

# NATATION : JEUX COLLECTIFS

Chaque jeu est présenté selon :

**Son nom et la profondeur de réalisation**

**Sa dominante** : immersion, déplacement, entrée dans l'eau, flottaison, familiarisation

**Son organisation** : profondeur, matériel, répartition...

**Son déroulement** : démarche, règles

**Ses variantes et/ou variables didactiques**

*Les jeux signalés par un astérisque peuvent être utilisés en familiarisation avec des débutants*

## 1- 1,2,3 crocodile ou 1,2,3 plouf (MP)\*

### Immersion

#### **Organisation**

Matériel : une planche par élève

L'élève meneur se place sur l'un des côtés, dos tourné au bassin : c'est le crocodile.

Les autres s'installent à l'opposé : ce sont les poissons.

#### **Déroulement**

- Au signal donné par le maître, les poissons avancent en poussant une planche avec le menton.

- Le crocodile compte « un, deux, trois, crocodile » se retourne et désigne les poissons qui ne sont pas immobiles ; les poissons pris en faute reculent de trois pas .

- Le jeu reprend. Le premier des poissons qui touche le mur a gagné. Il devient crocodile à son tour.

#### **Variantes**

- Les poissons doivent être immobiles, bouche sous l'eau au moment où le meneur se retourne (sans planche).

## 2 – Merlans et merlus (lions/gazelles pour les terriens) (PP)\*

### Déplacement

#### **Organisation**

Les élèves sont placés en deux rangées (l'une de merlans, l'autre de merlus), face à face, sur toute la médiane du bassin.

#### **Déroulement**

- Le meneur de jeu raconte une histoire où interviennent les mots merlan ou merlu.

#### **Répertoire en cours de réalisation**

**sources** : *Natation pour les 6-12 ans*, éd. Revue EPS, 2000 – *L'EPS aux cycles 2 et 3*, CDDP du Tarn, 1997

- Quand le mot merlu est prononcé, la rangée de merlans fuit, poursuivie par la rangée de merlus et réciproquement.
- On comptabilise le nombre de joueurs touchés par les poursuivants avant que les poursuivis n'atteignent le bord.

### **3 – Les radeaux (MP ou GP)**

#### **Déplacement**

##### **Organisation**

Matériel : tapis, grosses frites...

- Les élèves sont regroupées par 2 ou 3. Chaque groupe dispose d'un engin flottant – Chaque élève doit participer au déplacement du radeau en s'y accrochant.
- Les groupes prennent place dans l'eau, le long de la goulotte.
- La traversée a lieu sur la largeur du bassin.

##### **Déroulement**

- Au signal du meneur de jeu, les groupes s'élancent pour atteindre l'autre bord.

##### **variante**

- Un tapis par élève ; course relais en se déplaçant sur le tapis (pousser sur les bras).
- Mettre des objets sur le tapis ; toute la cargaison doit arriver à bon port.

### **4 – Le jeu des déménageurs (PP, MP, GP)\***

#### **Déplacement**

##### **Organisation**

- Matériel : deux fois plus d'objets flottants que d'élèves (planches, frites, pains de flottaison,...).
- Les élèves sont divisés en deux équipes (4 à 6 joueurs).
- Manches d'une minute.

##### **Déroulement**

PP : les objets sont répartis sur deux cotés opposés du bassin.

GP : les objets sont répartis sur le même côté à 8/10 mètres d'intervalle ou dans un angle du grand bain pour solliciter la nage.

Chaque équipe doit déménager au plus vite ses objets (meubles) pour les déposer vers le camp adverse (maison adverse) et revenir en chercher de nouveaux. L'élève ne peut prendre qu'un objet à la fois.

L'équipe gagnante est celle qui a le moins de meubles dans sa maison.

##### **Variantes**

- En GP, les maisons peuvent être deux tapis arrimés (un à une ligne d'eau et l'autre au bord par exemple) ; les élèves peuvent être invités à utiliser une ou deux frites pour se déplacer (une frite sous chaque bras). Voir le jeu « les épaves flottantes ».

##### **Répertoire en cours de réalisation**

**page 2/10**

**sources** : *Natation pour les 6-12 ans*, éd. Revue EPS, 2000 – *L'EPS aux cycles 2 et 3*, CDDP du Tarn, 1997

- La réserve d'objets peut être indépendante (sur un tapis ou un bord). Elle doit comporter deux séries d'objets de deux couleurs différentes. Dans ce cas l'équipe gagnante est celle qui a déposé la première sa série d'objets dans sa maison (son camp).

