

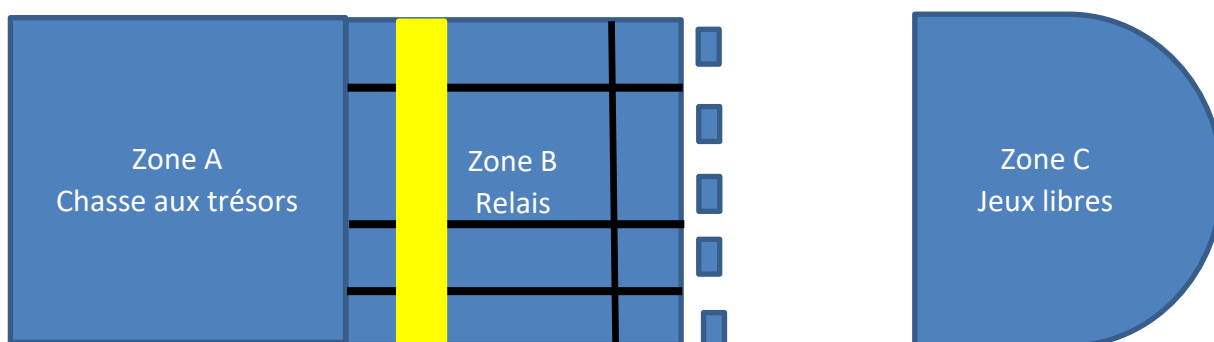
n°2

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

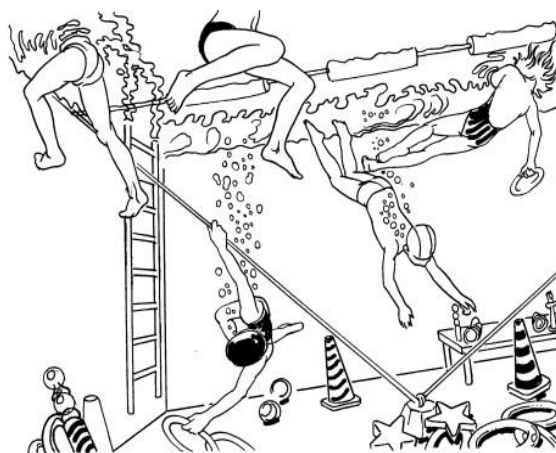
### Objectif

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.

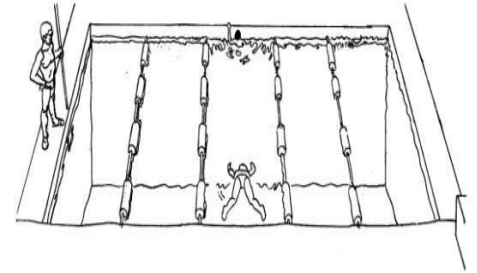
### But du jeu

Se déplacer pour se relayer et arriver les premiers.

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

## Organisation

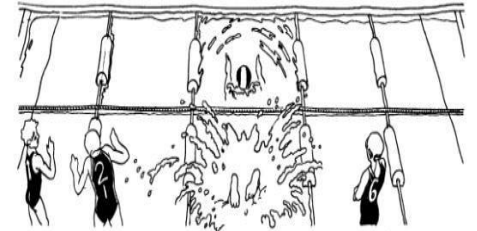
- Bassin en longueur
- Corde ou ligne d'eau tendue en largeur
- Grand tapis sur la largeur du bassin



