

Natation synchronisée



- **But du jeu :** en équipe (en cercle), coopérer pour appliquer la consigne donnée, le plus vite possible.
- **Nombre de joueurs par cercle :** 5 à 15 joueurs
- **Avant de jouer :**
 - Désigner 1 meneur du jeu
 - Tous les autres enfants forment un cercle (espace entre 2 joueurs : au moins 1 m).
- **Déroulement du jeu :**
Les joueurs du cercle doivent se concerter / coopérer afin d'accomplir collectivement la consigne donnée, à haute voix, par le meneur du jeu ... et ce le plus rapidement possible !

Étape 1 : « haut » ou « bas »

Le meneur du jeu dit à haute voix un nombre suivi de « haut » ou « bas ».

Ex : « 3 - bas ». 3 des enfants du cercle doivent s'accroupir. Les autres doivent rester debout.

Lorsque la consigne a été réalisée, une nouvelle est donnée, une fois tous les joueurs debout.

Ex : « 4 - haut ». Uniquement 4 enfants du cercle doivent être debout.

Et ainsi de suite, en alternant « haut » et « bas ».

Étape 2 : natation synchronisée (« crawl » / « brasse » / « dos » / « papillon »)

Le meneur du jeu remplace « haut » ou « bas » par « crawl », « brasse », « dos » ou « papillon ».

Les enfants devront mimer les mouvements de bras propre à la nage nommée :

- « brasse » : mouvements simultanés des bras - dessiner un cœur devant soi avec ses mains
- « crawl » : mouvements alternés des bras, vers l'avant
- « dos » : mouvements alternés des bras, vers l'arrière
- « papillon » : mouvements simultanés des bras, vers l'avant, tel un papillon



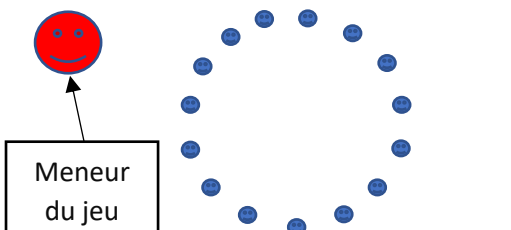
Nage du « papillon »

Ex : « 5 - crawl ; 4 - brasse ». 5 enfants du cercle doivent mimer le crawl ; 4 doivent mimer la brasse. Si autres joueurs : ils doivent rester immobiles.

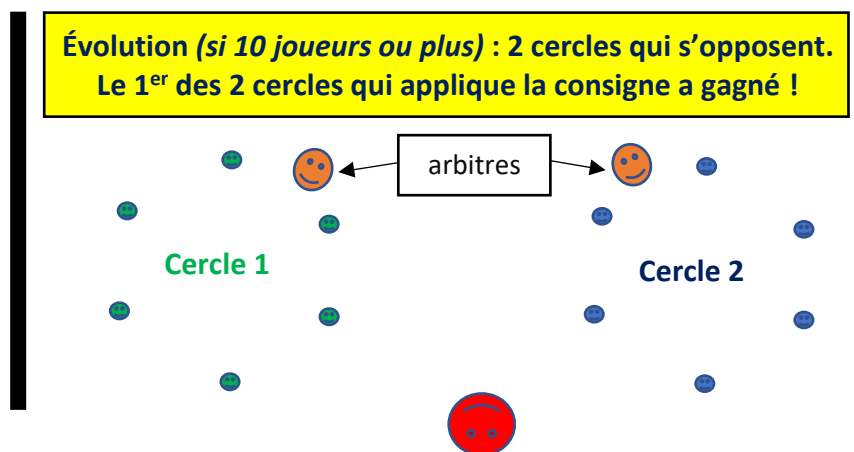
Autre Ex : « 2 - brasse ; 3 - dos ; 4 papillon ». Au sein du cercle, 2 enfants doivent mimer la brasse ; 3 doivent mimer le dos ; 4 doivent mimer le papillon. Si autres joueurs : ils doivent rester immobiles.

- **Représentation du jeu :**

Au départ :
1 seul cercle constitué



Évolution (si 10 joueurs ou plus) : 2 cercles qui s'opposent.
Le 1^{er} des 2 cercles qui applique la consigne a gagné !



- **Évolutions du jeu :**

- Temps imparti (ex : 30 secondes) pour appliquer la consigne.
- Les joueurs ne peuvent plus parler. Communiquer par un autre biais !
- Pas plus de x joueurs côte à côte qui font le même mouvement.