

# Jeux aquatiques avec enfants



Elaboré par swimsports.ch

Version: 01.01.2007

## Les objectifs des jeux (aquatiques) avec enfants

Jouer avec les enfants, que ça soit dans l'eau ou ailleurs, signifie tout d'abord

**plaisir et joie,**

mais beaucoup d'autres buts peuvent être réalisés en jouant.

### **Par exemple**

- apprentissage technique
- développement social
- orientation
- habilité
- réaction
- utilisation de divers sens
- respect de l'autre
- fair-play
- évolution physique et psychique

### **Avant de jouer il est important de réfléchir aux points suivants**

- Sécurité
- Forme d'organisation
- Former des groupes
- Explications

## Recueil de jeux pour l'enseignement de la natation aux enfants

But du jeu	Idée, contenu	Matériel et organisation
faire un effort, exercer la technique	<b>Lotto</b> équipes de 4 à 6 enfants, qui nagent 2 longueurs (ou largeurs) pour pouvoir lancer le dé et couvrir un chiffre Selon le but à atteindre, nous indiquons les exercices à faire lorsqu'on à lancer tel ou tel chiffre	"Carte" de loto laminée, avec 24 chiffres de 1 à 6, dés, couvercles (par ex. des yoghourts Toni) pour couvrir les chiffres
équilibre observer vitesse	<b>"Grenouilles sur nénuphars"</b> Chaque grenouille est assise sur un nénuphar, sauf une qui n'en a pas. Elle peut dire: "grenouilles sautent" et toutes les grenouilles doivent descendre de leur nénuphar et s'en chercher un autre. Pendant ce temps, la grenouille qui n'avait pas de nénuphar en occupe un. C'est une autre grenouille qui n'a pas de nénuphar et ainsi de suite.	1 planche par personne moins 1 (comme nénuphar) (Ex: Pour 10 enfants = 9 planches)
réaction vitesse	<b>Jour et nuit</b> 2 colonnes (nuit et jour) de personnes, une face à l'autre. Lorsque le meneur de jeu dit: "jour", les personnes de la colonne "jour" doivent fuir et sont poursuivies par les personnes de la colonne "nuit". Pour toutes les personnes attrapées avant qu'elles aient touché le bord, l'équipe "nuit" reçoit un point.	
"seul je n'arrive pas" tactique	<b>"Attrape sorcière", délivrer à deux</b> 1 à 3 chasseurs (selon le nombre de participants) attrapent tout le monde. Les joueurs touchés doivent s'immobiliser et lever les deux mains. Ils peuvent être libérés par 2 autres joueurs qui doivent faire un petit cercle autour du joueur "ensorcelé".	

But du jeu	Idée, contenu	Matériel et organisation
technique	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Missi joue avec une balle = une personne en boule se laisse tourner dans l'eau par le petit chien</li> <li>- Missi voit un bateau "roue à aube" = tout le monde en pos. ventrale, tourne les bras sous la poitrine et avance ainsi</li> <li>- balle roule dans l'eau = culbutes</li> <li>- Missi poursuit la balle = nage du petit chien</li> <li>- la maman de Missi a peur, saute dans l'eau et suit son petit = nage du grand chien = grands mvts de pattes sous l'eau</li> <li>- maman amène Missi au bord = battements sur le dos et tirer Missi avec une prise de sauvetage.</li> </ul>	
imagination	<p><b>Mimer des professions</b></p> <p>4 à 6 joueurs par équipe, tous dans l'eau sauf un joueur qui sort de l'eau et prend le premier couvercle sur lequel est écrit une profession (p.ex. instituteur, infirmière, facteur, informaticien etc). Il mime la profession (sans parler), son équipe devine. Lorsque ses coéquipiers ont trouvé le terme correct, le joueur qui a mimé saute sur le tapis ou sur la bouée et est transporté sur deux longueurs.</p>	<p>6 à 8 cartes laminées avec professions pour chaque équipe</p> <p>1 tapis ou bouée par équipe</p>