales qu'elle a utilisées lors d'une activité d'apprentissage en mettant en rapport les moyens utilisés avec les résultats obtenus.

Ce moment-là est à privilégier lors d'une pause méthodologique surtout en fin de séquence lors d'un partage oral tous assis autour de la toile du parachute ou à genoux sur le bord de la toile.

C'est l'occasion d'évaluer à chaud le moment vécu collectivement à partir du vécu de chacun sur les différents jeux, les sentiments ressentis pendant ces jeux et les valeurs sensées être découvertes à travers ces jeux telles que la solidarité et la coopération.

Cela permet une évaluation rapide sur le plan individuel et aussi collectif en répondant aux questions suivantes :

1- Quels jeux ou quelles figures ai-je aimées faire avec cette toile de parachute et pourquoi ?
2- Qu'ai-je appris globalement en jouant avec ce parachute ?
3- Quelles figures ou autres jeux pourrais-je inventer pour une nouvelle séquence ?

Cela permet à l'animateur ou l'enseignant d'avoir un retour intéressant sur la pratique de ce jeu et de tirer des idées pour la séquence suivante notamment sur le rythme d'enchainement des jeux, la joie et l'enthousiasme des élèves, leurs préférences pour certaines figures… Je trouve ces moments-là très importants, très riches, pleins d'écoute et de paroles d'enfants originales.

Peut-être est-ce aussi, dans une classe, un moment régulier pour parler et s'écouter ensemble après avoir bien bougé ensemble ! Sur le thème de la coopération ou quelque autre ?

Vers une chorégraphie ou histoire contée ?

La pratique régulière des jeux de parachute peut avoir comme effet la construction collective d'une histoire contée et mise en scène.

J'ai aidé deux classes d'une école qui ont monté un scénario avec 2 parachutes plus le très petit ***smiley*** pour la princesse, ce qui a été à l'origine d'un spectacle de fin d'année présenté à la fête de l'école dont voici le scénario :

2 bateaux voguent sur l'eau un pirate un chargé de trésors revient des Amériques pour le Roi	Jeu des vagues
Rencontre des deux bateaux Bataille, échange de boulets	Deux roues plus jeu du pop corn
Le bateau du Roi explose et coule	Jeu du champignon → reste immobile
Les pirates plongent par trois ou quatre pour récupérer le trésor Les marins du Roi sont sous le parachute mais ils le font onduler et tourner	Jeu de la chasse au trésor englouti Jeu du pop corn
1 / Les marins sont transformés en requins par la déesse des mers 2 / Ils dévorent petit à petit les pirates plongeurs	• Les marins reprennent vie → les ailerons des requins qui bougent sous le parachute • Les plongeurs : → ramènent un peu du trésor la première fois → sont dévorés la deuxième fois (jeu du requin)

Deux autres classes ont terminé leur spectacle de rue par une séquence finale avec un grand parachute qui fait sauter le chien en peluche, héros de l'histoire, tout au long d'un parcours dans le village.

L'introduction de musiques et de rôles scéniques peut déboucher sur une petite chorégraphie à montrer à des spectateurs, parents ou élèves d'autres classes. La multi-coloration des parachutes donne un aspect visuel très agréable. Bien entendu cela doit rester un jeu amusant où les participants se font plaisir.

Mais un changement de rythme dans une figure, un joueur sur deux qui lâche la toile et tourne sur lui-même pendant que tous les autres continuent à tourner, un conteur qui raconte une histoire marine reprenant les différentes figures, voilà le début d'une création collective pouvant donner lieu à un spectacle avec musiques et projecteurs après plusieurs séquences et discussions pour bien se mettre d'accord.

ET LA PAGE D'ETIQUETTES PAGE 27 ?

Ces étiquettes photocopiées et découpées permettent de faire choisir au hasard par un élève du cycle 2, ou du cycle 3, la figure ou la consigne à réaliser lors d'une séquence. Cela peut être fait au bout de quelques séquences quand les élèves connaissent bien quelques-unes des figures ou alors cela peut permettre à l'animateur, ou l'enseignant, de choisir les jeux qu'il veut proposer lors d'une séquence particulière. Au cycle 3 ou au collège-lycée la séquence peut être coordonnée par un élève qui peut piocher dans les étiquettes des figures avec l'aide et la vigilance d'un(e) enseignant(e).

Rencontre inter-écoles de jeux coopératifs et collectifs

J'ai participé à de nombreuses rencontres interclasses par cycles sur les communes ardéchoises d'Eclassan, Saint Péray, Saint Barthélémy-Grozon, etc., organisées par les enseignant(e)s dans le cadre USEP ou bien coordonnées par un conseiller pédagogique de l'Education Nationale.

