

LE PARACHUTE

Suggestions de Casse-Noisettes

... est un merveilleux liant pour un groupe. Il nous met en cercle et nous recentre. Ses lignes, en allant de l'un à l'autre nous réunissent. En outre, la plupart de ses activités sont de type coopératif.

Ne prévoyez jamais « toute une matinée » de jeux avec le parachute. Ce serait épuisant et vous épuiseriez le jeu. Le mieux est de proposer une ou deux activités avec le parachute... puis de passer à tout autre chose. Plus tard, voir un autre jour, reprenez le parachute en proposant une activité qui a eu du succès et une nouvelle qui surprend. De cette manière, le parachute sera toujours accueilli avec plaisir. Pensez aussi que c'est un bel objet qui décore. Posé sur le sol, on peut s'asseoir autour et commencer, de cette manière, un temps de jeu, de formation ou une veillée.

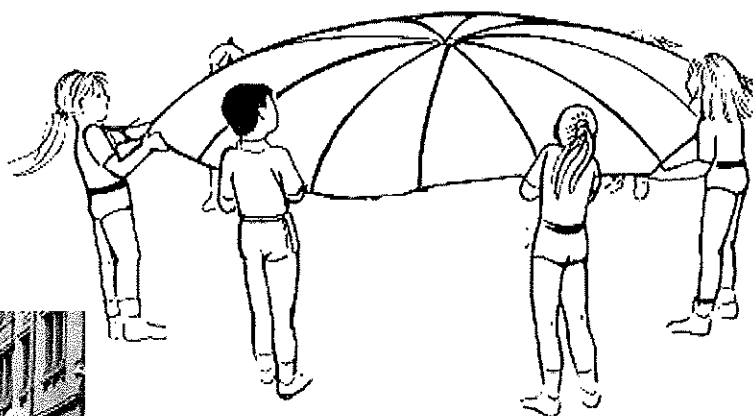
Sur *internet* ou ci-après, vous trouvez des idées qui vous conviennent peut-être. Deux critères me semblent importants pour sélectionner un jeu : 1) que vous en ayez vous-même fait l'expérience comme participant - 2) que vous ayez eu du plaisir car c'est alors ce plaisir que vous voudrez transmettre.

Les parachutes ont des poignées. Sauf exception, servez-vous en le moins possible. Vous solliciterez moins le tissu en demandant aux joueurs de prendre le parachute en tenant la corde qui se trouve à l'intérieur de l'ourlet extérieur. Mieux, si vous invitez les joueurs à rouler légèrement le parachute, leurs doigts saisiront toujours la toile du parachute à un autre endroit du tissu, ce qui le fragilise moins. En effet, si on saisit toujours le parachute à même la corde, les ongles des joueurs marquent la toile au même endroit et forment des petites coupures qui finissent par fragiliser le parachute. Lorsque l'ourlet est roulé, les marques des ongles sont mieux réparties... et la toile de votre parachute résistera plus longtemps.

Si vous avez choisi un grand parachute et que vous animez un petit groupe, demandez aux joueurs de rouler le bord du parachute pour en réduire la surface.

GONFLER LE PARACHUTE ET FORMER L'IGLOO

Lorsqu'un groupe découvre le parachute, répartissez les joueurs tout autour de sa circonférence. Chacun tient l'ourlet à deux mains. Le parachute n'est pas tendu... mais son



centre repose sur le sol. Expliquez que le groupe va « gonfler » le parachute. Lentement, tous ensemble, chacun fait un mouvement du bas vers le haut. De cette manière, la partie centrale qui repose sur le sol,

