

n°2

Cycle 1
Cycle 2
Cycle 3

La « Natation coopérative »

Conditions matérielles

Pour une piscine avec 2 bassins (un grand bain et un petit bain), deux MNS en surveillance sont nécessaires. Il restera pour animer les jeux 1 MNS, les deux enseignants et les parents agréés.



Durée

10 minutes d'activité dans chaque zone pour une manche.

Organisation humaine

12 à 18 élèves par zone (faire des équipes de 6 à 9 élèves).

Déroulement

2 manches dans chaque zone puis roulement.



Zone A : la chaque aux trésors

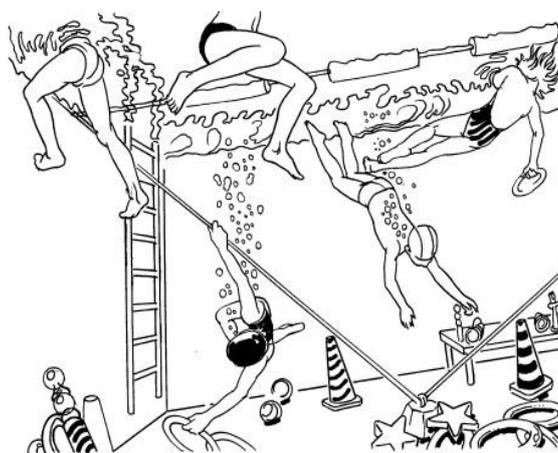
Objectif

Adapter son déplacement, sa respiration et son équilibre pour s'immerger.

But du jeu

Remonter, un par un, les objets lestés sur le tapis.

L'équipe gagnante est celle qui a remonté le plus d'objets.



L'équipe gagnante choisit de tirer au sort une carte « coup d'éclat » ou une carte « coup de pouce ».

La seconde manche se met en place en tenant compte de la variable tirée au sort.

Zone B : le relais

Objectif

Réaliser un déplacement sur une dizaine de mètre, s'immerger pour passer sous une ligne d'eau puis un grand tapis.

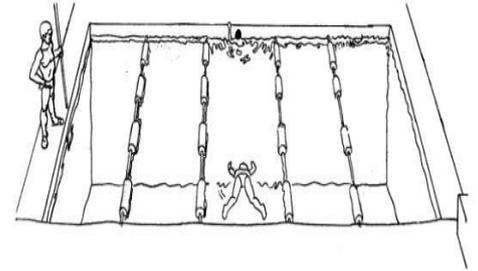
But du jeu

Se déplacer pour se relayer et arriver les premiers.

L'équipe gagnante est celle qui finit le parcours la première.

Organisation

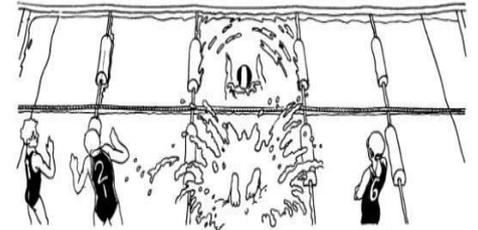
- Bassin en longueur
- Corde ou ligne d'eau tendue en largeur
- Grand tapis sur la largeur du bassin



Faire un relais :

- Entrer dans l'eau,
- Passer sous la corde ou la ligne d'eau en travers,
- Passer sous le grand tapis,
- Toucher la ligne d'eau pour passer le relais.

Le relayeur fait le même parcours, etc...



L'équipe gagnante choisit de tirer au sort une carte « coup d'éclat » ou une carte « coup de pouce ».

La seconde manche se met en place en tenant compte de la variable tirée au sort.

On reproduit ceci à chaque manche, sans cumuler les variables (un handicap remplace un autre handicap, un coup de pouce remplace un autre coup de pouce)

Remédiations / Adaptations

Vos conditions matérielles et humaines, le niveau de vos élèves vont certainement vous obliger à adapter les situations proposées, voici quelques adaptations possibles :

Organisation générale :

- Couper le bassin en 2 zones : 1 zone de jeu « chasse aux trésors » ou « relais » et une zone jeu libre. Vous pourrez ainsi favoriser les répétitions sur 3 séances pour ensuite changer de jeu.
- Selon le niveau de vos élèves, chaque jeu peut s'effectuer dans le petit bain, dans le grand bain peu de profondeur ou grand bain grande profondeur.

Chasse aux trésors :

Les trésors de différentes tailles et plus ou moins faciles à attraper sont des variables possibles.

Relais :

Assurer-vous que vos élèves sont capables de passer sous un grand tapis ou que celui-ci est suffisamment rigide pour passer au-dessous (carte Tikoud'pouss).

