

JEUX AVEC PARACHUTE

Le champignon : Le plus fabuleux avec un parachute, c'est de le voir planer au-dessus de soi, comme par magie, avant qu'il ne redescende sur le sol. Cela peut être très simple : tous les joueurs le tiennent par le bord au ras du sol. Ensuite, quand quelqu'un crie «Champignon», ils lèvent les bras en l'air pour faire gonfler le parachute. Chaque joueur peut crier à son tour.

Le kangourou : Les joueurs crient des noms d'animaux pendant qu'ils tiennent le parachute sur le sol. Quand quelqu'un lance "Kangourou", ils gonflent le parachute et tous peuvent crier à leur tour "Kangourou". On peut faire de même avec des noms de fruits et de légumes (dans ce cas, le mot magique est "Champignon").

Le sommet de la montagne : Le champignon va très haut si on le tient bien à plat et si ensuite on l'élève brusquement les bras en l'air. Le fait redescendre le plus vite possible pour enfermer une montagne d'air à l'intérieur. Les alpinistes désignés vont escalader ses flancs qui, bien entendu, s'affaissent dès qu'on marche dessus.

Le fantôme flottant : On fait une belle montagne avec un parachute et on le lâche tout de suite. Il dérivera petit à petit comme si, pendant un moment, il était doué de volonté.

Plongeon du ciel : Un certain nombre de participants se glissent en dessous du parachute. Ils décident d'une formation, couchés sur le ventre. Les autres font ondoyer doucement le parachute en leur donnant la sensation qu'ils flottent. C'est tout aussi efficace sur le dos, mais moins authentique.

Voile dans le vent : Si le vent souffle fort, une moitié des joueurs peut laisser flotter le parachute et les autres font redescendre rapidement leur côté.

Le sifflet nominatif : On fait passer un sifflet sur la surface du parachute à une personne nommée qui appelle alors un autre participant à qui est envoyé le sifflet. Celui qui le reçoit doit en jouer. On peut utiliser différents instruments de musique et pour que ce soit plus harmonieux, plusieurs en même temps.

La grenouille ballottée : On utilise un jouet en forme de grenouille, un animal en carton ou un jouet gonflable. La légère brise du parachute fait bouger un petit peu la grenouille, mais, petit à petit, la brise s'intensifie et le vent devient tempête. A ce moment, l'animal saute très haut sur les vagues. On peut faire le bruit des vagues et du vent. On peut aussi provoquer une tornade où chacun avance, en cercle, tout en faisant flotter le parachute pour représenter les vagues. Il faut essayer que les animaux réalisent des tours ou des sauts périlleux.

La grenouille grincheuse : Le parachute est à plat sur le sol. Tous les participants sont à genoux sur les bords. C'est une feuille de nénuphar géant au centre de laquelle est assise une grenouille grincheuse. A ce moment, l'animateur va au milieu. Il explique grâce à une histoire pourquoi les autres grenouilles veulent rejoindre celle du milieu. Pour ne pas offenser la grenouille grincheuse, elles doivent lui demander la permission d'une manière particulière. On lance un rythme en claquant des doigts ou en battant des mains et on lui pose la question "Eh ! Madame la grenouille, peut-on avoir un peu de place ?". La grenouille dit alors qui elle autorise à venir sur la feuille, par exemple, ceux qui ont des habits verts peuvent faire un bond en avant. On peut sauter en avant ou en arrière et employer toutes les couleurs et tous les sujets. A la fin, tout le monde doit se retrouver au centre de la feuille de nénuphar.

Tangage en parachute : Il existe différents moyens de balancer des enfants dans un parachute et même les adultes sont très contents d'être ballottés... Si des volontaires assez solides peuvent les porter. On peut plier le parachute en deux ou le rouler et on peut bercer quelqu'un comme dans un hamac. Des joueurs couchés sur le ventre peuvent former un cercle intérieur, les pieds vers le centre. Ils peuvent être soulevés du sol et retournés lentement. Un participant peut aussi se placer au milieu du parachute étalé sur le sol. Ensuite les autres le soulèvent et le bercent ou ils l'envoient dans les airs comme sur un trampoline. Les petits enfants aiment se promener sur un parachute que des plus grands portent ou font tourner. Dans ce cas, ils doivent apprendre que plus il y a de participants, plus le parachute aura des difficultés de se déplacer.

