

Séance CM2 Plougastel Daoulas Classe de Alexandre Gogendeau

1 Prise de contact avec le parachute

Présentation du parachute plié

Hypothèses sur la taille, la forme, le rayon...

Présentation des consignes d'utilisation (ne pas tenir les poignées, ne pas marcher dessus)

Description du parachute déplié

Asseyons-nous et plaçons les jambes sous le parachute : est-ce lourd, léger ?

Faisons bouger le parachute

Liens : géométrie

2 Emprisonner de l'air

Soulevons doucement le parachute puis redescendons (compter systématiquement 1, 2, 3 avant de lever). Le parachute descend doucement (« Oh ! »). Faisons de même mais à genoux. Essayons d'empêcher l'air de s'échapper. « L'air sort doucement par le trou ! ». « Si on appuie sur le parachute, ça fait des vagues ! On sent que ça résiste ».

Recommençons en nous laissant tomber sur le parachute.

Liens : Sciences

3 Jeu collectif : variante de « la mare aux crocodiles »

Le groupe fait des vaguelettes. Un élève passe sous le parachute et en tire un autre par les pieds. Les deux élèves restent sous le parachute et attrapent deux nouveaux élèves, etc.

4 Jeux « physiques »

Debout, main au niveau des cuisses... Monter doucement le parachute ensemble jusqu'à mi-poitrine puis jusqu'au nez puis de plus en plus haut. Que ressentons-nous ? Dans quelle direction sommes-nous attirés ?

Liens : sciences

EPS : Résister à une force, à un déséquilibre

5 Jeu de changement de place

Chacun tient sa couleur. Le meneur appelle une couleur. Les élèves qui tiennent cette couleur doivent passer sous le parachute et rejoindre un autre « quartier » de même couleur. Les couleurs peuvent être appelées en anglais

Liens : Langue vivante

EPS : Réaction à un signal - Prise d'informations - Déplacements avec changement de direction

6 Jeux de courses

Tenir le parachute d'une main. Courir dans un sens, dans l'autre, de plus en plus vite. (« C'est trop marrant ! »).

Lien : Sciences (force centrifuge – cf. vélo, tourniquet, manège...).

EPS : Courir – Résister à une force

7 Jeux d'équilibre

On tient le parachute. Petit à petit on se laisse tomber en arrière. On ne tombe pas ! Pourquoi ?

Liens : Sciences (équilibre de forces)

EPS : Coopération – Faire confiance à l'autre

8 Déplacements synchronisés

Le meneur de jeu joue le rôle d'un vaisseau spatial (ou tout autre « objet » en lien avec les intérêts du moment). Les élèves tenant le parachute sont la « météorite » qui doit détruire le

vaisseau mais qui ne doit pas se déformer ! Le meneur de jeu se déplace dans diverses directions, feinte, accélère, ralentit.

Lien : Utilisation d'un lexique travaillé en classe (météorite...)

EPS : Coopération – Courses variées

9 Jeux avec « manipulation » de balles

Une balle est posée sur le parachute. C'est (par exemple) un grain de maïs qui doit rouler, ne doit ni sauter, ni tomber. Il doit de plus passer devant tous les élèves.

Essayer d'arrêter la balle (ou les deux balles placées sur le parachute).

Faire faire un tour complet aux balles.

Les amener au centre.

« Il faut lever...Que se passe-t-il si on fait des vagues ?... »

EPS : Coopération – Découverte de principes d'action par essai/erreur

10 Jeux de manipulation « balles »

Faire sauter un ballon le plus haut possible.

Tâtonnement, essais/erreurs, hypothèses

Nécessité de synchroniser les mouvements : 1, 2, 3 (on lève ensemble...jusqu'où ?) puis on baisse très vite (nécessité d'un meneur pour le signal).

11 Jeu de course : les déménageurs

Les enfants qui tiennent le parachute sont les gardiens du coffre.

Les déménageurs sont des voleurs.

Les objets sous le parachute sont des billets de banque.

Au signal « Ouvert ! », les déménageurs courent chercher des billets et les gardiens lèvent le parachute (ouvrent les portes).

Au signal « Fermé ! », les déménageurs doivent sortir de sous le parachute avant qu'il ne soit abaissé (de façon rapide).

Lorsque tous les objets ont été retirés du coffre, chaque équipe fait son compte de ...billets.

Consigne : Prendre un objet à chaque passage, passer un par un, n'entrer dans le coffre que s'il est ouvert, attendre qu'il s'ouvre pour ressortir si on est bloqué...

Prévoir un meneur de jeu (le directeur de la banque)

12 Rangement du parachute (opération inverse du début de séance)

Pliage en deux puis pli par « tranches ».