Si cela n'est pas le cas, mettez à la place du grand tapis des « télévisions » : tapis épais troués au milieu. Ceux-ci permettront aux élèves les plus agiles de passer au-dessous en une seule fois et aux moins à l'aise de le passer en plusieurs fois en mettant leur tête dans le(s) trou(s), ils sont également suffisamment rigides pour passer au-dessus.



LES CARTES – Chasse aux trésors

Tikoud'pouss = Avantage pour celui qui perd

- ✓ Vous avez la possibilité de prendre 2 objets en même temps.
- ✓ Vous commencez le jeu avec deux points de plus.
- ✓ Vous gagnez un joueur de l'équipe adverse.
- ✓ Vous avez la possibilité de prendre 3 objets en même temps.

Tikoud'éclat = Défi pour celui qui gagne

- ✓ Vous ne pouvez prendre que les objets d'une certaine couleur.
- ✓ Il est interdit de prendre les algues.
- ✓ Vous perdez un joueur au bénéfice de l'autre équipe.
- ✓ Vous devez toucher l'échelle avant de déposer l'objet sur le tapis.

LES CARTES – Relais

Tikoud'pouss = Avantage pour celui qui perd

- ✓ Vous avez le droit de passer sur le tapis.
- ✓ La distance à parcourir est raccourcie (passage du relais à l'endroit où se place l'enseignant).
- ✓ Le premier nageur à s'élancer part avec 5 secondes d'avance.
- ✓ Possibilité pour un nageur de porter des palmes.

Tikoud'éclat = Défi pour celui qui gagne

- ✓ Réaliser le relais avec un ballon.
- ✓ Vous devez faire une roulade autour de la ligne d'eau.
- ✓ Difficulté du parcours augmenté : vous devez passer en plus dans un cerceau lesté.
- ✓ Réaliser le relais avec un pull boy tenu entre les jambes.

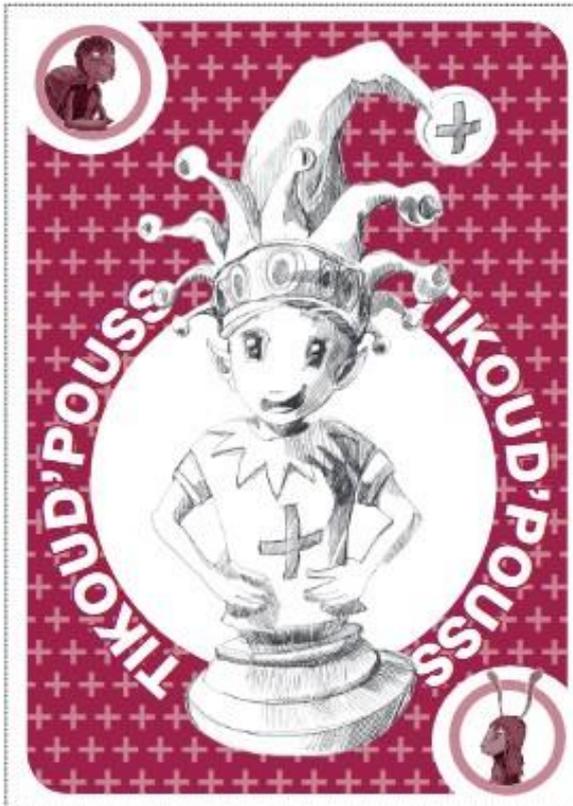


Algues



Pull boy

Les cartes « Tikoud'pouss »
Chasse aux trésors

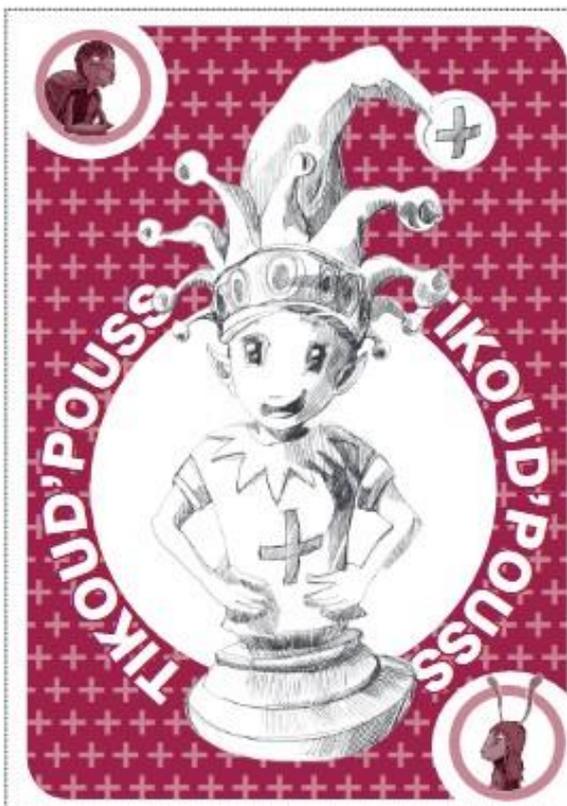


Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Vous avez la
possibilité de
prendre 2 objets
en même temps.**