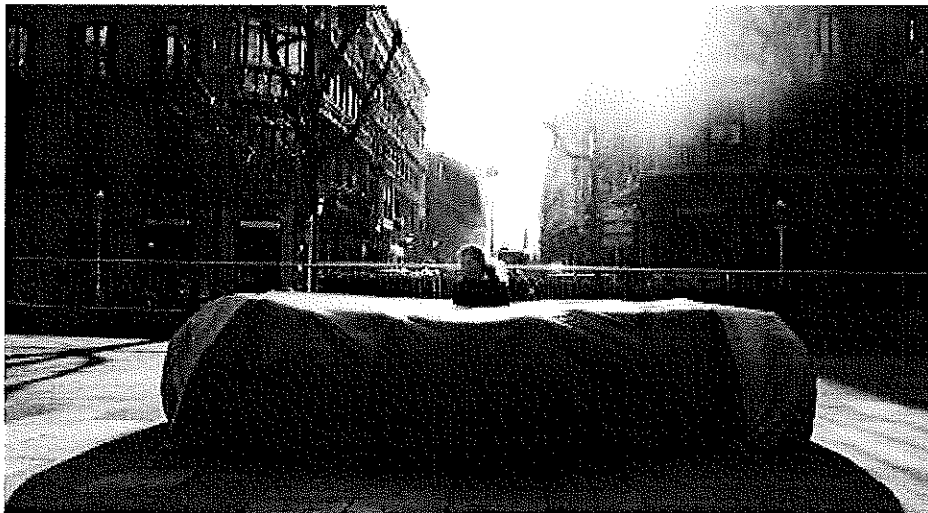


s'élève et prend la forme d'un dôme. Les joueurs se voient par en dessous. Personne ne lâche le parachute. On le laisse en position de dôme quelques secondes... puis, au signal de l'animateur, on le laisse redescendre, sans pour autant le lâcher.

Quand cette technique a été répétée 2 ou 3 fois, l'animateur explique que le groupe va transformer le parachute en igloo. Même mouvement que celui qu'on exécute pour gonfler le parachute... mais avec une seule main.

Quand le parachute forme un dôme, chacun avance (tous en même temps) d'un petit pas vers l'intérieur, ramène la main qui tient le parachute derrière son dos, abaisse le parachute derrière ses fesses et s'assied dessus. Ainsi tous les joueurs se retrouvent dans une sorte de tente fermée.

Voyez sur la photo ce que ça donne de l'extérieur !



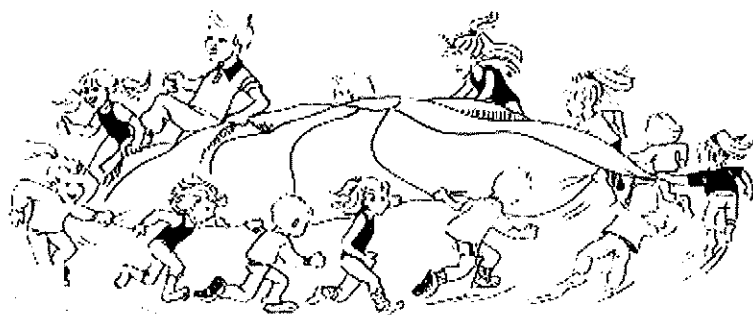
Dans cet igloo, vous ferez ce qui vous passe par la tête. Raconter une histoire, créer une ambiance... Vous pouvez aussi proposer aux joueurs, un à un, de passer la tête par le trou central et de regarder. C'est le moment idéal, situé à l'extérieur, pour prendre quelques clichés comiques : le

parachute habille de manière magnifique chaque joueur dont on ne voit que la tête comme posée sur superbe habit multicolore. Osez proposer ce geste à des adultes... en leur disant que le jeu, c'est un des lieux où on peut relâcher son sens du ridicule, où on peut être curieux, où on peut laisser s'ouvrir son enfant intérieur. De telles paroles libèrent certains participants... et souvent, quand une personne ose, d'autres suivent.