### 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.



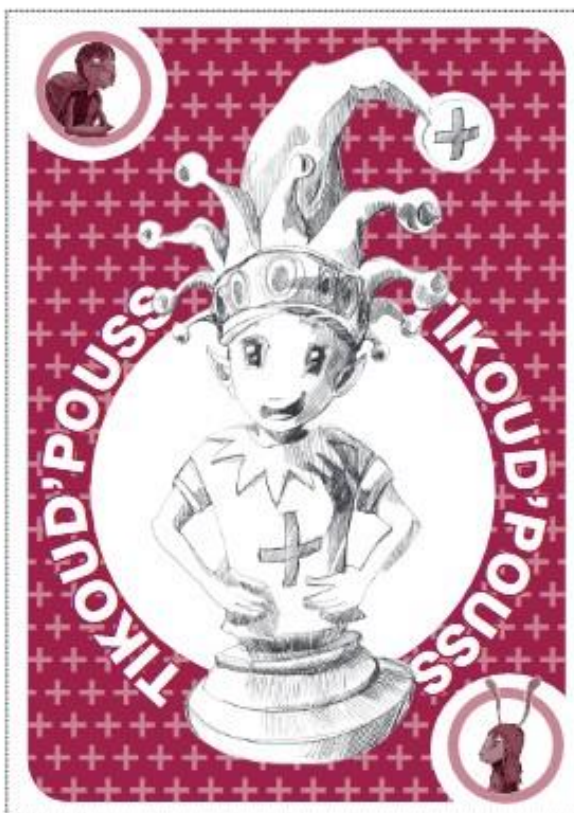
Algues



Pull boy

## Les cartes « Tikoud'pouss »

### Chasse aux trésors

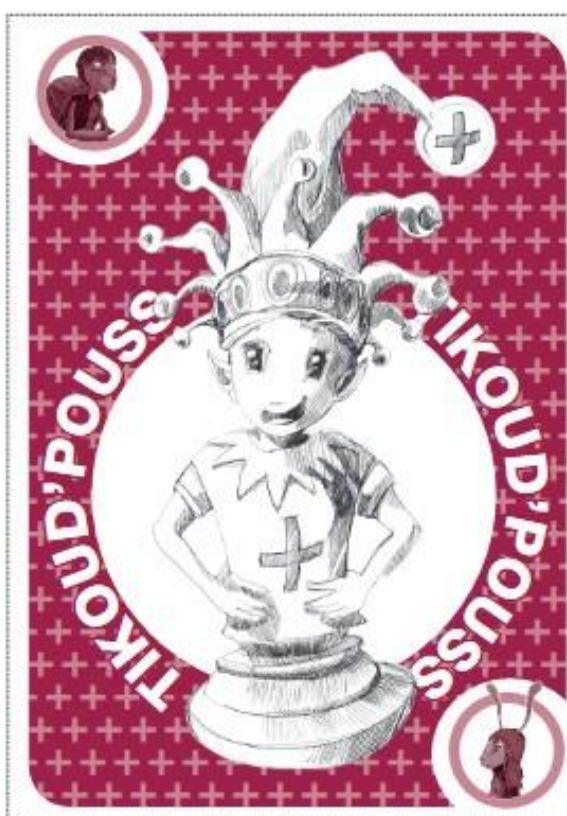


#### **Natation coopérative**

#### **« Chasse aux trésors »**

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

ÉDITIONS  
**eps**



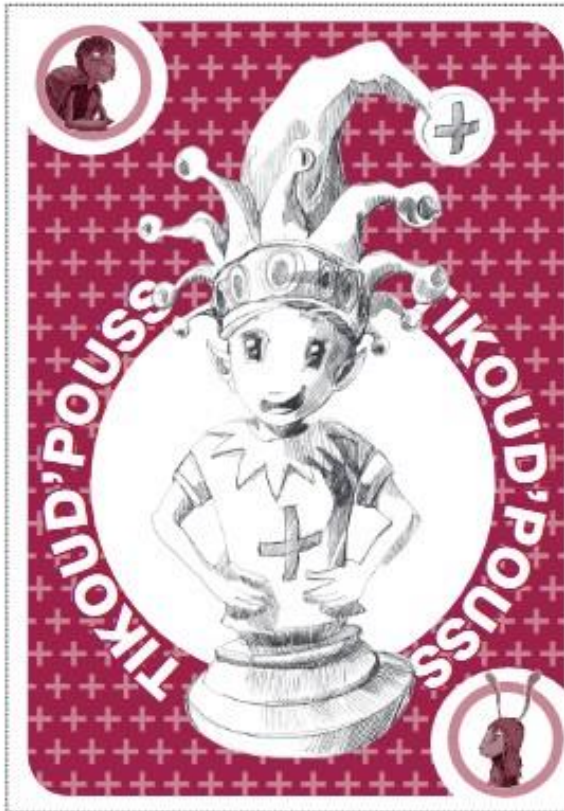
#### **Natation coopérative**

#### **« Chasse aux trésors »**

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

ÉDITIONS  
**eps**



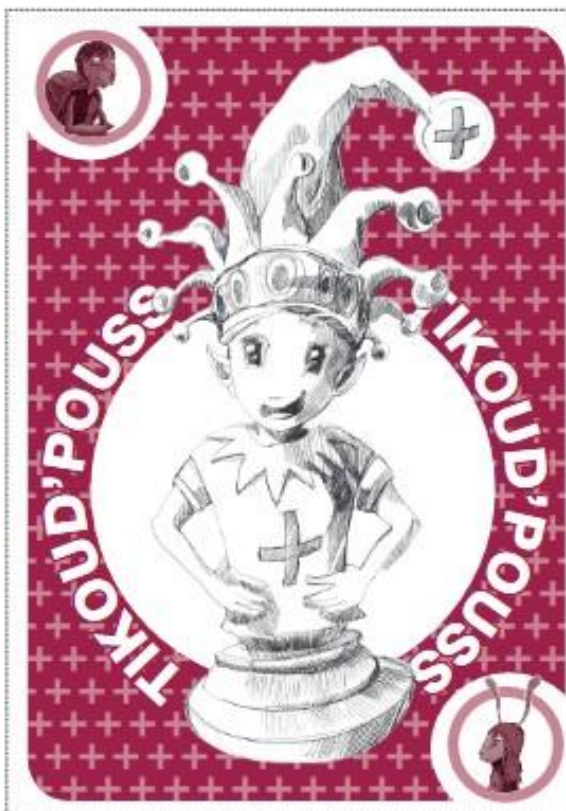


## Natation coopérative

« 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.**

EDITIONS  
**EPS**



**Natation coopérative**

**« Chasse aux trésors »**

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



EDITIONS  