ÉDITIONS
eps

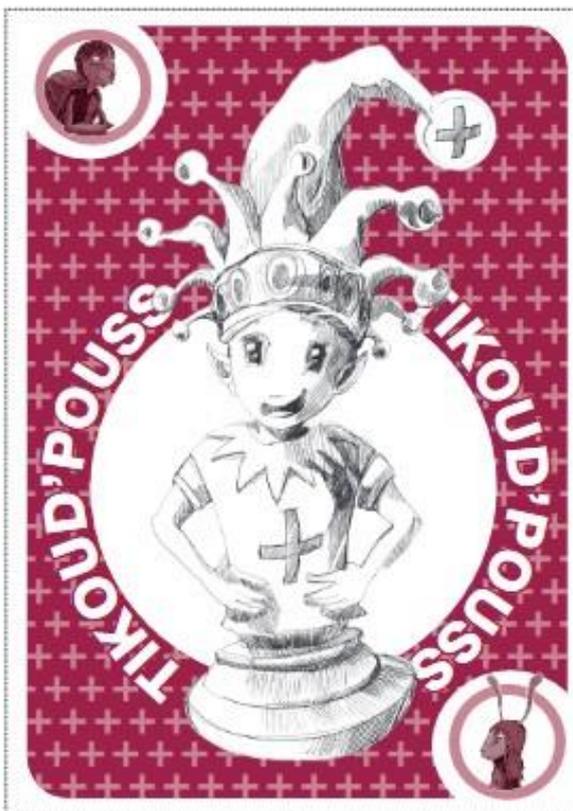


Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Vous commencez
le jeu avec 2
points en plus.**

ÉDITIONS
eps

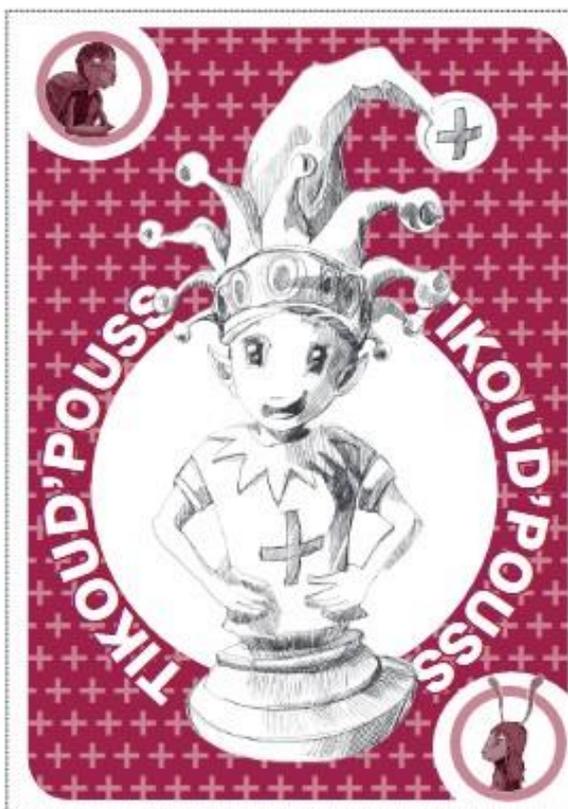


Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Vous gagnez un
joueur de l'équipe
adverse.**

ÉDITIONS
eps



Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Vous avez la
possibilité de
prendre 3 objets
en même temps.**

ÉDITIONS
eps

Les cartes « Tikoud'éclat »
Chasse aux trésors



Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Vous ne pouvez
prendre des
objets que d'une
certaine couleur.**

ÉDITIONS
EPS



Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Il est interdit de
prendre les
algues.**



ÉDITIONS
EPS



Natation coopérative

« Chasse aux trésors »

