

## Jeux d'eau cycle 2

### Objectifs

- Souffler dans l'eau
- Accepter d'avoir de l'eau sur le visage
- Mettre la tête sous l'eau
- S'allonger dans l'eau
- Equilibre et propulsion
- Propulsion et trajectoire

### Situations.

#### Souffler dans l'eau.

##### Les grosses bulles.

Chaque enfant est muni d'une balle de ping-pong. Uniquement en soufflant sur celle-ci flottant sur l'eau, il doit essayer de lui faire décrire une trajectoire.

- 1- En découverte, en se déplaçant librement, les enfants cherchent la meilleure position du visage par rapport à la balle.
- 2- En course, chercher à être le plus rapide sur une largeur de bassin.

#### Accepter d'avoir de l'eau sur le visage.

##### La fontaine.

Deux équipes, les enfants forment deux cercles en se tenant la main.

Chaque équipe envoie un joueur dans l'équipe adverse, il se place au centre du cercle.

Au signal, les enfants éclaboussent l'adversaire au centre du cercle. Celui qui accepte de rester le plus longtemps fait gagner son équipe.

Changer de joueur à chaque partie et comptage des points par équipe.

##### Le couloir.

Deux équipes, dans chacune les enfants se placent face à face et côte à côte de façon à former un couloir.

Chacune envoie un joueur dans l'équipe adverse.

Au signal, ils doivent traverser le couloir en étant arrosé par leurs camarades, le premier arrivé gagne.

Changer à chaque partie et comptage des points.

Variante en relais : un seul couloir formé par les deux équipes placées face à face.

Au signal deux joueurs adverses traversent le couloir, ils courent du côté de l'équipe opposée, à l'arrivée ils se placent au bout de leur équipe, ce qui donne le départ pour les joueurs suivants.

L'équipe ayant terminé la première a gagné.

#### Accepter de mettre la tête sous l'eau.

##### Le filet du pêcheur.

Le petit bassin est séparé en deux par une ligne d'eau. Une équipe de chaque côté forme un cercle en se tenant la main (les mains jointes sont dans l'eau.).

Au milieu flotte un tapis. Dans le fond de chaque côté, un nombre égal de petits cerceaux ou autres objets lestés sont dispersés.

Au signal, un joueur de chaque équipe doit aller chercher ses objets au fond de l'eau, les rapporter sur le tapis en passant sous les bras de ses partenaires.

Le premier ayant terminé a gagné. Additionner le nombre de parties gagnées pour désigner l'équipe victorieuse.

##### Les déménageurs.

Deux équipes assises face à face sur chaque bord du bassin.

Différents objets de valeurs différentes (anneaux lestés, bouchons de liège, planches, ballons, frites, bouées...) sont disséminés dans le bassin.

Au signal, les joueurs doivent aller chercher les objets et les ramener un par un dans leur camp respectif jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets dans le bassin.

L'équipe victorieuse est celle qui a le plus de points.

### **Les transbordeurs.**

Deux équipes. Un grand tapis flottant. Différents objets (cf : les déménageurs) sur le tapis.

Une équipe placée autour du tapis et chaque enfant le tenant d'une main, est chargée de vider le tapis des objets posés dessus.

L'autre équipe doit aller les chercher dans le bassin et les reposer sur le tapis.

Il est interdit de monter sur le tapis.

A l'issue d'un temps défini au départ, stopper le jeu et compter la valeur des objets.

Permuter les rôles, l'équipe ayant le plus de points a gagné.

### **Les pêcheurs et les dauphins.**

Deux équipes. Un grand tapis flottant. Différents objets lestés sont dans le fond de la piscine.

L'équipe des pêcheurs est chargée d'aller chercher ces objets et de les déposer sur le tapis.

Pendant ce temps, l'équipe des dauphins doit tenter de renverser le tapis en passant dessous et en n'utilisant que la tête.

Au temps donné, compter les objets rapportés sur le tapis et inverser les rôles.

L'équipe ayant le plus d'objets rapportés gagne.

### **1, 2, 3, Soleil !.**

Un enfant est sur le bord du bassin, dos au joueur dans l'eau, pour mener le jeu.

Les joueurs sont debout dans l'eau de l'autre côté du bassin avec chacun une planche flottant sur l'eau tenue à deux mains.

Pendant la comptine "1, 2, 3, Soleil !" dite par le meneur ils doivent avancer vers lui. A la fin de la comptine, les élèves doivent mettre la tête sous leur planche avant que le meneur ne se retourne.

Ceux qui n'ont pas la tête sous l'eau doivent retourner au départ.

## **S'allonger dans l'eau.**

### **Les remorqueurs.**

Deux par deux, un enfant tire son camarade qui doit se maintenir le plus allongé possible, le corps droit, la nuque libre.

- Sur le ventre.

- Sur le dos.

- Avec un objet médiateur : planche, ballon, cerceau...

## **Equilibre et propulsion.**

### **Groupe non-nageur.**

#### **Relais-but.**

Deux équipes, les enfants sont assis sur le bord du petit bassin face à la largeur.

Un enfant de chaque équipe prend le départ dans l'eau, dos au mur, un ballon tenu à deux mains au ras de l'eau.

Au signal, ils doivent traverser la largeur du bassin en courant et, à l'arrivée, lancer le ballon dans un but de water-polo.

S'il y a réussite (prévoir un relanceur de balle à chaque but), ils reviennent passer le relais aux joueurs en attente dans l'eau le dos contre le mur.

- Faire des traversées en marchant, une "frite" en mousse placée sous les bras, maintenir une trajectoire rectiligne (un objet posé sur le bord en face.)

- Même situation avec une planche, un cerceau, un ballon : (ordre de difficulté croissant). - Idem sans objet.

## **Propulsion et trajectoire.**

### **Groupe nageur.**

#### **Relais-but.**

Situation identique au groupe non-nageur, mais en se déplaçant dans le grand bassin en nageant : propulsion libre, battement ou ciseaux.

Le tir doit être effectué sans s'accrocher au bord du bassin.

- Traversée avec une "frite" tenue bras tendue.

- Une planche, un ballon, en nageant.