Les classes sont mélangées dès le début de la journée et des groupes de 9 à 12 élèves participent pendant 20 à 30 mn à des ateliers de jeux collectifs et/ou coopératifs, dont les jeux de parachute, chaque atelier étant tenu par un enseignant ou un parent.

Ainsi, sur une journée, 100 à 250 élèves ont pu faire connaissance, découvrir de nouveaux jeux et apprendre la coopération. Un bon moment en milieu ou fin d'année scolaire !

Exemple d'histoire :

Il était une fois un bateau pris dans la glace de la **banquise**. Tout à coup le **vent** se lève et soulève la glace et le bateau qui est pris dans une **tempête** : les **vagues** sont **très** hautes et parfois **très basses**, encore très hautes et encore très basses, puis elles **tournent** sur elles-mêmes **vers la gauche**, puis **vers la droite**, elles commencent un **manège lentement**, puis en **trottinant**, puis en **courant**, tout en formant un **lac**, puis en ralentissant, une **mare** se forme dans laquelle se retrouve une balle, puis 2, jusqu'à 10… Elle s'arrêta de tourner puis à 3 elle **souleva** toutes les balles **le plus haut** possible comme **un grand feu d'artifice,** elle récupéra quelques balles qui furent encore **soulevées** le plus **haut** possible... Elle forma alors un **parapluie** sous lequel se mirent à **traverser** les rouges, puis les verts, les jaunes et enfin les bleus….

Textes d'élèves

Le jeu du parachute ayant été présenté lors d'une veillée pendant un séjour coopératif de l'OCCE 07 les élèves de l'école publique de St Privat ont écrit des textes sur ce séjour !

Les jeux du parachute

Le jeu du parachute se joue à l'aide d'une toile. Avec nous pouvons réaliser plein de jeux en tirant très très fort car elle est très résistante.

La toile est de 4 couleurs : bleu, vert, jaune et rouge qui se répètent deux fois.

Voici quelques jeux possibles :

- ***le jeu de la machine à laver*** *consiste à laver 3 élèves à la fois au-dessous de la toile !*
  1ère étape : nous tournons dans un sens. 2ème étape : on change de sens. 3ème étape : on fait des vagues sur les élèves du milieu en surélevant et en abaissant rapidement la toile sur la tête de nos camarades. 4ème étape : nous faisons le parapluie, tous ensemble nous levons le parachute !
- *un jeu où nous faisions* ***tourner le parachute*** *dans un sens ou dans l'autre, à genoux ou debout.*
- *Nous avons également fait* ***le jeu du raz-de-marée ou de la mer calme*** *: tantôt nous agitions vigoureusement la toile tantôt mollement…*
- *L'activité suivante consistait à* ***passer au-dessous du parachute*** *pendant que nous faisions le parapluie. Par exemple ceux qui avaient un pantalon rouge devaient passer dessous.*
- *Il y avait aussi* ***l'épreuve des rebondissements*** *: nous devions faire sauter de petites balles sans les faire tomber à terre et à un moment nous avons fait pareil avec une petite grenouille !*

Après tous ces jeux, nous sommes allés nous coucher. C'est surtout l'épreuve du parachute qui nous a appris à ***agir ensemble*** *pour obtenir un résultat.*

Merci Alain d'être venu nous accompagner avec ce jeu extraordinaire dans tes bagages !

Et la toile du parachute monte très haut !

La coopération c'est mettre un pied devant l'autre.
Célestin FREINET

Des jeux coopératifs complémentaires

Ce sont des jeux coopératifs physiques pour développer la cohésion du groupe, la solidarité, la confiance, la sécurité et/ou l'écoute par petits groupes.

Le rocher — Cycle 3 et +

la solidarité	Agir ensemble Montrer la cohésion du groupe
Matériel : une petite estrade ou un carré de bois surélevé. Pour un groupe d'une dizaine de personnes.	Il y a une inondation. L'eau monte. Pour ne pas vous noyer vous devez tous en même temps monter sur le "rocher" et y tenir quelques secondes (compter jusqu'à 10).
Durée : 4 à 6 mn	L'animateur peut souffler une idée si le groupe ne trouve pas en faisant croiser les mains par paires face à face.

