

Propositions de jeux aquatiques

Fiche récapitulative

Nom du jeu	Cycle I	Cycle II	Cycle III
Tous types de courses	Familiarisation avec l'eau		
Courses avec tractions	Familiarisation avec l'eau Equilibration Coopération		
Epervier immersion	Immersion	Peut être adapté aux autres cycles en eau profonde	
Le filet pêcheur	Immersion	Peut être adapté aux autres cycles en eau profonde	
Brancardage	Familiarisation avec l'eau	Equilibre et déplacement quand il est effectué en eau profonde.	
Jeux de prise de vie	Familiarisation avec l'eau Immersion	Peut être adapté aux autres cycles en eau profonde	
Chasse au trésor	Familiarisation avec l'eau Immersion suivant l'organisation	Peut permettre le travail d'immersion en adaptant la profondeur de nage.	
Rodéo	Equilibre Acceptation de l'immersion accidentelle	Equilibre	
L'horloge	Familiarisation avec l'eau	Equilibre et propulsion si on travaille en eau suffisamment profonde.	
Lapin / dauphin	<i>Possibles pour certains</i>	Immersion	
D'île en île		Déplacement	
Nageur double		Propulsion	
Le kangourou		Immersion	
Le serveur		Déplacement et équilibre en eau profonde.	
Délivrons le prisonnier		Stratégie Toutes compétences. Il faut faire varier la profondeur suivant le niveau du groupe.	

Les courses

Elles s'effectuent dans le petit bain.

On peut demander aux enfants de trouver différentes façons de se déplacer dans le petit bain. On organisera les courses en utilisant les déplacements trouvés.

Il est possible de faire « courir » ensemble des enfants n'utilisant la même méthode afin de comparer la plus efficace dans l'eau.

On peut aussi demander aux enfants d'utiliser tous la même méthode.

Quelques idées :

- Course normale
- Course en arrière
- A 4 pattes
- Accroupi
- Allongé sur le dos
- Allongé sur le ventre
- En sautant
-

Course avec traction

Les enfants sont par deux.

Ils doivent trouver des solutions pour que l'un puisse déplacer l'autre jusqu'à un point donné.

L'enfant qui est déplacé doit être entièrement passif.

Après un temps de découverte, on peut organiser des courses.

Quelques idées :

On peut tirer :

- Par les bras.
- Par les pieds.
- Par la taille.
- On peut utiliser un objet (cordes, cerceaux, etc.)

On peut aussi pousser.

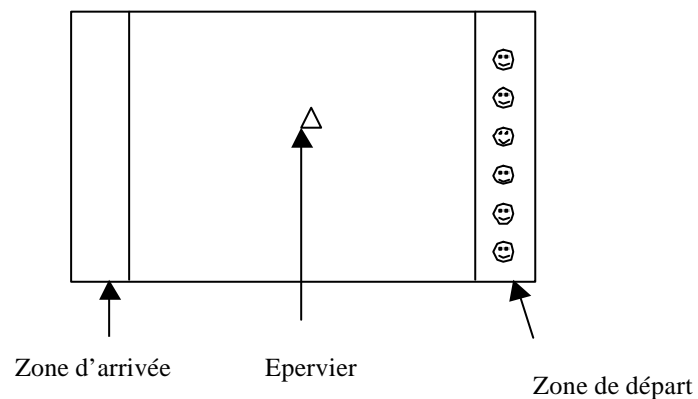
Épervier immersion

Jeu de l'épervier classique, mais un joueur poursuivi par l'épervier peut se sauver en s'immergeant totalement. Alors, l'épervier doit changer de cible.

On peut reprendre un tel jeu au cycle 2 ou au cycle 3 en travaillant dans des endroits de plus en plus profonds.

On peut aussi adapter à des grands en imposants, pour se protéger de toucher le fond.

Mise en place :



Le filet pêcheur

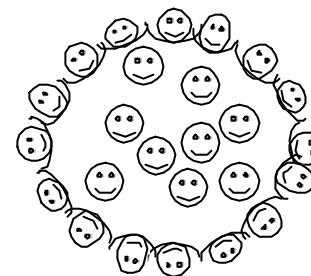
Les pêcheurs sont disposés en cercles. Ils se donnent la main et écartent les jambes.

Les poissons sont au centre du cercle et doivent pour s'échapper du filet constitué par les pêcheurs passer soit entre les jambes, soit sous les bras.

En modifiant la profondeur, on pourra emmener les enfants à s'immerger de plus en plus.

On commencera par une profondeur à laquelle les enfants pourront avoir la possibilité de s'échapper en s'immergeant partiellement, puis progressivement on pourra augmenter la profondeur.

Mise en place :



Brancardage

A plusieurs, un enfant se place sur un tapis, les autres doivent le transporter d'un point à un autre.

On peut organiser des courses.

On peut remplacer l'enfant sur le tapis par un mannequin vide.

On laissera les enfants rechercher les différentes organisations possibles, mais il faudra favoriser le remorquage type sauvetage.



Jeux de prise de vie

Pour les petits, ce jeu se déroulera au petit bain.

On commencera par placer les repères de vie au-dessus du niveau de l'eau (hauteur du maillot par exemple). Puis, au fur et à mesure que les enfants rentreront dans l'activité et que leur peur se dissipera, on baissera le niveau de fixation, on pourra descendre jusqu'à la cheville.

Pour les plus grands, on pourra démarrer dans une zone où ils ont pieds et terminer au grand bain.

On pourra laisser le choix de l'endroit où le repère de vie est fixé.

La chasse au trésor

Le jeu consiste à rapporter en un temps limité le plus d'objets possibles (trésor).

Pour les plus petits, on placera les objets (flottants) constituant le trésor à l'intérieur d'un cerceau ou sur un tapis (dans le petit bain).

