

# Les jeux dans l'eau

Tu seras tenté, par un bel après-midi d'été, de mener ta patrouille à la piscine ou à la plage pour s'y rafraîchir les idées.

Ce sera l'occasion d'organiser des jeux aquatiques. Ils permettront l'exercice du secourisme dans l'eau, l'apprentissage de la nage, le maintien de la forme ou plus simplement la détente.

Mais en tout premier lieu, tu dois observer scrupuleusement des règles de sécurité très strictes:

1. **Interdiction formelle pour une patrouille de se baigner dans une rivière, au bord d'un lac ou en tout endroit non surveillé; tu dois aller à la piscine ou à une plage publique surveillée.**
2. **Attendre au moins deux heures après chaque repas et se mouiller avant d'entrer dans l'eau; y entrer progressivement.**
3. **Respecter les prescriptions de l'endroit et écouter les recommandations du maître-nageur de la piscine ou de la plage.**

Ces règles de base étant observées, tu ne peux organiser de jeux aquatiques sans:

- prendre des précautions élémentaires pour ne pas gêner ou mettre en danger les autres usagers de l'endroit,
- connaître les qualités de nageurs de tous tes patrouillards et adapter les jeux en fonctions de ces qualités,
- avertir le responsable de la piscine ou de la plage de vos activités et obtenir son accord.

Tu dois absolument te rendre compte que ce sont les jeux aquatiques qui présentent les plus grands dangers d'accidents; tu comprendras alors pourquoi l'introduction à ce chapitre est faite de tant de prescriptions.

## Jeux aquatiques pour non nageurs et nageurs débutants

Eau jusqu'à hauteur de ceinture.

### La couverture

Les baigneurs sont placés en ligne sur deux rangs, se faisant face; ils se saisissent les poignets. Le premier de la file se couche sur l'appui formé par les mains de ses camarades; au commandement, le corps est balancé trois fois verticalement, puis à la troisième reprise projeté en l'air tandis que les joueurs se lâchent et que les deux files s'écartent pour laisser le champ libre à celui qui va retomber dans l'eau. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

### Le croquet nautique

Les joueurs sont groupés par deux. Les numéros 1 sont debout, jambes écartées; les numéros 2 passent entre les jambes du numéro 1 et vont se placer à 2 ou 3 mètres en avant des numéros 1 qui plongent à leur tour et ainsi de suite jusqu'au repère déterminé à l'avance.

### Le casse-tête en cercle

Matériel: une balle en caoutchouc attachée à une corde de 3 ou 4 m de long.

Les joueurs sont en cercle, à un ou deux pas d'intervalle les uns des autres, et font face à l'intérieur du cercle. Le meneur de jeu est au centre et fait tourner la balle au bout de la ficelle horizontalement, d'abord au-dessus des têtes, puis il la descend progressivement jusqu'à la surface de l'eau. Les joueurs cherchent à l'éviter en immergeant la tête. Tout joueur qui arrête la corde est pénalisé.

### Combat de coqs

Les joueurs, en deux files, se font face; ils sont en position accroupie de telle sorte que l'eau soit à hauteur de poitrine, les bras tendus en avant. Au signal, ils s'efforcent de renverser leur adversaire par répulsion des bras, mais en restant toujours en position accroupie. Celui qui est renversé deux fois est déclaré vaincu.

### Les poissons prisonniers

Les joueurs se numérotent par un et deux. Les numéros 1 forment un cercle entourant les numéros 2. Au coup de sifflet, ces derniers, qui représentent les poissons prisonniers, essaient de s'échapper du filet figuré par les numéros 1 qui se resserrent, peu à peu, autour d'eux. Ils essaient de s'échapper par tous les moyens, en passant entre les jambes, sous les bras, entre deux joueurs, etc. Après chronométrage, les rôles sont intervertis. A gagné le camp qui se dégage le plus vite.

### Nains et géants

Les joueurs sont debout dans l'eau, en ligne sur un rang. Ils sautent hors de l'eau aussi haut que possible puis, à la chute, par flexion des jambes, s'enfoncent dans l'eau jusqu'à immersion complète. Il faut inspirer hors de l'eau et expirer dans l'eau.

### Course d'obstacles

Les joueurs passent sur ou sous des objets ou obstacles flottants (planches, radeaux, perches, cordes tendues, etc).

## Les jeux dans l'eau

### **Le loup et l'agneau**

Le loup est placé devant la file. Les autres joueurs sont placés à la queue-leu-leu et se tiennent solidement par les hanches. Le premier est le gardien, le dernier l'agneau. Le loup cherche à saisir l'agneau mais le joueur de tête et les suivants s'efforcent de l'en empêcher par des déplacements convenables. Si le loup réussit à attraper l'agneau, il a gagné la partie.

## **Jeux aquatiques pour nageurs moyens**

Eau à hauteur de menton.

### **Croquet saute-mouton**

Les joueurs sont en colonne par un, à 2 ou 3 m de distance les uns des autres, jambes écartées. Le dernier de la file rejoint la tête de la colonne en passant entre les jambes de celui qui le précède, puis en passant à saute-mouton par-dessus le suivant qu'il enfonce dans l'eau.

### **La plus grande coulée**

Les joueurs, placés en ligne, partent en brasse coulée au signal, vers un but fixé au préalable. Le vainqueur est celui qui franchit la distance en faisant le moins de brasses.