**Vous perdez un
joueur au
bénéfice de
l'autre équipe.**

EDITIONS
EPS



Natation coopérative

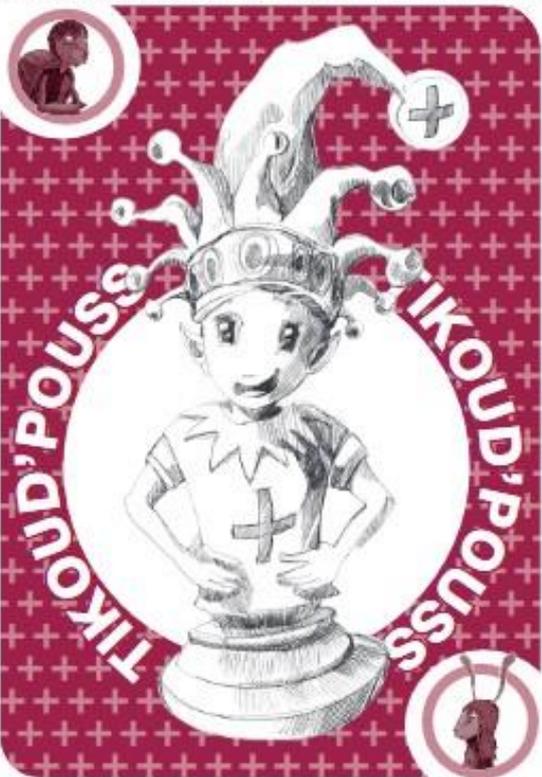
« Chasse aux trésors »

**Vous devez
toucher l'échelle
avant de déposer
l'objet sur le tapis.**

EDITIONS
EPS

Les cartes « Tikoud'pouss »

Relais



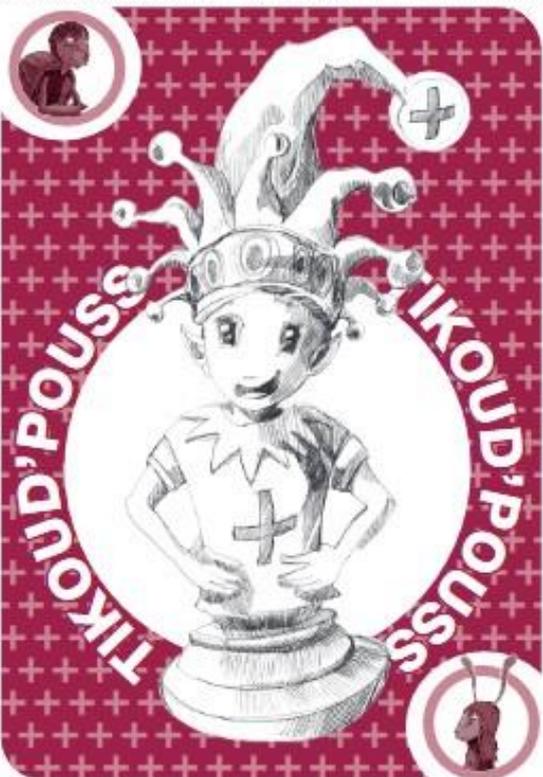
The illustration features a central character, Tikoud'pouss, a stylized figure with a crown and a cross on its chest, holding a trophy. The character is surrounded by a circular border with the text 'TIKOU D'POUSS' repeated. The background is red with a white cross pattern. There are small circular icons in the corners: a swimmer in the top-left and a frog in the bottom-right. A plus sign is also visible in the top-right corner.

Natation coopérative

« Relais »

Vous avez le droit de passer sur le tapis.

ÉDITIONS **eps**



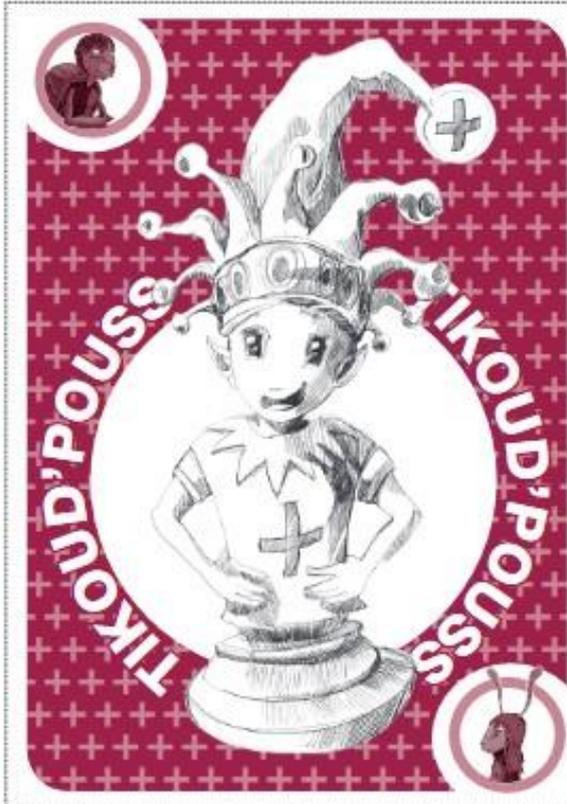
The illustration is identical to the one above, featuring the Tikoud'pouss character, the circular border with the text 'TIKOU D'POUSS', the red background with white crosses, and the corner icons (swimmer, frog, plus sign).