JEUX DIVERS

Echange de places

Les joueurs tiennent le parachute de leur main droite et sont positionnés comme s'ils marchaient l'un derrière l'autre. Préalablement, les joueurs se numérotent 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc... Si le nombre n'est pas divisible par 3, c'est sans importance (il peut y avoir davantage de 1 ou de 2...). Au signal, les joueurs marchent tout en tenant le parachute d'une seule main (main droite ou gauche selon le sens de la rotation). Quand l'animateur nomme un nombre (1, 2 ou 3), les joueurs appelés lâchent le parachute, glissent dessous en



se courbant et traversent en ligne droite. Il n'est pas nécessaire d'arriver à un endroit précis mais bien de

ressortir du parachute et de s'y raccrocher à l'endroit où on sort.
La traversée est impressionnante quand une dizaine de personnes la réalisent au même moment (comme des flocons de neige sur un pare-brise de voiture !). L'animateur attendra que chacun ait repris sa place pour appeler un autre nombre.

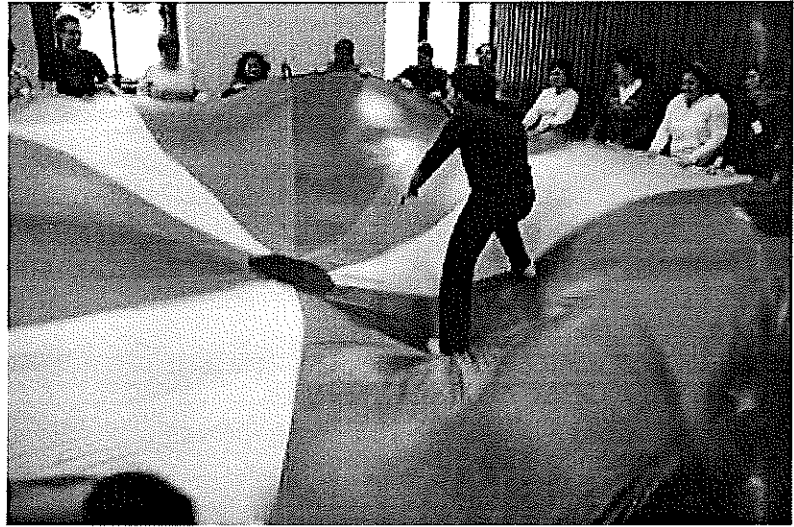
Chat et souris (très amusant)

Le groupe tient le parachute à deux mains. Le parachute est relâché (son centre touche le sol). Une souris et un chat sont désignés. La souris se glisse sous le parachute. Le chat enlève ses chaussures et grimpe sur le parachute.

Les joueurs vont protéger la souris car le chat cherche à l'attraper à travers la toile du parachute.

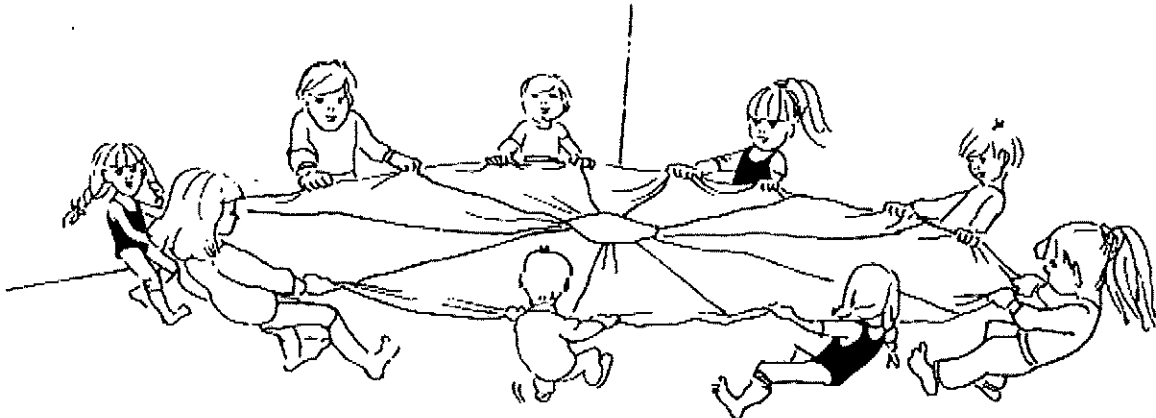
Au premier signal, tous les joueurs secouent le parachute pour créer un effet de vagues qui cacheront la souris. Au second signal, le chat peut se promener sur le parachute : il tente de repérer la place de la souris qui se déplace en fonction du

danger et de la ceinturer à travers le tissu du parachute. Le jeu est très joyeux... et plus confortable pour le chat que la souris. C'est un très bon jeu pour tous les âges, y compris les adultes.