La terre et la lune : Les participants tiennent le parachute à hauteur de la taille et ils font circuler une grande balle -la terre- autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, une balle de tennis -la lune- tourne dans l'autre direction. Les astronomes n'approuveront pas mais cela amuse beaucoup les enfants.

Coucou : Si le parachute a un trou au milieu -comme c'est le cas pour les anciens- quelques participants peuvent se placer en dessous pendant que les autres le tiennent à la hauteur de la taille. Quand on appelle un nom, la personne apparaît par le trou et elle est saluée par des bravos. On peut aussi jouer avec les noms : "Bonjour, belle Isabelle !" ou "Un ban pour Jean !"

Parachute hoola-hop : Une personne est debout sous le parachute qui est gonflé. Les autres joueurs essaient de placer le milieu au-dessus de la tête de celui qui se trouve sous la toile. Ensuite, ils la font descendre jusqu'à sa taille et tournent doucement autour de lui dans les deux sens.

La tente mongole : Tous les participants sont debout à l'intérieur du parachute gonflé. Ils s'adosent à la toile et s'assoient dessus au mesure que le parachute descend. Si les joueurs se penchent alors en arrière, cela ressemble à une grande tente ronde. On peut organiser différentes sortes de jeux à l'intérieur, comme la plupart des jeux de cercle décrits dans cet ouvrage.

Le monstre de l'espace : Dans une tente mongole, chacun se lève et se met à marcher en gardant le cercle. Des spectateurs apprécieront ce phénomène à sa juste valeur ! Pour bien coordonner les mouvements, un chef peut dire où aller : par exemple, autant de pas à droite ou à gauche ou garder la tente bien tendue.

Passer la balle : Les joueurs tiennent le parachute à hauteur de la taille et passent de petites balles. Quand un chef élu crie « balle ! », tous gonflent le parachute et ceux qui détiennent des balles doivent échanger la balle et leur place avec d'autre.

Le montant de tente : Un joueur au centre de la tente mongole joue le rôle de montant. Il désigne un des participants qui doit se lever et permuter avec lui avant que la tente ne s'affaisse au milieu. Le nouveau "montant" choisit alors un autre joueur et ainsi de suite, très vite. On peut jouer à d'autres jeux de cercles sous la tente : par exemple, la "Poste centrale" quand celui du centre appelle les noms de deux joueurs qui doivent changer de poste avant que le "montant de la tente" ne prenne une des deux places.

Le trésor englouti : Les participants rassemblent un trésor dans une boîte, ces objets peuvent leur appartenir, se trouver dans la pièce ou être en relation avec un thème particulier. La boîte est mise sous le parachute et on fait des vagues sur la mer. Des plongeurs sont alors envoyés pour récupérer un élément du trésor. Peuvent-ils trouver un objet qui leur appartient ou un dont ils connaissent le propriétaire ? Ou quelque chose de petit, de froid, en bois ou hérissé ? Le jeu continue jusqu'à ce que tous les volontaires aient plongé et que tout le trésor soit récupéré.

Le serpent venimeux : L'un des participants tient le parachute à hauteur de la taille et les autres s'asseyent ou s'agenouillent en dessous au centre. Un serpent venimeux (un jouet !) est lancé parmi eux. Les joueurs du milieu essaient de le projeter hors du parachute, alors que ceux de l'extérieur s'efforcent de le maintenir à l'intérieur. Au bout d'un moment, de nouveaux volontaires peuvent aller dans la fosse aux serpents. (Les joueurs du centre peuvent se trouver sur le parachute, mais ils doivent rester à genoux quand ils tentent de se débarrasser du serpent.)

Le gros ballon qui roule : Les joueurs contrôlent un très gros ballon qui roule sur le parachute. Une moitié des participants essaie de le garder dessus tandis que l'autre tente de le faire tomber par terre. On peut aussi utiliser des balles de différentes tailles à maintenir sur le parachute ou à faire tomber. Dans ce cas, soit chacun coopère, soit une moitié s'oppose à l'autre.

Faire sauter la balle : Ce jeu nécessite deux parachutes. Il s'agit de faire sauter une balle d'un parachute à l'autre. On peut compter les échanges quand les joueurs sont assez performants pour rattraper la balle même quand sa direction n'est pas bonne. On peut utiliser toutes sortes de balles ou des "grenouilles sautantes".

