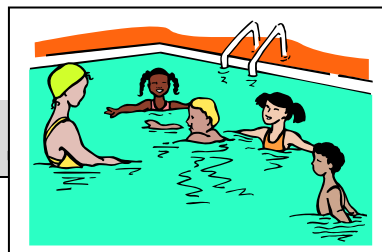


Des jeux pour la piscine

Sylvain Obholtz / CP EPS Belfort



Les jeux dans l'eau sont des moyens que l'enseignant peut utiliser pour :


- Donner du sens à l'enseignement des activités aquatiques.
- Permettre une grande quantité d'actions

Ces jeux ne sont pas une finalité : ce sont des moyens utilisés au service d'objectifs concernant *l'immersion*, les *déplacements*, l'*équilibre* et la *propulsion*.

De nombreux jeux peuvent être transposés dans le milieu aquatique, en petite ou grande profondeur. On a intérêt à préparer ces jeux dans la cour de l'école avant de les transposer à la piscine (*gain de temps à la piscine*).

D = déplacement ; **P** = propulsion ; **I** = immersion ; **E** = Equilibration.

	D-P	I	E
<p>Jeux de chat</p> <p>Un chat est reconnaissable à l'anneau qu'il tient dans sa main. But du jeu : toucher les souris Une souris touchée devient chat : elle prend l'anneau qui permet de différencier le chat et les souris.</p>	X		X
<p>Jeux de chat avec immersion</p> <p>Idem mais les souris deviennent invulnérables si elles mettent la tête sous l'eau à l'approche du chat.</p>		X	
<p>Les sorciers</p> <p>Un joueur est sorcier (Il tient un anneau pour une reconnaissance aisée) But du jeu : Toucher les autres joueurs qui se transforment alors en statue. Règles : les statues lèvent les bras en l'air pour qu'on puisse les reconnaître. Les autres joueurs peuvent , en les touchant , délivrer les statues. Durée de jeu : 1' puis changer de sorcier. Gagnant : le sorcier ayant le plus de statues après 1' de jeu.</p>	X		X
<p>Les sorciers avec immersion</p> <p>Idem, mais les statues lèvent les bras et écartent les jambes. Pour délivrer, il faut passer entre les jambes des statues.</p>		X	
<p>Jeu de déménageur</p> <p>Deux équipes, 2 « maisons » symbolisées par des cerceaux posés sur le bord de la piscine. De nombreux objets lancés dans la zone de jeu (objets flottants ou/et coulants) But du jeu : au signal, s'élancer pour aller chercher les objets et les poser dans son cerceau. Variante : ne rapporter qu'un objet à la fois.</p>	X	X	X

<p>La pêche aux moules (petit bain) ou la course au trésor</p> <p>Deux équipes , un petit tapis par équipe, de nombreux objets allant au fond. But du jeu : Pêcher le plus de moules possible et les déposer sur le bateau (tapis)</p>		X	
<p>Epervier</p> <p>Au signal, tous les joueurs traversent le bassin sans être touchés par l'épervier.</p> <div data-bbox="363 510 753 721" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p>épervier</p>  </div> <div style="text-align: left;"> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> </div> </div> </div>	X		X
<p>Attrape avec ballon</p> <p>Reprendre les jeux précédents (jeux de chat, ...) , mais remplacer la "touche – main" par la touche avec ballon (ballon léger)</p>	X	X	X
<p>1 – 2 – 3 vu...</p> <p>Les élèves sont alignés contre le mur, le maître compte : 1 – 2 ils avancent - 3 tête sous l'eau sinon "VU" . Quand on est "vu" , on retourne contre le mur. Gagnant : le joueur qui touche le premier le bord où se situe le maître.</p>		X	X
<p>Les courses</p> <p>Elèves alignés contre le mur. Au signal , traverser le plus vite possible le bassin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - en courant en avant - en courant en arrière - en sautant comme un kangourou , mains posées sur les hanches ou sur la tête , en avant ou en arrière - avec un obstacle sous lequel il faut passer (ligne d'eau) 	X	X	X
<p>Les jeux de relais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avec équipes très réduites pour favoriser une grande quantité d'actions (jeux à faire sur la largeur de la piscine): pas plus de 4 - Relais avec tâche à réaliser (transporter un objet, passer sous un obstacle, ...) - Aller et retour (tout le monde du même côté) ou aller simple (joueurs face à face) 	X	X	X
<p>La course de tapis</p> <p>2 équipes , un tapis par équipe Un des joueurs couché sur le tapis. Les joueurs des deux équipes sont dos contre le mur et tiennent le tapis à deux mains devant eux. Au signal , ils emmènent le tapis en direction du bord situé de l'autre côté. Dès que le tapis touche le bord, le joueur couché descend et un autre prend sa place. Départ en sens inverse et etc. ... jusqu'à ce que chaque joueur soit passé sur le tapis. Gagnant: l'équipe la plus rapide! Variante: idem mais <i>tirer</i> le tapis.</p>	X		

<p>Béret aménagé</p> <p>Nombreux objets au fond , deux équipes avec joueurs numérotés de 1 à ...</p> <p>A l'appel de leur N°.. , le joueur concerné de chaque équipe s'élance pour aller chercher un objet et le rapporter dans son camp. 1 objet rapporté = 1 point pour l'équipe. Possibilité d'appeler plusieurs N°...</p>		X	
<p>Les rhinocéros (Exercice ou forme jouée: relais)</p> <p>Se déplacer dans l'eau, en poussant une planche, main dans le dos avec poitrine ou menton ou nez ou ... planche tenue à bout de bras perpendiculaire à la surface de l'eau.</p>		X	X
<p>La moto</p> <p>Par 2. N°1 en équilibre ventral et en tenant une planche , N° 2 debout tient N°1 par les chevilles et le promène dans le bassin.</p>		X	
<p>La torpille</p> <p>Par 3. N°2 en équilibre ventral , tonique. N°1 propulse (poussée) N°2 vers le N°3: N°2 se laisse glisser comme une torpille, sans bouger.</p>			X
<p>Le ballon de basket</p> <p>Par 2 N°1 se transforme en ballon (équilibre en boule) et se laisse flotter à la surface. Puis N°2 , fait légèrement basculer, pousse vers le fond son ballon (rechercher finesse, délicatesse ...)</p>		X	X

Autres jeux possibles : écureuils en cage, filet du pêcheur , lions et gazelles, ...
jeux de ballon (lapins chasseurs, balle au but , balles brûlantes, ...)

On trouvera de nombreux autres jeux et exercices dans le document départemental
« **Pratiques aquatiques en milieu scolaire** »