

## **JEUX LIBRES**

### **L'ENFANT AUTONOME EXPLORE LE MILIEU.**

Il est nécessaire de proposer à l'enfant un matériel et un aménagement du bassin, aussi variés que possible qu'il utilisera à son gré, seul ou en coopérant avec d'autres, suivant ses possibilités, son imagination et son propre plaisir.

**Le bateau à moteur:** Course sur 6 à 7 m, en faisant des bulles, le visage dans l'eau.

**Relais la boule de feu:** Les enfants sont en cercle autour d'un objet flottant, ils se donnent la main. Il faut tirer les camarades pour qu'ils touchent l'objet ( on doit l'éviter en sautant par-dessus ou en s'immergeant )

**Le filet du pêcheur:** Les enfants sont divisés en deux groupes, les uns formant un cercle, les autres sont répartis à l'extérieur du cercle ; ils doivent entrer et sortir du cercle. Les autres à un signal donné ferment le filet en baissant les bras ( le signal : on compte jusqu'à un nombre convenu à l'avance, ou, on s'arrête à un endroit donné d'une chanson ). Les enfants ainsi attrapés prennent place dans le filet.

**Le mur chinois :** Les enfants sont répartis de chaque côté du bassin, un chasseur est au milieu. Il faut changer de camp, chaque enfant attrapé par le chasseur fera au milieu du bassin un obstacle immobile ; un mur se forme ainsi peu à peu, de plus en plus difficile à franchir, en passant par dessus ou par dessous.

**La chasse au trésor:** Un objet est immergé au fond de l'eau, le premier qui le trouve gagne le droit de le cacher la fois suivante.

**Les statues :** Un élève est debout sur le bord, il tourne le dos au bassin, il compte jusqu'à 10, puis il se retourne. Les autres doivent progresser sans être vus, ceux qui sont vus en train de bouger sont renvoyés au départ. A gagné celui qui arrive de l'autre côté sans être vu.

**La course au trésor:** Le maître jette dans l'eau différents objets flottants et non flottants ; deux équipes sont réparties de part et d'autre du bassin ; au signal il faut ramener le plus d'objets possible, 1 point pour les objets flottants, 2 points pour les non flottants.

**Jeu de touche:** Un chasseur. Les autres joueurs sont sauvés s'ils nagent ou plongent avant d'être touchés.

**Le chat et la souris :** Les enfants sont en cercle, une souris est à l'intérieur, un chat à l'extérieur. Le chat doit attraper la souris dans ou en dehors du cercle. Les enfants du cercle aident la souris en gênant le chat, en baissant ou en levant les bras.

**Les lapins dans la clairière :** Les joueurs sont en cercle deux par deux, l'un derrière l'autre face au centre. Au milieu sont disposés des flotteurs de ceintures. Au signal les enfants de l'extérieur font le tour du cercle, puis passent sous les jambes de leur partenaire, attrapent un flotteur ( il y en a un de moins que d'enfants ), regagnent leur place et grimpent sur les épaules de leur partenaire. Celui qui n'a pas de flotteur a un gage.

**Le béret:** Deux équipes de chaque côté du bassin, les joueurs sont numérotés, au milieu un objet soit flottant, soit immergé. Le maître appelle un numéro ; les enfants appelés doivent ramener l'objet dans leur équipe ( on peut courir, nager, partir dans l'eau ou plonger ou sauter ).

**Le loup et le berger:** Par équipe de 5 ou 6 ; le loup fait face au berger; les autres sont les moutons ; ils forment une chaîne fermement attachée à la taille du berger. Au signal le loup doit toucher le dernier des moutons, le berger doit l'en empêcher en écartant les bras. En cas de réussite, le loup prend la place du berger et le dernier des moutons celle du loup.

**Balle au chasseur:** Le chasseur doit toucher un joueur avec un ballon, le joueur touché devient à son tour chasseur.

**L'épervier :** Le chasseur attrape les joueurs. Chaque enfant touché se place au bout de la chaîne, seules les extrémités de la chaîne peuvent toucher les autres.

**Changez de partenaire:** Les enfants se promènent par deux sur un cercle en chantant et suivant la consigne courir, marcher, nager ) seul un joueur est au centre. Au signal du maître, on change de partenaire, celui qui se retrouve seul prend alors place au centre.

**Chassé-croisé:** Un seul chasseur; des poursuivis. Le chasseur désigne son gibier, il se lance à sa poursuite et s'efforce de l'attraper. Les autres participants s'organisent pour venir au secours du poursuivi, en coupant entre le chasseur et le gibier: le chasseur est alors tenu de poursuivre le joueur qui a traversé. Si un joueur est touché avant d'être sauvé, il devient chasseur à son tour.

**Nage et grimpe:** Les enfants nagent ou marchent dans l'eau, au signal ils regagnent le bord et s'assoient. Celui qui est le dernier a un gage.

**Relais ping-pong:** Au signal le n°1 traverse le bassin, il pousse une balle de ping-pong devant lui en soufflant dessus, il passe au n°2, etc . On ne doit pas utiliser les mains. Ce relais peut aussi se faire en nageant.

**Relais saute-mouton:** Au signal le n°1 pose les mains sur les épaules du n°2 qui s'immerge. Le n°1 passe par dessus le n°2 puis entre les jambes du n°3, puis par dessus le n°4 etc . Lorsque le n°1 arrive au bout de la file, il crie TOP et c'est le n°2 qui part à son tour.  
Variante: Par deux, le n°1 saute par dessus le n°2, puis le n°2 par dessus le n°1, l'équipe progresse ainsi jusqu'à la ligne d'arrivée.

**Relais cuillère dans la bouche:** Le n°1 traverse le bassin avec dans la bouche une cuillère, contenant une balle de ping-pong, il nage soit sur le dos, soit sur le ventre, et ne doit pas toucher à la balle avec les mains même s'il la perd en route, il la récupère alors avec la cuillère. Il passe ensuite au n°2, etc .

**Relais cheval:** Le n°1 est assis sur le bord, il serre entre ses jambes une planche. Au signal il entre dans l'eau, il ne se propulse qu'avec les bras, et doit éviter que la planche ne lui échappe. Il passe la planche au n°2 qui passe au n°3, etc .

**Servez-vous de votre tête :** Le n°1 traverse le bassin en transportant un objet sur la tête, si l'objet tombe, il doit le récupérer avant de poursuivre. Il le passe au n°2, etc . ...