Les joueurs se font confiance

Regardez le schéma ci-après : tous les joueurs se laissent aller en arrière, utilisant le contrepoids de l'autre moitié du cercle pour ne pas tomber. En réalité, on ne réussit un tel exercice que si on est progressif et que chacun, personnellement et seul, a pu essayer de se laisser aller en arrière.



Sur cette illustration, le maintien de chaque joueur est mauvais : chacun devrait avoir les jambes et les pieds joints. La position de départ, avant le basculement, doit être perpendiculaire au bord du parachute.

L'animateur fait donc préalablement le tour du cercle et invite chaque personne à découvrir la position. Il corrige ce qui n'est pas juste. Une bonne position est de se tenir à la verticale parfaite du bord du parachute en le tenant avec les 2 mains. Les pieds devraient être joints. Ensuite se mettre sur les talons. Ensuite basculer vers l'arrière en tenant l'équilibre sur les talons et en tendant amplement les bras. Si le joueur adopte une position de confiance, ses bras sont tendus et son corps s'arque en se creusant. Il peut même jouer des bras en tirant et

relâchant le parachute. C'est très agréable mais il est nécessaire d'aider les personnes car certaines ne comprennent pas bien ce qu'on leur demande.

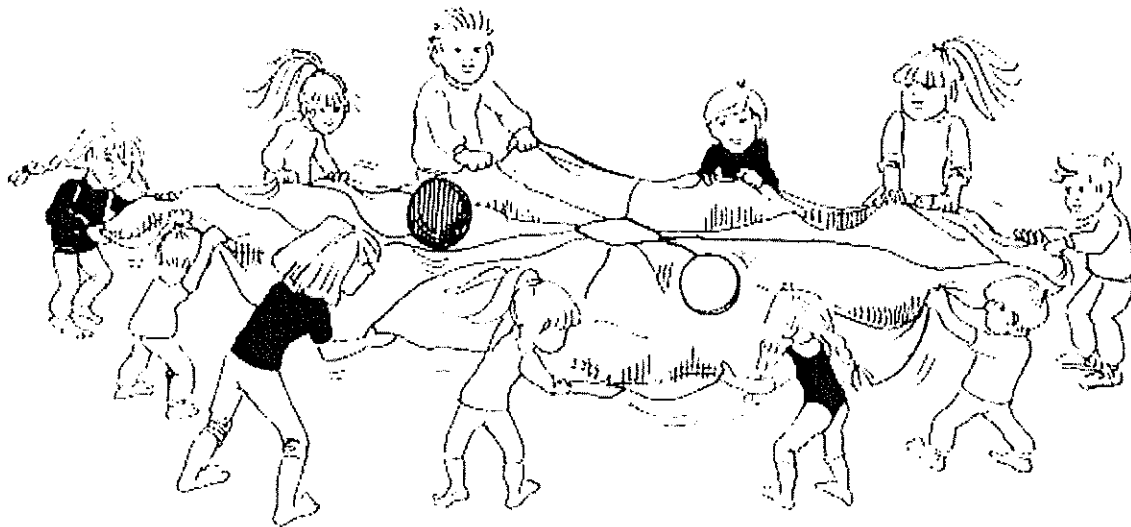
Quand on le fait tous ensemble, il s'agit d'un exercice de grande confiance et d'écoute. L'écoute ici, c'est de sentir comme les corps qui sont en face sont plus pesants ou moins pesants et donc de se rendre plus lourds ou plus légers pour compenser.

