Animation parachute : TPS 16/11/2026

Présentation de l'activité :

1. Émergence dans l'éducation physique : L'utilisation du parachute dans un contexte éducatif et récréatif a commencé à prendre forme au cours du 20e siècle. Dans les années 1960, il a été introduit dans les programmes d'éducation physique, en particulier dans les écoles primaires et les programmes de loisirs pour enfants.

2. Développement des activités : Au fil des décennies, les éducateurs ont créé une variété d'activités ludiques basées sur l'utilisation du parachute. Ces activités ont été conçues pour renforcer la coordination, la coopération et la créativité chez les enfants, tout en leur offrant une expérience amusante.

3. Application dans les programmes : Les activités avec le parachute sont devenues populaires dans les programmes préscolaires en raison de leur adaptabilité et de leur capacité à stimuler le développement des tout-petits de manière holistique.

Aujourd'hui, les activités de parachute restent une ressource éducative précieuse, utilisée pour encourager le développement physique et social des enfants tout en leur offrant une expérience de jeu agréable et stimulante.

L'importance du parachute en activité pour les tout-petits :

Développement moteur :

L'une des principales raisons pour lesquelles l'utilisation du parachute est si bénéfique pour les tout-petits réside dans son potentiel à stimuler leur développement moteur.

En participant à des activités telles que le levage, le secouement et le déplacement du parachute, les enfants développent leur coordination motrice, leur force musculaire et leur équilibre.

Ces mouvements physiques contribuent à renforcer les muscles du haut du corps, à améliorer la motricité globale et à préparer les enfants à maîtriser des compétences motrices plus avancées au fur et à mesure de leur croissance.

Développement social :

L'utilisation du parachute favorise également le développement social des tout-petits d'une manière unique. En participant à des activités de groupe avec leurs pairs, les enfants apprennent à coopérer, à partager et à communiquer.

Ils doivent évoluer ensemble pour maintenir le parachute en mouvement, ce qui renforce le sens du collectif et du travail d'équipe.

De plus, les interactions verbales et non verbales qui se produisent pendant ces activités encouragent les enfants à développer leurs compétences de communication, à apprendre à écouter et à répondre aux signaux de leurs camarades, et à comprendre les bases de la communication sociale.

Approche avec les TPS :

- ➢ Découverte sensorielle : exploration motrice simple et plaisir immédiat de voir la toile bouger. Sans règles complexes. Séance de 10 à 15 minutes.
- ➢ Cette activité peut être utilisée lors de rencontres avec les familles, afin de renforcer les actions de coparentalité.

Dans les programmes : Agir s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

Il y a 4 sous-domaines :

1. se déplacer
2. s'exprimer avec son corps
3. construire des équilibres
4. coopérer et s'opposer

Le parachute s'inscrit dans les sous-domaines moteurs : 1, 2 et 4

Les objectifs d'apprentissage (à aborder avant 4 ans) que nous retiendrons avec la pratique du parachute :

Sous-domaine 1	- manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes
Sous-domaine 2	- découvrir et explorer le mouvement comme moyen d'expression
Sous-domaine 4	- comprendre et s'approprier un rôle dans les formes de jeu les plus simples - explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif - éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes

La séquence que nous vous proposons n'est qu'un support, vous pouvez la moduler à votre guise.

SÉANCE 1 environ 15 à 20 min
Nom du jeu : Découverte du parachute

Objectifs
- Oser s'approcher et entrer en contact avec un nouvel objet collectif.
- Explorer les possibilités du parachute (toucher, marcher dessus, s'asseoir, se cacher dessous).

TPS

But
Pour l'enfant : explorer librement le parachute, seul puis avec le groupe, tout en étant rassuré par la présence et les encouragements de l'adulte.

Matériel
- 1 parachute (ou grand voile léger, env. 3 à 5 m)
- Salle de motricité dégagée
- Musique douce (facultatif)

Déroulement
1. Accueil (5 min) : les enfants s'assoient en cercle autour du parachute posé au sol. L'enseignant nomme l'objet, ses couleurs et invite à le toucher.
2. Exploration libre (10 min) : à tour de rôle ou en petits groupes, les enfants marchent dessus pieds nus ou en chaussettes, s'allongent, se couvrent avec le tissu et le soulèvent légèrement avec l'aide de l'enseignant. Celui-ci verbalise les actions (« tu touches », « tu es caché »).
3. Chaque élève s'assoit autour du parachute et attrape le bord à deux mains. L'ATSEM et l'enseignant se placent à l'opposé pour guider et stabiliser le parachute.
4. Retour au calme (5 min) : les adultes soulèvent doucement le parachute au-dessus des enfants allongés dessous. « Petit vent »





Critères de réussite
- L'enfant s'approche du parachute et le touche.
- Il accepte de s'allonger dessous, un adulte restant proche.