On pourra ensuite augmenter la difficulté en plaçant les objets au fond de la piscine. Pour les plus grands, on pourra utiliser le grand bain.

Le rodéo

Chaque enfant dispose d'une planche ou de tout autre objet flottant.

Il doit essayer pour les plus petits de s'équilibrer sur celui-ci.

On peut organiser des concours (celui qui reste le plus longtemps en équilibre).

Pour les plus grands on peut organiser des courses sur des distances assez courtes.

Suivant le niveau des enfants, on travaille en eau plus ou moins profonde.

La position à rechercher est à cheval sur l'objet.

L'horloge

Partager les enfants en deux équipes.

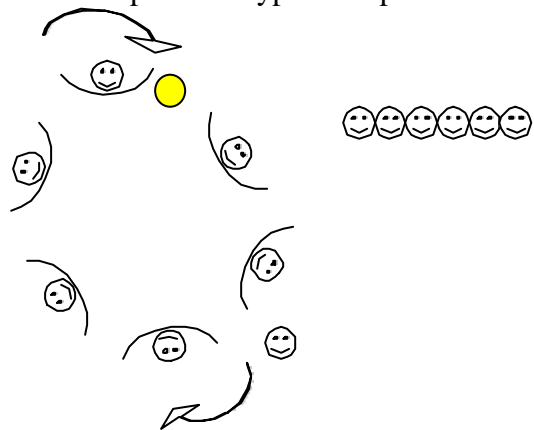
L'une est disposée en cercle. Les enfants doivent faire un maximum de passes dans un sens de rotation donné.

L'autre doit effectuer un relais en faisant le tour du cercle. Lorsque le relais est terminé, les équipes échangent leur rôle.

On compte le nombre de passes effectuées pour déterminer l'équipe gagnante.

Suivant le niveau des enfants, on peut :

- Augmenter la profondeur
- Agrandir le cercle
- Donner un ballon à l'équipe qui se déplace
- Imposer un type de déplacement.

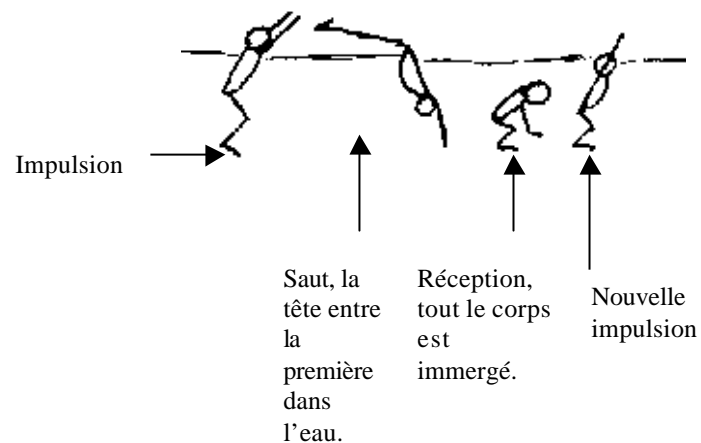


Lapin / dauphin

A organiser sous la forme d'une course ou d'un relais.

L'enfant doit avoir de l'eau jusqu'aux épaules.

Le déplacement imposé est le saut de lapin. Il faudra avant que les enfants réalisent le mouvement sur le bord de la piscine.



D'île en île

Des planches, frites ou autres objets flottants (îles) sont disposés dans une zone où les enfants n'ont pas pied.

Chaque enfant est accroché à une « île ».

Au signal du maître, ils doivent changer d'îles.

Lorsque les enfants commencent à avoir suffisamment d'assurance, on peut modifier à la façon des chaises musicales.

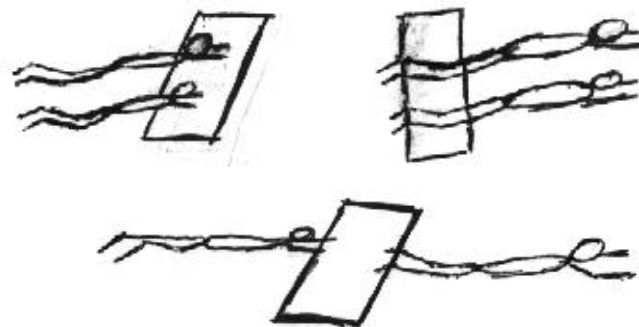
L'adulte doit conserver près de lui quelques « îles de sauvetages » à lancer aux enfants en difficultés.

Nageur double

Par 2, les enfants ont à leur disposition un tapis ou une planche. Ils doivent se déplacer en utilisant le matériel et en coordonnant leur action motrice.

On peut faire rechercher différentes méthodes ou modes d'organisation, par la suite, on peut proposer des courses.

Quelques exemples d'organisation :



Le kangourou

L'enfant ne peut se déplacer qu'en sautant.
Il part de l'endroit où il a pied et se déplace uniquement par bond vers l'endroit où il n'a pas pied.

On peut organiser des courses (le premier qui arrive à un endroit donné) ou des concours (celui qui arrive le plus loin.)

Le serveur

Les enfants disposent, chacun, de deux planches et de deux bouteilles pleines d'eau. Chaque bouteille étant placée sur une planche, ils doivent parcourir une distance donnée (au grand bain sans faire tomber les bouteilles).

On peut organiser des courses, des relais, etc.

Délivrons le prisonnier

Un prisonnier est placé sur un tapis. Des gardiens empêchent l'approche. Les autres joueurs essaient de libérer le prisonnier en lui touchant la main.

On peut faire varier la profondeur du bassin en fonction du niveau des groupes.

Lorsque l'on joue en eau profonde, les parties doivent être courtes.

Organisation :