## 5 – épervier/mérou (PP, MP, GP)\*

### Déplacement

#### **Organisation**

Matériel : pains de flottaison...

- Un, deux ou trois élèves mérous s'installent à quelques mètres du bord.
- Les autres élèves partent du bord au signal donné par le meneur du jeu.
- Un adulte juge arbitre.

#### **Déroulement**

- au signal, les joueurs tentent d'atteindre le bord opposé du bassin sans être touché par le mérou.
- le gagnant est celui qui atteint le premier l'autre bord.

#### **Variantes**

- Le mérou essaie de toucher les joueurs avec des pains de flottaison ou des ballons.
- Les poissons se déplacent avec une planche, une frite...
- Les poissons peuvent être intouchables lorsqu'ils s'immergent dans l'eau.

## 6 – la balle de ping-pong (PP)\*

### Immersion

#### **Organisation**

Matériel (pour 4 élèves) : une balle de ping-pong, un cerceau flottant, 4 pinces à linge.

- Les quatre pinces sont fixées à égale distance les unes des autres sur le cerceau.
- Chaque joueur se place derrière son camp (espace entre deux pinces).
- Les joueurs se tiennent par les mains, comme pour former des rondes autour des cerceaux.
- La balle de ping-pong est placée au centre de la ronde.

#### **Déroulement**

- Au signal convenu dans le groupe, les joueurs soufflent au ras de l'eau sur la balle pour l'éloigner de leur propre camp.
- La manche est perdue par le joueur qui laisse la balle pénétrer dans son camp.
- Plusieurs manches peuvent être jouées.

## 7 – Les pêcheurs de perles (ou d'étoiles de mer...) (PP)\*

### Immersion

#### **Organisation**

Matériel : petits objets lestés en plastique ou résine pouvant être récoltés par la bouche.  
- Elèves répartis dans l'eau sur le bord du bassin.

#### **Déroulement**

- Ramener le plus d'objet possible sur le bord, en les prenant sous l'eau avec sa bouche.  
- Possibilité de faire deux équipes et chronométrer le temps de la récolte (1min.) ; compter les objets récoltés (un objet=1 point) ; faire jouer les équipes ensemble ou alternativement.

## 8 – Le béret bouée (MP ou GP)\*

### déplacement et/ou immersion

#### **Organisation**

Matériel : un pain de flottaison, un ballon, une fritte... un anneau lesté.  
Les élèves sont répartis en deux équipes (2x4), chacun s'attribuant un numéro de 1 à 4.

#### **Déroulement**

Le numéro appelé doit d'emparer le premier de l'objet placer à quelques mètres des deux équipes (équipes face à face en moyenne profondeur – équipes partant du bord en grande profondeur) – un élève arbitre peut tenir l'objet flottant afin d'éviter sa dérive.  
Contrairement au béret « terrien », il n'y a pas de prise possible du porteur de l'objet.

#### **Variantes**

- Ramener l'objet sans utiliser les mains (dans ce cas, on peut autoriser le « perdant » à reprendre l'objet si le porteur l'échappe).  
- Deux ou trois bouées peuvent être jouées simultanément.  
- Ramener un objet lesté.

## 9 – La balle aux prisonniers (MP)\*

### déplacement et immersion

#### **Organisation**

Matériel : un ballon et 3 lignes d'eau pour délimiter les deux camps.  
Deux équipes de 4 à 6 joueurs réparties de part et d'autre de la ligne centrale.

#### **Déroulement**

Toucher l'adversaire avec le ballon. Deux règles possibles :

#### **Répertoire en cours de réalisation**

**sources** : *Natation pour les 6-12 ans*, éd. Revue EPS, 2000 – *L'EPS aux cycles 2 et 3*, CDDP du Tarn, 1997

- L'enfant pris va en prison (en conservant la balle pour avoir une chance de se délivrer) derrière la ligne du camp de l'adversaire.
- L'enfant pris reste dans son équipe. Un point est attribué à l'équipe l'ayant touché. Comptabilisation des points après 2 minutes de jeux.

## 10 – la balle au plot (MP)

### Déplacements

#### **Organisation**

Matériel : un ballon, deux gros plots.  
2 équipes de 4 à 6 joueurs.  
Un plot posé sur chaque bord opposé.