### **Manchot et paralytique**

Les joueurs sont groupés par 2. Le numéro 1 nage la brasse avec les bras, le numéro 2 se tient à ses jambes et fait le mouvement des jambes de la brasse. L'équipe qui arrive la première a gagné.

### **Bilboquet nautique**

Matériel: une bouée en liège fixée à une cordelette de 20 m environ.

Un joueur nage à 5 ou 10 m de la rive, selon l'entraînement des autres joueurs. Chacun doit lancer la bouée dans la direction du nageur, en trois essais; il gagne:

- 2 points s'il la lance à moins d'un mètre,
- 1 point s'il le touche (en effet, une personne qui se noie doit recevoir la bouée à la portée de la main et non sur la tête).

jeux

## **Jeux aquatiques pour nageurs confirmés**

Au moins 1,5 m d'eau.

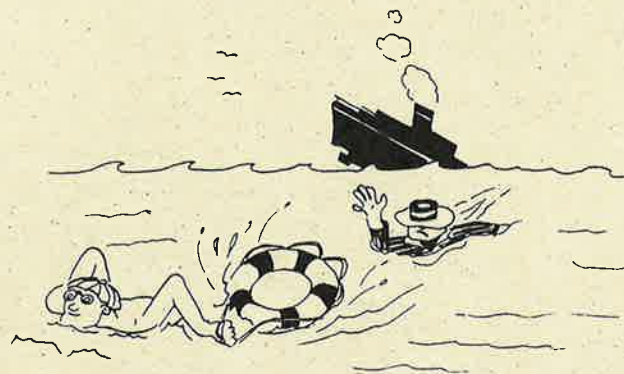
### **Pile ou face**

Les joueurs forment deux camps: «pile» ou «face». Les deux files se tiennent dos à dos. En avant de chaque camp à une dizaine de mètres, un refuge a été délimité. Si le meneur de jeu crie «pile», tous les joueurs de ce camp nagent vers leur refuge, poursuivis par les joueurs du camp opposé.

### **Lutte à la bouée**

Matériel: une bouée.

Deux nageurs, les pieds accrochés dans une bouée, exécutent les mouvements de bras du crawl ou de la brasse et cherchent à entraîner leur adversaire.



### **Relais à l'aiguille**

Matériel: une grosse aiguille enfoncée dans un bouchon, un morceau de fil par équipe de 2 ou 3 scouts.

Le premier nageur de chaque équipe, muni de l'aiguille et du fil, doit franchir une certaine distance en nageant et enfiler le fil dans l'aiguille au cours de la traversée. Après s'être présenté à l'arrivée, il reporte en nageant fil et aiguille au second nageur, qui opère de même et ainsi de suite.

jeux

## Les jeux dans l'eau

### Charbonnier maître chez lui

Matériel: un bout de planche ou planchette de natation en liège.

Les nageurs se placent par deux face en face, sur le ventre. Ils mettent les bras en extension complète, devant la tête, et tiennent une planche ou liège de natation. Au signal, ils pratiquent des mouvements de jambes de la brasse ou du crawl. Celui qui recule d'un nombre de mètres-déterminé à l'avance perd la partie.

### Culbutes à la chaîne

Les nageurs sont en colonne par un, les mains placées sur les épaules des camarades qui précèdent, jambes écartées. Le dernier de la file effectue une «culbute de canard» et passe entre les jambes de ses camarades et va se placer en tête de colonne; les autres l'imitent successivement.

### Les plongeurs

Matériel: objets divers.

Les objets sont jetés à l'eau. Les nageurs doivent plonger et les rechercher. Chaque objet trouvé donne deux points au nageur.



### Relais habillé

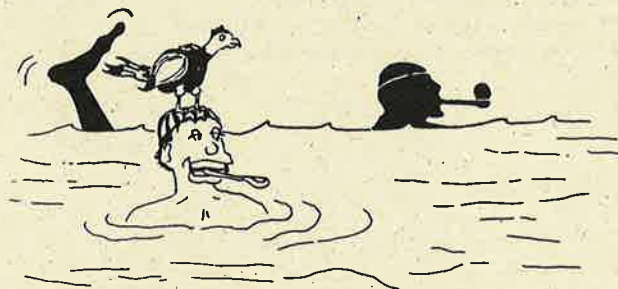
Matériel: un pyjama ou un pantalon et une veste de toile par équipe.

Deux équipes sont formées; le premier de chaque équipe, au signal, endosse les effets sur son maillot de bain et nage jusqu'au but où il se déshabille et apporte les vêtements au second nageur. Le relais se transmet ensuite de la même façon entre les joueurs de chaque équipe.

### Course aux œufs

Matériel: une cuillère en bois et une balle flottante par concurrent.

Deux équipes sont formées et les nageurs sont en colonne sur le bord de l'eau. L'arbitre remet à chacun une cuillère et il jette une balle dans l'eau à plusieurs mètres de chaque concurrent. Au coup de sifflet les nageurs se mettent à l'eau, prennent le manche de la cuillère dans la bouche et nagent jusqu'à une balle, s'efforcent de la ramener jusqu'au bord en la prenant dans la cuillère, sans l'aide des mains bien entendu.



### Nage à l'aveuglette

Matériel: foulards.

Les joueurs se placent sur une ligne de départ et se bandent les yeux. Ils doivent atteindre un but fixé à l'avance dans le temps le plus bref. Attention: prendre des mesures de sécurité strictes; les nageurs doivent avoir leur fond.