Natation coopérative

« Relais »

La distance à parcourir est raccourcie (passage du relais à l'endroit où se place l'enseignant).

ÉDITIONS **eps**

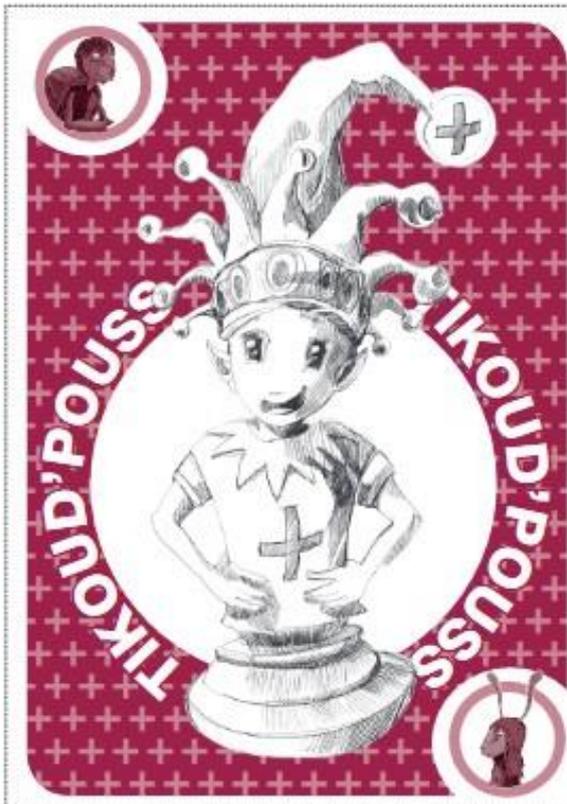


Natation coopérative

« Relais »

Le premier nageur
à s'élaner part
avec 5 secondes
d'avance.

ÉDITIONS
eps



Natation coopérative

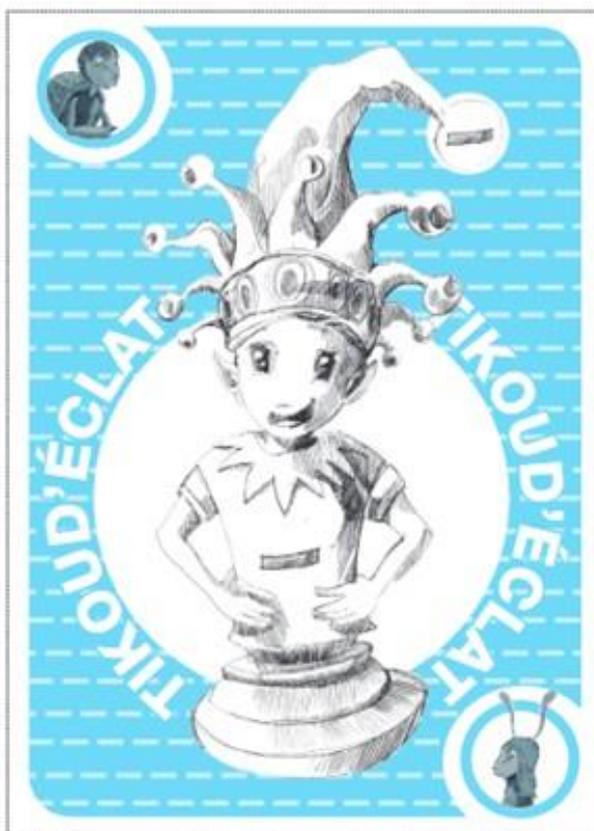
« Relais »

Un nageur de
l'équipe peut porter
des palmes.

ÉDITIONS
eps

Les cartes « Tikoud'éclat »

Relais



Natation coopérative

« Relais »

**Réaliser le relais
avec un ballon.**

ÉDITIONS
EPS



Natation coopérative

« Relais »

**Vous devez faire
une roulade
autour de la ligne
d'eau.**

ÉDITIONS
EPS



Natation coopérative

« Relais »

**Vous devez réaliser
le parcours en
passant en plus dans
un cerceau lesté.**

EDITIONS
EPS



Natation coopérative

« Relais »

**Réaliser le relais
avec un pull boy
entre les jambes.**



EDITIONS
EPS