#### **Déroulement**

- se faire des passes afin d'envoyer le ballon dans le plot adverse.

## 11 – Le requin chasseur (MP)\*

### Immersion

#### **Organisation**

- Un joueur est muni d'une balle, c'est le requin.
- Les autres munis d'une planche, se déplacent dans l'aire disponible : ce sont les mouettes.
- Matériel : planches en nombre égal à celui des joueurs moins un ; une balle.

#### **Déroulement**

- Au signal, le requin essaie de toucher n'importe quelle mouette avec la balle.
  - La mouette menacée devient intouchable si elle s'immerge sous la planche. Le requin doit alors chercher une autre proie.
  - La mouette touchée devient requin.
- Toute balle perdue peut être récupérée par une mouette qui, dès lors devient requin.

## 12 – Les torpilles (MP)

### Flottaison

#### **Organisation**

Matériel : plots pour délimiter sur le bord des espaces réguliers entre les joueurs.  
Éventuellement : ceinture de flottaison.  
Deux équipes de six joueurs, installées en deux colonnes parallèles d'un bout à l'autre du bassin.  
Au point de départ se tiennent, pour chaque équipe, la torpille et le premier lanceur.

### **Déroulement**

- Au signal, les premiers lanceurs propulsent leur torpille en direction de leurs partenaires suivants, qui agissent de même. La torpille est en position ventrale et inspire à sa convenance.
  - La manche se joue sur un aller d'un bord à l'autre.
  - Ensuite, par permutation, chaque joueur devient torpille pour une nouvelle manche.
- On comptabilise le nombre de manches gagnées par chaque équipe.

## **13 – les relais (MP ou GP)\***

### **Déplacement**

- Les garçons de café (se faire passer une planche en la portant comme un plateau – s'appuyer sur le bord du bassin en grande profondeur si non-nageur)
- Les transmissions de témoins (se faire passer un pull-boy entre les jambes puis par-dessus la tête – élèves les uns derrière les autres...)
- Les déplacements avec objets flottants pouvant aussi servir de témoin
- Les ballons poursuite
- Les anneaux lestés poursuite

## **14 – les défis d'immersion (MP)**

- Passer entre les jambes d'un camarade, puis deux ... Agrandir petit à petit le tunnel afin d'évaluer la performance de chacun.
- Deux équipes : ramener le plus possible d'objets lestés en un minimum de temps (départ hors de l'eau).

## **Le relais des tunnels sous-marins**

### **Organisation**

Équipes de trois élèves.

Les équipes disposées en colonnes parallèles, s'installent sur le bord du bassin.

### **Déroulement**

- Au signal, le dernier joueur de chaque colonne s'immerge pour progresser entre les jambes de ses camarades pour ressortir au bout du tunnel, en tête de colonne.
- Le nouveau dernier de la colonne peut partir en immersion.
- L'arrivée se juge sur l'autre bord du bassin.

## **Le tunnel aux trésors**

### **Organisation**

Matériel : 6 anneaux lestés rouges / 6 anneaux lestés verts

Deux bases aquatiques dans lesquelles sont rangées les anneaux d'une même couleur : rochers, seaux.

Deux équipes de 3 élèves.

Entre les bases : deux tunnels parallèles de cerceaux lestés.

### **Répertoire en cours de réalisation**

**sources** : *Natation pour les 6-12 ans*, éd. Revue EPS, 2000 – *L'EPS aux cycles 2 et 3*, CDDP du Tarn, 1997

### **Déroulement**

Emmener en immersion en passant par l'un des tunnels, un à un, les anneaux de son camp dans le camp adverse. Revenir par l'autre tunnel jusqu'à son camp. Ensuite départ d'un second élève et ainsi de suite.

L'équipe gagnante est celle qui a déposé la première, tous ses anneaux dans le camp adverse.

## **15 – La course au loin (MP)**

### **Flottaison**

#### **Organisation**

- Les élèves sont deux par deux.
- Dans chaque duo, l'observateur se place debout, à une distance du bord estimée par le nageur.

Le nageur prend place en position dorsale, plante des pieds au mur (l'exercice peut aussi être réalisé en ventrale).