Jeux avec la balle

En tenant le parachute comme sur la figure qui suit, il est possible de diriger une balle. Soit on tente de la faire tourner (elle suit des cercles) parce que les joueurs créent des hauts et des bas pour l'obliger à progresser, soit ils essaient de la mettre dans le trou central.

Si on veut jouer un jeu compétitif : numérotez les joueurs « 1, 2, 1, 2 » pour créer 2 camps. 2 balles de couleurs différentes sont posées sur le parachute. Quelle est la première équipe qui parvient à mettre sa balle dans le trou central ?

Autre idée : une seule balle. Un camp tente de mettre la balle dans le trou ; l'autre camp empêche qu'elle y tombe. Après une minute, qui a gagné ?



CACHE-CACHE

Le parachute est mis en boule à une quinzaine de mètres des joueurs. Il est nécessaire de prévoir un grand parachute. (6 ou 7 m pour un groupe de 25 à 12 personnes ; 5 m pour un groupe moindre).

L'animateur se trouve à 15 m du parachute et tous les joueurs l'entourent en grappe. L'animateur ferme les yeux et compte lentement jusque 10. Durant ce temps, tous les participants doivent se cacher au plus vite sous le parachute. Lorsque le décompte est terminé, plus personne ne peut bouger.

Gare aux bras, pieds et jambes qui dépassent ! L'animateur tente de reconnaître l'identité de leurs propriétaires ! S'il réussit, ces joueurs reçoivent un point négatif.

Puis on recommence, avec un décompte jusque 9. Le décompte adoptera un rythme plus rapide si c'était trop facile. Ainsi, au fil de décomptes de plus en plus courts, les joueurs doivent toujours se cacher plus vite. Entre les manches, le parachute est chaque fois remis en boule.

L'avantage « des points négatifs » plutôt que d'éliminer, c'est que tous peuvent rejouer. Un jeu sert à intégrer. Au plus les joueurs peuvent y participer, au mieux c'est.

Le jeu est très joyeux et convient particulièrement bien dans des groupes où sont mêlés enfants et adultes. Il y a beaucoup de joie à se serrer les uns contre les autres.

DOCTEUR ET CROCODILE

Tous les joueurs s'allongent par terre, sur leur dos, en se glissant sous le bord du parachute, pieds tournés vers le centre du parachute. Les têtes et les épaules de chacun dépassent (sont visibles). Chacun tient légèrement, des deux mains, l'ourlet du parachute.

Un crocodile est préalablement désigné et s'installe sous le parachute (debout ou à quatre pattes). Son but est de tirer par les pieds les joueurs et de les emmener au fond de son étang. Chaque joueur pris devient un crocodile qui l'aide pour la suite des prises.

Un joueur quand il est tiré, doit lâcher l'ourlet et se laisser glisser. Il peut cependant appeler à l'aide. Il y a, en effet, à l'extérieur du parachute 1 ou 2 docteurs (1 jusque 12 joueurs, 2 si davantage de joueurs). Quand un joueur tiré par le crocodile crie « *Docteur ! Docteur !* », le docteur vient le secourir, le prend par les épaules et résiste ainsi à la traction du crocodile. Les joueurs voient bien qui l'emporte... et veillent surtout à ne pas faire mal ou se faire mal. La bonne mesure de l'énergie dans un jeu est le plaisir et la tendresse. Dès qu'il y a violence, il n'y a plus de plaisir et le jeu est raté !

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont été attrapés par le(s) crocodile(s).

Crédit

Les dessins sont issus du livre **Jeux coopératifs pour la Paix** (tome 1 et tome 2) qu'il est possible de commander à **L'université de la paix, bd du Nord à 5000 Namur**. Ce livre propose de nombreux jeux coopératifs dont une section est consacrée aux jeux de parachute. Ce sont des jeux parfois connus, souvent simples et amusants.

Les photos ont été prises dans le cadre des diverses formations données par Pascal Deru

CASSE NOISETTES
76 chaussée d'Alsemberg
B-1060 Bruxelles
00 32 (0)2 538 92 38
www.casse-noisettes.be