**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 on the left shows a character named Tikoud'pouss, a small 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' and a red background with a white cross pattern. There are also small circular icons in the corners: a person swimming in the top left and a person in a boat in the bottom right.

**Natation coopérative**

**« Relais »**

**Vous avez le droit de passer sur le tapis.**

ÉDITIONS **eps**



The illustration on the left is identical to the one above, showing the character Tikoud'pouss with a trophy, surrounded by a circular border with the text 'TIKOU D'POUSS' and a red background with a white cross pattern. There are also small circular icons in the corners: a person swimming in the top left and a person in a boat in the bottom right.

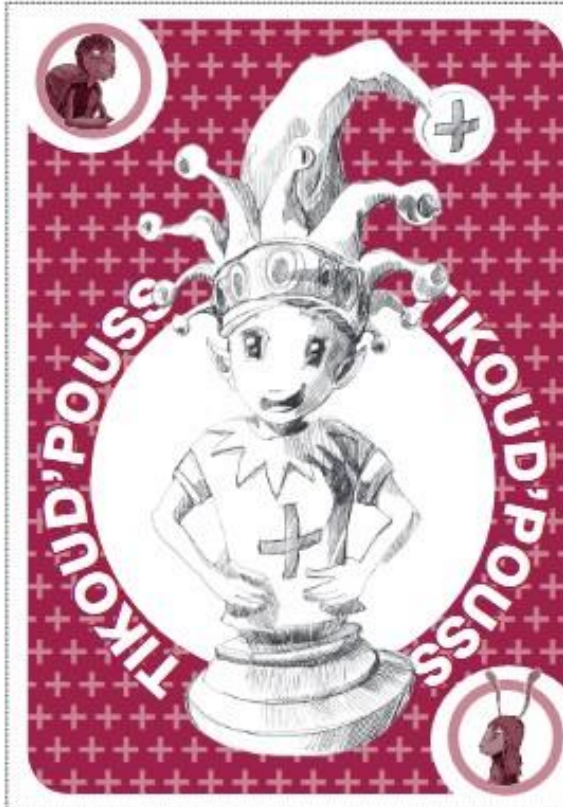
**Natation coopérative**

**« Relais »**

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

ÉDITIONS **eps**



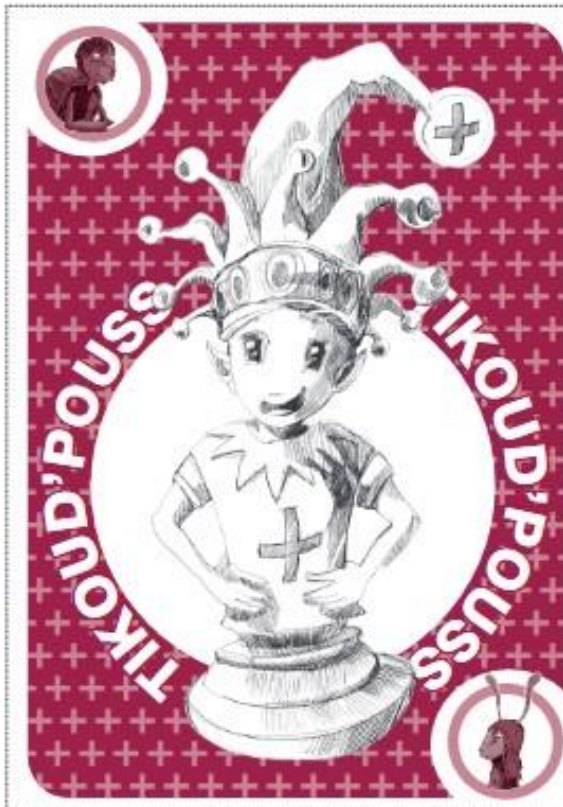


## Natation coopérative

### « 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**