Le bateau ivre — Cycle 3 et +

Le bateau ivre

la confiance	Avoir confiance dans les autres Assurer la sécurité d'un camarade
Matériel : aucun. Un espace plat. Pour un groupe de 8 à 10 personnes à partir du CM. L'animateur ou un joueur volontaire reste vigilant autour du groupe pour assurer une deuxième sécurité si nécessaire.	Le groupe forme un cercle en se tenant très proche les uns des autres : il forme le bateau. Un joueur va au milieu et se tient bien raide les bras le long du corps en fermant les yeux : le mât. Le mât "ne tient pas bien" et perd l'équilibre en restant bien raide. Les autres le repoussent doucement pour le redresser. Au bout d'une minute chaque joueur volontaire prend le rôle du mât.
Durée : 4 à 8 mn	Consignes : bien préparer les mains en avant en reculant un pied s'il le faut pour recevoir le mât en aidant le joueur voisin.

La chute libre — Fin cycle 3 et +

la confiance	Avoir confiance dans les autres Assurer la sécurité d'un camarade	
Matériel : un petit banc pour que le plongeur soit un peu surélevé et un tapis pour tout le groupe. Selon la taille du plongeur 10 à 12 joueurs sont au minimum indispensables.	Les joueurs sont placés en file indienne face à face par paires, les mains croisées tenant les poignets de son vis-à-vis. Chaque joueur **volontaire** va monter sur un petit banc face à la file et en toute confiance se laisser tomber sur les bras des autres joueurs.	
Durée : 4 à 8 mn	Consignes : bien faire croiser les mains des joueurs recevant le plongeur. Faire enlever montres et lunettes de tous les joueurs.	

Bibliographie

Un site référence : www.jeuxcooperatifs.org

Un centre de ressources sur la gestion non-violente des relations et des conflits :

NVA = Non-Violence Actualité BP 241 45202 MONTARGIS CEDEX

nonviolence.actualite@wanadoo.fr Site : www.nonviolence-actualite.org

Docs sur les jeux de parachute :

- **Les jeux de parachute** pour groupe de 6 à 30 enfants de 3 à 12 ans par Françoise et Georges KAISER aux Editions Mégaform, diffusés par NVA. 100 pages pour connaître des jeux qui font voler la toile ou non avec des accessoires et des jeux plus compétitifs par équipes avec un défi.

- **Jeux coopératifs pour bâtir la paix,** Université de Paix de Namur, écrit par Mildred MASHEDER qui a travaillé sur un projet d'éducation à la coopération et à la résolution non-violente des conflits pour les enfants de 3 à 6 ans. Editions Chroniques Sociales, diffusés par NVA. 290 pages.

- **Vidéo DVD les jeux coopératifs (20 mn)** par le Centre Gandhi de Londres et NVA. Présente de nombreux jeux avec le parachute et une interview de Mildred MASHEDER, l'auteur du livre précédent.

- **Pack parachute** de balles, grenouilles, ballons, etc., diffusé par NVA. .
- **Je coopère, je m'amuse** par Christine FORTIN, 100 jeux coopératifs à découvrir dont les pages 88 et 89 sur le parachute, et des jeux pour faire connaissance, entrer en contact, être actif, être calme et s'amuser. Editions Chenelière Education. Diffusé par les Editions Pirouette et NVA.

Docs pour Apprendre en jouant :

- Livret pédagogique de l'OCCE **Apprendre en jouant,** 12 fiches-jeux pour constituer un ensemble de jeux coopératifs de plateau format A3, fabriqués avec et par les enfants. Coéditions OCCE & SUDEL à commander dans toutes les OCCE de chaque département.
- Fichier **Jouons ensemble** édité par NVA : 40 jeux de groupe pour les 6-12 ans et les autres. Mise en condition, communication, coopération et créativité pour des jeux de groupe en classe, dans la cour, sur un stade ou dans une salle d'activités.

Docs sur la pédagogie coopérative :

- **Un mouvement** : **l'OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ECOLE = OCCE,** 101 bis rue du Ranelagh 75006 PARIS Site : www.occe.coop
- **Mon agenda coop** pour coopérer toute l'année scolaire du cycle 1 au cycle 3 : cahier de textes de l'élève et guide du maître pour établir un climat relationnel et un apprentissage du vivre ensemble dans un groupe-classe.
- Livret **Les mots de la coopération** : lexique réalisé par la Fédération nationale OCCE, à partir de la Charte de la coopération à l'école (voir page suivante).
- Livre **Une classe qui coopère – Pourquoi ? Comment ?** par Christian STAQUET aux Editions Chroniques Sociales en 2007.
- Livre **Apprendre avec les pédagogies coopératives** aux Editions ESF par Sylvain CONNAC, professeur à l'école coopérative Antoine Balard de Montpellier. Une mine pour découvrir des démarches et des outils pour l'école.