Variables
- Réduire la taille du parachute pour un tout petit groupe.
- Proposer une texture différente (voile léger, drap).
- Ajouter une musique douce pour le retour au calme.

SÉANCE 2 environ 20 min
Nom du jeu : La ronde qui tourne

Objectifs
- Tenir le bord du parachute à deux mains.
- Se déplacer en cercle avec le groupe.
- S'arrêter à un signal sonore.

TPS

But
Pour le groupe : avancer ensemble en cercle sans lâcher le tissu, puis s'arrêter net au signal.

Matériel
- 1 parachute
- un tambourin

Déroulement

1. Rituel du signal (3 min) : assis, présenter le son du tambourin : « Quand j'entends ce son, je m'arrête. ».
2. Mise en cercle (2 min) : chaque enfant prend le bord à deux mains, espacé de ses camarades. L'enseignant et l'ATSEM se placent chacun à l'opposé du parachute (guide)
3. Marche en rond (10 min) : au signal « on marche », le groupe avance lentement en cercle en tenant le tissu tendu. Au son de la clochette, il s'arrête immédiatement. Reprendre plusieurs fois, en alternant le sens de la marche. « Tourne, tourne, petit moulin » ou « Dansons la capucine » « Meunier tu dors » ou « Les roues du bus », …
4. Retour au calme (3 min) : « Petit vent »





Critères de réussite
- L'enfant garde le tissu en main pendant le déplacement.
- Il s'arrête dans les quelques secondes qui suivent le signal.

Variables
- Varier la vitesse (marche très lente / un peu plus rapide).
- Changer le signal (voix, instrument, geste).
- Alterner le sens de rotation.

SÉANCE 3 environ 20 min
Nom du jeu : Les vagues et tempêtes

Objectifs
- Découvrir et explorer le mouvement comme moyen d'expression.
- Moduler l'intensité de son geste (doucement / fort).

TPS

But
Faire « vivre » le parachute comme une mer calme puis une mer agitée, en suivant la consigne de l'adulte.

Matériel
- 1 parachute
- Support musical : une musique calme et une musique plus rythmée

Déroulement
1. Mise en cercle, tissu tendu à deux mains (2 min) « Tourne, tourne, petit moulin ».
2. « Mer calme » (5 min) : petites vagues lentes, mouvements bas, voix douce de l'adulte, musique calme, les élèves sont assis.
3. « Tempête » (5 min) : secousses plus fortes et plus hautes, musique plus rythmée.
4. Alternance calme / tempête (5 min), 2 à 3 fois.
5. Coucou caché : Les adultes lèvent le parachute bien haut pendant que les enfants restent assis, puis le rabaissent doucement sur la tête de tout le monde. On crie « coucou » en le relevant.
6. Retour au calme (3 min) : « Petit vent »



Critères de réussite
- L'enfant adapte au moins une fois l'intensité de son geste à la consigne entendue (doux / fort).

Variables
- Ajouter des foulards légers posés sur le tissu qui « voguent » sur les vagues.
- Faire varier la musique.
- Proposer aux enfants de choisir « calme » ou « tempête ».
- Élève assis ou debout.

SÉANCE 4 environ 20 min
Nom du jeu : La pluie de doudous

Objectifs
- Manipuler des objets avec des intentions motrices différentes.
- Associer un geste à son effet (rouler, glisser, sauter).

TPS

But
Faire bouger les doudous posés sur le parachute selon la consigne donnée (doucement pour les faire rouler, plus fort pour les faire sauter).

Matériel
- 1 parachute
- Doudous

Déroulement
1. Installation (3 min) : « Tourne, tourne, petit moulin ».
2. « On fait rouler » (5 min) : secousses très douces, les objets glissent et roulent sur le tissu sans le quitter.
3. « On fait sauter » (5 min) : secousses plus franches, les objets sautent sur le tissu.
4. Jeu libre (5 min) : les enfants choisissent l'intensité et peuvent ajouter des objets.
5. Retour au calme (3 min) : « Petit vent »



Critères de réussite
- L'enfant produit une secousse différente selon la consigne donnée (amplitude du geste observable).