Le carrefour : Pendant que l'on gonfle le parachute en comptant "1, 2, 3, parachute !", L'animateur donne les instructions pour traverser le parachute par en dessous : par exemple, "tous ceux qui ont des vêtements jaunes" ou "ceux qui ont mangé des tartines de confiture aux fraises au petit déjeuner". Parfois, tous les joueurs traversent quand ils entendent des phrases comme "Tous ceux qui aiment le chocolat" : il faut alors reprendre le parachute avant qu'il ne s'étale sur le sol.

La danse du serpent : Les participants roulent le parachute en un long cylindre et ils le tiennent au-dessus de leur tête. Ils doivent alors suivre le chef en faisant une longue file qui ondule comme un serpent, de préférence au rythme de la musique.

Le renard et les canards : Plusieurs joueurs se portent volontaires pour être les canards et ils vont sous. Le(s) renard(s) se trouve(nt) sur le parachute. Ceux qui tiennent la toile encouragent les canards et font le plus de vagues possibles pour cacher leurs amis. Ces derniers lancent des coin-coin furieux quand ils sont pris ! On peut utiliser d'autres proies et prédateurs, comme le chat et la souris, le héron et le poisson ou le plongeur et le requin. Le groupe essaie d'aider la souris, le poisson ou le plongeur. Mon expérience m'a appris que chacun veut jouer les deux rôles. Il est donc préférable d'établir une liste au préalable.

Le crocodile : Tout le monde est assis et tient les bords du parachute à hauteur de la taille. Un crocodile affamé est au milieu, "mord" les jambes de ses victimes et les tire dans la rivière. Les victimes lancent des cris de terreur, puis se transforment en crocodiles et attaquent de la même façon les camarades du cercle. Cela continue jusqu'à ce qu'il ne reste personne pour tenir le parachute.

La traversée du lac : Le parachute est à plat sur le sol. L'animateur explique s'agit d'un lac magique et que sa nature peut se transformer. Quand il prononce le mot magique "Abracadabra", chacun tire fort sur le parachute et le tient au ras du sol. Le meneur annonce comment est la surface du lac à ce moment : par exemple tendue, bouillonnante avec des bulles, gluante avec des ondulations ou très agitée avec des vagues. Certains doivent alors traverser le lac de la manière la plus adaptée à la nature du lac et les autres tiennent le parachute de manière à produire les effets adéquats. Les joueurs peuvent avoir des idées de surface. Il faut s'assurer que tous ont traversé le lac.

Le manège : Chaque participant tient les bords du parachute à la taille et marche dans le sens des aiguilles d'une montre de plus en plus vite, jusqu'au moment où tous courent alors ils ralentissent pour s'arrêter petit à petit. On peut mettre une musique, ou tout le monde chante plus ou moins. On peut aussi inventer une danse avec des pas et un rythme définis, comme les danses en cercle traditionnelles.

Les voyages de la balle : Sous une tente mongole (voir ci avant), les participants se couchent sur le dos, la tête au centre et les pieds en l'air pour que les bords de la tente ne touchent pas le sol. Ensuite, ils se passent une balle en avant et en arrière en criant le nom du destinataire ou en lançant la balle qui doit être attrapée au vol.

Poussées : Certains participants sous le parachute tentent de pousser une balle hors des limites, tandis que les autres s'efforcent de l'y maintenir.

La chenille : Tous les joueurs, à quatre pattes et couverts par le parachute, forment une longue file. Ils escaladent des obstacles en suivant le chef. Le jeu de la tortue suit le même principe.

La balle au trou : Deux équipes se font face autour du parachute. Chacune a une balle d'une couleur différente et le but est d'envoyer sa balle dans le trou au centre tout en empêchant les autres d'y arriver.

Dans le trou : Chaque joueur va dans un groupe selon le nom de fruit qu'il a reçu : pomme, poire, banane, orange. Chacun tient le parachute à hauteur de la taille et on jette un certain nombre de petites balles au centre, une pour chaque membre d'une équipe. Quand un chef crie "Pommes", les membres de cette équipe vont sur le parachute, prennent chacun une balle et essaie de la faire tomber dans le trou d'un coup. Si un joueur n'y arrive pas, les participants qui tiennent le parachute secouent la balle pour qu'elle y arrive. Quand tous les membres de l'équipe "Pommes" ont eu leur tour, ils crient "Pomme !". A ce moment, chacun gonfle le parachute et l'équipe "Pommes" récupère les balles pour qu'elles soient prêtes pour l'équipe suivante.