« Chaque outil est un possible que l'enseignant pourra faire intervenir si nécessaire afin qu'à terme une structure de classe inédite et originale puisse trouver une forme. »

Sylvain CONNAC

OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ECOLE

ASSOCIATION DEPARTEMENTALE DE L'ARDÈCHE
Bésignoles Route des Mines 07000 PRIVAS
☏ : 04 75 64 05 83 Courriel : ad07@occe.coop

OCCE 07

1 – UNE ASSOCIATION LOI 1901 :
* Association déclarée à la Préfecture le 17 avril 1989
*** Près de 19 000 élèves des écoles publiques du département**.
*** Près de 450 coopératives de classes ou d'écoles et 8 foyers coopératifs de collèges du second degré.**

2 – UNE ASSOCIATION COMPLEMENTAIRE DE L'ECOLE PUBLIQUE :
* Permet aux coopératives de classe ou d'école d'Ardèche d'avoir une existence légale et juridique.
* Garantit une transparence de l'argent à l'école et intervient lors d'erreurs de gestion.
* Assure l'aide comptable des tuteurs et mandataires de ces coopératives.
* Met en œuvre la Convention Pluriannuelle d'Objectifs signée avec le Ministère de l'Education Nationale.

3 – UN MOUVEMENT D'ACTIONS PEDAGOGIQUES :
Depuis sa création l'OCCE Ardèche a orienté ses projets sur les secteurs suivants :
*** la maîtrise de la langue (lecture - écriture)** : avec les actions Lire Elire, Livres Etamine, Journaux scolaires.
*** l'expression orale :** paroles d'enfants, **rencontres théâtre d'enfants à Bourg St Andéol, Aubenas ou Ruoms**, **Radio scolaire Elyco sur Annonay, Radio Quartier Libre sur Aubenas.**
*** la création et la pratique de jeux coopératifs** de la maternelle au lycée.
*** l'écocitoyenneté :** l'éducation à l'environnement, au développement durable et aux sciences du vivant, **les Ecoles Fleuries** avec les DDEN 07, les animations Rouletaboule sur la connaissance et le tri sélectif des déchets, les actions des éco-écoles.
*** la citoyenneté** par les réunions du conseil de coopé, l'agenda coopératif, les débats philos, les malles Droits de l'Enfant, la Semaine de la Coopération.
Dans tous ces secteurs, l'OCCE propose des ateliers dans les écoles et de l'aide aux enseignant(e)s.

4 – UN SERVICE POUR LES COOPES ET LES ENSEIGNANTS TUTEURS :
* Favorise les rencontres, de classe à classe, entre enfants, entre enseignants, entre parents.
Edite infolettres et un bulletin *L'Art des Choix sur les actions régulières de l'Association départementale et des classes adhérentes.
* Prête de la documentation : livres, ouvrages et albums à thème, brochures, journaux scolaires, cartables et malles pédagogiques, vidéos et CD Roms.
*** Distribue près de 5 000 calendriers OCCE sur toute l'Ardèche**
*** Organise des sorties éducatives des séjours coopératifs sur une durée courte.**
*** Participe à la formation des nouveaux professeurs des écoles, des directeurs et à la formation continue en général des enseignants**
*** Organise des Semaines Départementales de la Coopération, grande rencontre-fête des coopérateurs et de l'école publique**

5 – UNE MICRO-ENTREPRISE DE L'ECONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE :
* Un budget annuel de 90 000 à 100 000 € pour le siège départemental validé chaque année par un Commissaire aux comptes.
* Un budget consolidé avec toutes les coopés du département de l'ordre de plus de 920 000 €.
* Une secrétaire-comptable à mi-temps
* Une animatrice pédagogique
* **Un Conseil d'Administration de membres actifs et bénévoles se réunissant 4 à 5 fois par an.**
* Plusieurs Commissions Pédagogiques de suivi des actions.
* Membre de l'Union Régionale OCCE Rhône-Alpes.
* Co-organisatrice des Assises ardéchoises de l'EEDD en 2012.

Une Association Départementale parmi les 101 de la Fédération Nationale qui regroupe près de 5 millions de jeunes coopérateurs sur la France et les territoires d'outre mer, répartis dans plus de 55 000 coopératives ou foyers.