Variables
- Varier le nombre et le poids des objets.
- Utiliser des objets sonores (grelots) pour varier le retour sensoriel.
- Varier la nature des objets.

SÉANCE 5 environ 20 à 25 min
Nom du jeu : La traversée

Objectifs
- Se déplacer sous la coupole (à quatre pattes ou en marchant courbé).
- Attendre une autorisation avant de s'engager.

TPS

But
Traverser sous le parachute tenu par les adultes et les autres enfants pour aller chercher un objet ou retrouver un camarade de l'autre côté.

Matériel
- 1 parachute
- Petits objets ou doudous à aller chercher

Déroulement
1. Installation (3 min) : « Tourne, tourne, petit moulin ».
2. Présentation et règle de sécurité (3 min)
3. Le petit champignon (5 min) : debout, lever les bras tous ensemble puis les baisser.
4. Tunnel bas (8 min) : deux ou trois adultes tiennent le tissu à hauteur de genoux ; chaque enfant passe à quatre pattes à tour de rôle pour récupérer un objet de l'autre côté.
5. Tunnel plus haut (5 min) : le tissu est tenu plus haut, les enfants passent en marchant courbés ou debout.
6. Retour au calme (3 min) : « Petit vent »





Critères de réussite
- L'enfant accepte de s'engager sous le tissu.
- Il attend le signal verbal avant de passer.

Variables
- Hauteur du tunnel (bas / haut).
- Vitesse de passage.
- Passer seul ou accompagné d'un adulte la première fois.
- À quatre pattes.
- Debout.
- En roulant.
- En faisant les animaux.

SÉANCE 6 environ 20 à 25 min
Nom du jeu : La ronde chantée et nos souvenirs

Objectifs
- Coordonner ses gestes et déplacements avec ceux des autres lors d'une ronde chantée.
- Se remémorer et reconnaître une situation vécue.

TPS

But
Chanter une comptine simple en reproduisant une gestuelle avec le parachute (lever, baisser), puis regarder les photos des séances précédentes pour se remémorer les situations vécues.

Matériel
- 1 parachute
- Une comptine connue du groupe (gestuelle simple)
- Photos prises lors des séances 1 à 5

Déroulement
1. Mise en cercle (2 min), rappel rapide des gestes déjà connus (tenir, secouer, lever).
2. Ronde chantée (10 min) : chanter la comptine en reproduisant la gestuelle avec le tissu (lever sur certains mots, baisser sur d'autres), à reprendre deux ou trois fois.
3. Jeu libre choisi par les enfants (5 min) : reprendre une situation préférée parmi celles des séances précédentes (vagues, tunnel, etc.).
4. Bilan en photos (5 min) : regroupement, montrer les photos des séances précédentes et nommer les actions réalisées (« on a fait des vagues », « on est passé dessous »).

Critères de réussite
- L'enfant participe à la ronde chantée.
- Il reconnaît au moins une situation vécue sur une photo.

Variables
- Choisir une comptine différente.
- Laisser les enfants voter pour le jeu de reprise.
- Varier le nombre de photos montrées.

SÉANCE vers la ritualisation – TPS – environ 20 à 25 min
Nom du jeu : Bonjour

Objectifs - Coordonner ses gestes et déplacements avec ceux des autres lors d'une ronde chantée.	**TPS**

But Faire connaissance, se présenter aux autres, rituel de début de séance.	**Matériel** - 1 parachute

Déroulement

1. Mise en cercle (2 min), rappel rapide des gestes déjà connus (tenir, secouer, lever).
2. Chaque élève s'assoit autour du parachute et attrape le bord à deux mains. L'ATSEM et l'enseignant se placent à l'opposé pour guider et stabiliser le parachute. Ensemble, ils manipulent le parachute pour former un champignon bien haut.
3. Puis, les élèves lèvent le parachute et un élève passe dessous, au milieu et dit « Bonjour » puis revient à sa place. (lorsqu'il y a une ouverture au milieu du parachute, l'élève peut passer la tête dedans et dire bonjour au moment où le parachute se rabaisse sur lui). Chaque élève passe tour à tour.

Critères de réussite - L'enfant participe au bonjour.	**Variables** - Dire son prénom. - Inviter un autre élève à venir à sa place.