#### **Déroulement**

- au moment qui lui convient, l'élève placé au mur, par impulsion, en une seule poussée, essaie d'atteindre son camarade.
- Par trois essais successifs, les nageurs réalisent la distance maximale qu'ils sont capables d'effectuer.
- Un objet lesté déposé par l'observateur marque la meilleure réalisation.
- On change de rôle.
- Les performances sont comparées.

## **16 – La course aux mouvements limités (MP ou GP)**

### **Déplacement, Flottaison**

## **17 – La course de vitesse (MP ou GP)**

### **Déplacement**

## **18 – Les balles brûlantes (PP ou MP)\***

### **Déplacement**

#### **Organisation**

Espace délimité en 2 camps séparés par une ligne d'eau, 3 manches de 30 s.; 2 équipes (3x3 ou 5x5).

Même nombre de balles dans chaque camp (au moins autant de balles que de joueurs).

### **Déroulement**

Lancer les balles dans le camp adverse.

L'équipe qui a le moins de balles dans son camp à la fin de partie a gagné.

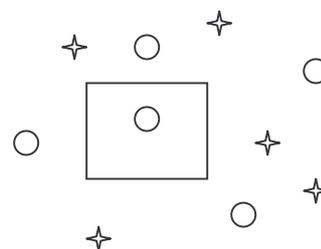
## **19 – Délivrons le prisonnier (MP ou GP)**

### **Déplacement**

### **Organisation**

5 contre 4+1.

Temps limité 30 s – 3 manches.



### **Déroulement**

Les joueurs ✧ gardent le prisonnier ○, assis sur un tapis. Les joueurs ○ essaient de le délivrer en lui touchant la main. Changer de rôle à chaque manche.

## **20 - Le jeu des éclaboussures (MP)\***

### **Immersion**

- Un élève tient un ballon sur trois doigts au-dessus de l'eau. D'une distance donnée (ligne d'eau, bouée), le partenaire essaie d'éclabousser assez fort pour faire tomber le ballon.

## **21 – Minuit dans la bergerie (PP)\***

### **Déplacement**

### **Organisation**

Un loup et des moutons.

Une zone délimitant la bergerie où les moutons sont en sécurité.

### **Déroulement**

Le loup se promène au milieu du bassin.

Les moutons interrogent le loup : « Quelle heure est-il ? ». Le loup donne une heure de son choix. Quand il répond « minuit », tous les moutons doivent se précipiter dans la bergerie avant que le loup ne les touche (dévore). Les moutons touchés deviennent des loups.

## 22 – Dauphins en cage (MP)\*

### Immersion

#### **Organisation**

Des groupes de 3 élèves se tiennent la main pour former une ronde (la cage). Il faut plus de dauphins que de cages (un à deux en plus).

#### **Déroulement**

Les dauphins se mettent à l'intérieur des cages sauf celui ou ceux en trop (un dauphin par cage). Les dauphins n'ayant pas de cage, annoncent « 1,2,3 les dauphins sortez ! ». Les autres dauphins doivent sortir de leur cage en passant sous les bras et aller dans une autre cage ; celui qui n'avait pas de cage en cherche une. Changer de rôle à chaque fois. Jouer sur la hauteur des bras par rapport à la surface pour obtenir une immersion plus ou moins complète.

## 23– Les épaves flottantes (PP, MP, GP)\*

### Déplacement

#### **Organisation**

2 équipes pouvant aller jusqu'à 8 joueurs.

Nombreux objets flottants et deux ports où les objets doivent être déposés.

#### **Déroulement**

Les objets (épaves) sont dispersés sur l'eau. Chaque équipe se trouve face à face (deux bords opposés du bassin).

Au signal, ramener une à une le plus d'épaves à son port.

## 24 – Passe à cinq (MP)

### Déplacement

#### **Organisation**

La classe est partagée en équipes de 5 à 6 joueurs au plus.

Un à deux ballons.

#### **Déroulement**

Les joueurs d'une équipe doivent se faire 5 passes à la suite pour marquer un point.

## 25 – L’invincible capitaine

### Immersion

#### **Organisation**

Matériel : un gros tapis pour trois élèves

#### **Déroulement**

Un élève monte debout sur le tapis. Les deux autres tiennent chacun un bout du tapis et essaient de le faire tomber remuant le tapis (on ne doit ni lâcher le tapis ; ni le soulever).  
Changer les rôles. Compter le nombre de secondes où le capitaine arrive à se maintenir sur le tapis.