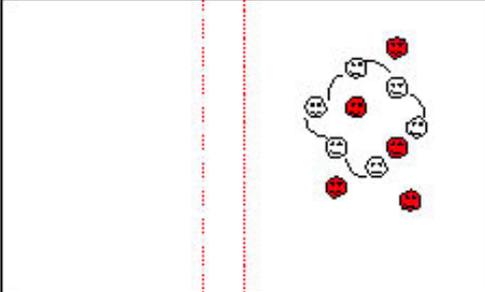


<i>Filet du Pêcheur</i>	<i>Fréquentation F1/F2</i>	<i>Activité Aquatique</i>
<p>But</p> <ol style="list-style-type: none"> pour les poissons : passer entre les mailles du filet pour les pêcheurs: attraper les poissons 	<p>Savoirs à enseigner</p> <p>S'immerger Se propulser en apnée</p>	
<p>Aménagement</p> <p>Les pêcheurs font la ronde et se tiennent par la main. Ils peuvent chanter ou raconter une histoire, se déplacer en tournant. Ils conviennent d'un signal (visuel ou un mot déclencheur dans l'histoire) pour la fermeture du filet.</p> <p>Prévoir un groupe de 10 à 12 enfants.</p>	<p>Comportements attendus</p> <p>Chez les poissons : s'immerger et se propulser en apnée pour passer entre les jambes et sous les bras des pêcheurs</p> <p>Quitter les appuis pédestres pour une immersion la plus complète possible.</p>	
<p>Matériel</p> <p>Aucun</p>		
		
<p>Consignes</p> <p>Les poissons se déplacent dans et en dehors du filet, en passant entre ses mailles.</p> <p>Au signal, les pêcheurs ferment le filet en s'accroupissant et en baissant les bras</p> <p>Critères de réussite</p> <ol style="list-style-type: none"> pour les poissons : réussir à sortir le plus vite possible du filet pour les pêcheurs : retenir le plus longtemps possible un maximum de poissons 	<p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Les poissons pris peuvent venir se joindre aux pêcheurs et on considère comme gagnant le poisson qui reste libre le dernier. Le jeu peut se pratiquer, pour les poissons, munis de masques pour permettre d'appréhender le milieu subaquatique. On peut remplacer la comptine par une file numérique. 	