



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Bouger**

# Se familiariser avec l'eau (1)

**Ces jeux à mettre en place dans un bassin ou une piscine permettent de se familiariser avec l'élément liquide, et d'aborder peu à peu les différentes notions pédagogiques liées à la natation.**

Cependant, il est conseillé de préparer ces jeux et d'expliquer les règles précises avant de les adapter à la piscine, vous y gagnerez un temps précieux.

- On peut classer les jeux en fonction de la profondeur nécessaire. Commençons notre énumération par les jeux en eau peu profonde.

## S'amuser, progresser

- Les jeux dans l'eau sont des moyens pour donner du sens à l'enseignement des activités aquatiques. Au-delà de l'aspect ludique, ces activités permettront d'atteindre des objectifs concernant l'immersion, les déplacements, l'équilibration et la propulsion. Enfin, il faut savoir que de nombreux jeux traditionnels peuvent être transposés à la piscine ou en milieu aquatique, en petite ou grande profondeur.



© Nicole Hofmann - Fotolia.com

## Petits jeux en eau peu profonde

### Jeux de chat

- Matériel nécessaire : un anneau
- Le chat est reconnaissable à l'anneau qu'il tient dans la main. Son objectif est de toucher les souris. Lorsqu'une souris est touchée par le chat, elle devient chat et prend donc l'anneau afin d'être identifiée par les autres joueurs.
- Variante : jeux de chat avec immersion. Même jeu que le précédent à la différence que les souris deviennent invulnérables si elles mettent la tête sous l'eau à l'approche du chat.

### Le tunnel

- Matériel nécessaire : aucun.
- Tous les joueurs se placent debout les uns derrière les autres, jambes écartées, en laissant un espace entre eux (la longueur d'un bras). Le premier passe sous les jambes des autres pour se placer derrière le dernier. On peut compliquer le jeu en passant en apnée sous les jambes écartées de plusieurs personnes, soit alignées ou non alignées.

### La course

- Matériel nécessaire : tapis, ligne d'eau, etc.
- Tous les enfants sont alignés contre un bord de la piscine. L'objectif est de traverser le plus vite possible le bassin : en courant en avant, en courant en arrière, en sautant avec les mains

posées sur les hanches ou sur la tête, en franchissant des obstacles par-dessus ou par-dessous (tapis, lignes d'eau, etc.).

### **Le relais**

- Matériel nécessaire : aucun.
- Même principe que la course mais à deux, soit en partant ensemble du même côté de la piscine, soit en face-à-face avec passage d'objet. On peut aussi imaginer un déplacement en brouette (l'un tient les chevilles de son partenaire) ou à saute-mouton (chacun avance en sautant sur les épaules de son partenaire). L'équipe qui gagne est l'équipe qui arrive la première à traverser ou à faire l'aller-retour.

### **Le parcours**

- Matériel nécessaire : cerceaux, tapis, etc.
- Créer un parcours sur l'eau et sous l'eau. Sous l'eau, les enfants doivent passer dans des cerceaux et sur l'eau, et ils doivent marcher sur des tapis tout en gardant leur équilibre.

### **L'épervier**

- Matériel nécessaire : aucun.
- Un épervier se trouve au milieu du bassin. Tous les autres joueurs sont alignés le long du bord de la piscine. Au signal, tous les enfants traversent le bassin sans être touchés par l'épervier. Lorsqu'ils sont touchés, ils viennent se joindre à l'épervier soit indépendamment, soit en formant une chaîne.

### **La ronde**

- Matériel nécessaire : aucun.
- Tous les enfants forment une ronde en se donnant la main. On attribue un numéro (1, 2, 3, etc.) à chaque enfant. Au signal donné, tous les numéros pairs se laissent flotter sur le dos tout en gardant la main de ses voisins. La ronde se met en marche et tourne. Les enfants sur le dos doivent faire confiance à ceux qui les tiennent. Ensuite on change et ce sont les numéros impairs qui se laissent faire. On peut changer le sens de la ronde, chanter pendant que l'on tourne, etc.

### **Les sorciers**

- Matériel nécessaire : un anneau.
- Un sorcier est reconnaissable à l'anneau qu'il tient dans la main. Il doit toucher les autres joueurs qui se transforment alors en statue. Les statues doivent alors lever les bras en l'air pour qu'on puisse les reconnaître. À ce moment les autres joueurs peuvent les libérer en les touchant. Le jeu dure une minute. Au bout d'une minute, on compte le nombre de statues obtenues par le sorcier puis on change de sorcier et on commence alors une nouvelle manche. Le gagnant du jeu est celui qui a obtenu le plus de statues après une minute de jeu.

nues par le sorcier puis on change de sorcier et on commence alors une nouvelle manche. Le gagnant du jeu est celui qui a obtenu le plus de statues après une minute de jeu.

- Variante : les sorciers avec immersion. On peut compliquer le jeu en imposant que les statues doivent lever les bras et écarter les jambes. Pour les délivrer, les autres joueurs doivent passer entre leurs jambes.

### **1, 2, 3, soleil**

- Matériel nécessaire : aucun.
- Les enfants sont alignés le long du côté de la piscine. Un joueur se tient en face mais dos à la piscine, il est le meneur du jeu. Il prononce « 1, 2, 3, soleil » et se retourne à « soleil ». Pendant le temps où il ne regarde pas, les autres joueurs avancent et doivent mettre la tête sous l'eau lorsqu'il se retourne. Si l'un des joueurs n'est pas sous l'eau, il retourne contre le mur. Ceci recommence plusieurs fois.
- Le gagnant est celui qui touche le premier le bord où se trouve le meneur de jeu. Dans ce cas, le gagnant devient meneur et le jeu peut recommencer. Tout le monde se replace au point de départ.

### **La pêche aux perles**

- Matériel nécessaire : un petit tapis par équipe, de nombreux objets allant au fond.
- Au signal, les équipes mettent leur bateau (tapis) à l'eau et vont chercher le plus d'objets possible au fond pour les ramener sur les bateaux. L'équipe qui a pêché le plus de perles a gagné la partie. Cette partie peut se jouer dans un petit bassin avec de jeunes enfants.

### **Attrape avec ballon**

- Matériel nécessaire : une balle ou un petit ballon léger.
- On peut adapter tous les jeux où l'on s'attrape (jeux de chat, épervier, les sorciers, etc.) en remplaçant le toucher de la main par le toucher avec le ballon.