Charte de la Coopération à l'École

- **1. L'école a pour finalités le développement de la personne et la formation du citoyen. Dans cette perspective, l'épanouissement de la personne et les pouvoirs réels du citoyen dépendront non seulement de la nature des savoirs et des savoir-faire mais également de la façon dont ils auront été construits.**

- **2. La citoyenneté concerne la personne dans toutes ses dimensions. Le citoyen est conscient de ses droits et de ses devoirs, il s'implique dans la vie de la cité et coopère avec d'autres aux transformations nécessaires à la société.**

- **3. L'école doit prendre en compte ces finalités en développant la participation réelle des élèves à toutes les instances de gestion et de concertation. La citoyenneté doit se construire dans la pratique dès l'école maternelle. La classe coopérative, considérant les élèves comme des partenaires actifs associés à toutes les décisions qui les concernent et se référant à un certain nombre de valeurs comme l'écoute, le respect de l'autre, le partage, l'entraide, la solidarité, la responsabilité, l'autonomie, la coopération, favorise cette construction.**

- **4. La réalisation de projets coopératifs qui finalisent et donnent du sens aux apprentissages et à l'école favorise les interactions et donc l'acquisition des compétences.**

- **5. Il ne peut y avoir d'apprentissages sans évaluations. La classe coopérative permet la mise en place d'une véritable évaluation formative permanente dans la mesure où elle s'appuie sur la pratique du contrat, instaure des pauses méthodologiques et des moments coopératifs de réflexion métacognitive.**

- **6. L'organisation coopérative de la classe prend appui sur :**

➔ **Le Projet Coopératif d'Education, élaboré avec les enfants, pour répondre à la question « Comment allons-nous vivre, travailler et apprendre ensemble? »**
➔ **Le Conseil de Coopérative, lieu de parole et de gestion des fonds et aussi instance de décision, d'évaluation et de régulation.**
➔ **La mise en place de groupes modulables favorisant l'individuation, la socialisation, l'expression corporelle, la communication et la réalisation collective de projets.**
➔ **L'enseignant garant des objectifs éducatifs.**

- **7. L'école (l'établissement scolaire) constitue la seconde structure de l'organisation coopérative qui repose sur :**

➔ **Un conseil des délégués de coopérative ou de foyer.**
➔ **Un projet d'école, ou d'établissement, impliquant tous les élèves.**
➔ **La constitution d'une équipe d'enseignants mettant en application les principes et les valeurs auxquels elle se réfère et capable de coopérer avec les parents et d'autres partenaires d'une façon pertinente et cohérente.**

L'ECOLE PEUT AINSI DEVENIR, POUR ET AVEC LES ENFANTS, UN LIEU DE VIE DEMOCRATIQUE OU CHACUN POURRA S'EPANOUIR, APPRENDRE, SE FORMER ET REUSSIR.

Adoptée à l'AG Fédérale de l'OCCE à Rouen en juin 1999

ETIQUETTES POUR LES JEUX DE PARACHUTE

1 Bonjour théâtral	Bonjour en échangeant des vagues	Bonjour prince ou princesse (parachute avec un trou central)
2 De la banquise gelée	De petites vagues … des vaguelettes	Une mer bouillonnante avec des bulles
Une tempête	Une mer d'huile	Un raz de marée
Le concert de vagues	Des vagues moyennes	Des vagues monstrueuses géantes
3 Un chef d'orchestre	Un nouveau chef d'orchestre	On change de sens
4 Avec musique (CD)	Avec rythmes (mains ou tambourins)	En fermant les yeux
5 Le manège (face, à gauche, dos, à droite)	La mare qui tourne	Le carrousel des couleurs
La course autour du parachute	1 2 3 parapluie	Parapluie + traversée
La roue fixe	La machine à laver le linge	La crêpe qui se retourne
6 Une balle qui tourne	La Terre et la Lune	Une balle qui saute
Le feu d'artifice (ou les balles pop-corn)	12345678… balles et/ou grenouilles qui sautent	Envoi de balles (avec 2 parachutes)
7 La balançoire (assis en cercle)	Les crocodiles dans le lac (assis)	Le renard et les poules (assis)
8 Les sculptures (sous le parachute)	La chasse au trésor (avec plongeurs)	Le champignon et les alpinistes
9 La ronde des engrenages (avec 2 ou 3 parachutes)	La chenille	L'autruche
10 La yourte ou l'igloo (à la fin)	Le yaourt est dans la yourte	Le boudin (à la fin pour ranger le parachute)

ÉCHELLE DE ROUSSEAU

Voici une progression possible et envisageable dans une classe et dans un établissement scolaire tout au long de l'année, et d'une période d'apprentissage, établie lors d'un stage animé par Adelin ROUSSEAU formateur en coopération à partir d'activités coopératives :

Jeux à contact physique progressif, activités non-verbales donc non-discriminantes. Consignes simples, activités à caractère ludique, voire insolite pour "briser la glace" avec peu ou pas de pré-requis, où tous les participants font la même chose en même temps. Privilégier le cercle et les activités à rencontres multiples où chacun rencontre chacun.