

Séance 1

1. Test

2. Les enfants montrent à l'adulte en charge du groupe comment ils sont à l'aise dans l'eau :

- Entrée dans l'eau : entrer dans l'eau de la manière choisie par l'enfant : entrer dans l'eau plusieurs fois, de différentes façon (assis, se laisser glisser, accroupis, sauter...).
- Se déplacer : déplacements libres d'abord, puis de différentes manières (en marchant, courant, sautant à deux pieds, sur un pied, en essayant de s'allonger).
- S'immerger : dire aux enfants qu'ils doivent le plus possible entrer dans l'eau. Puis, demander de rentrer les épaules dans l'eau, le menton, une oreille, puis l'autre, l'arrière de la tête et pour les plus à l'aise la tête entière.
- Respirer : fermer la bouche et la mettre dans l'eau, souffler dans l'eau.

3. Jeu du vide cerceau :

- Deux équipes, chacune a un cerceau d'un côté du bassin avec des objets à l'intérieur.
- Amener ses objets dans le cerceau de l'équipe adverse.
- L'équipe qui a le moins d'objets dans son cerceau à la fin de la partie a gagné.

Séance 2 :

Objectif 1 : Entrée dans l'eau

Jeux :

- Par l'échelle : de dos, de face.
- Assis sur le bord en se laissant glisser
- Assis sur le bord puis se retourner pour se laisser glisser.

Objectif 2 : Accepter le contact de l'eau avec son corps, essayer de se déplacer

Jeux :

- L'apprenti : Descendre l'échelle pour se déplacer le long du bassin et aller toucher un objet posé sur le bord ; positionner l'objet plus ou moins loin de l'échelle.
- A varier : Placer l'objet au milieu du bassin.

Séance 3 :

Objectif 1 : Entrée dans l'eau

Jeux :

- Par l'échelle : de dos, de face.
- Assis sur le bord en se laissant glisser
- Assis sur le bord puis se retourner pour se laisser glisser.

Objectif 2 : Accepter le contact de l'eau avec son corps, essayer de se déplacer

Jeux :

- L'apprenti : Descendre l'échelle pour se déplacer le long du bassin et aller toucher un objet posé sur le bord ; positionner l'objet plus ou moins loin de l'échelle. A varier : Placer l'objet au milieu du bassin.
- Se déplacer : Course de traversée du bassin.

Séance 4 :

Objectif 1 : Entrée dans l'eau

Jeux :

- Par l'échelle de dos puis de face.
- Assis sur le bord en se laissant glisser
- Assis sur le bord puis se retourner pour se laisser glisser.
- L'étoile de mer

Objectif 2 : Se déplacer

Jeux :

- L'apprenti : Descendre l'échelle pour se déplacer le long du bassin et aller toucher un objet posé sur le bord ; positionner l'objet plus ou moins loin de l'échelle
- Marcher dans le petit bain seul ou à plusieurs
- Marcher en avant, en arrière, de profil
- Marcher avec les épaules dans l'eau.

Séance 5 :

Objectif 1 : Entrée dans l'eau

Jeux :

- Entrer dans le bassin par la pataugeoire et sortir par l'échelle à l'autre bout du bassin.
- S'asseoir sur le bord, se faire glisser du bord dans l'eau puis en se retournant.

Objectif 2 : Se déplacer

Jeux :

- Marcher avec les épaules dans l'eau.
- Sauter à pieds joints, à cloche pied, en avant, en arrière...
- Rapporter des objets qui flottent à la surface
- La bombe : ballon à se faire passer en le lançant, il ne faut pas qu'il touche l'eau. On compte le nombre maximum de passes, on essaie de faire mieux.

Séance 6 :

Objectif 1 : Se déplacer

Jeux :

- Marcher avec les épaules dans l'eau.
- Sauter à pieds joints, à cloche pied, en avant, en arrière...
- Rapporter des objets qui flottent à la surface
- La rivière au crocodile : un enfant est le crocodile. Il a une zone au milieu du bassin (son territoire). Les autres enfants doivent traverser son territoire sans se faire toucher par le crocodile, les joueurs touchés deviennent des crocodiles. Le dernier en jeu a gagné.

Objectif 2 : S'équilibrer

Jeux :

- Le cheval : les élèves montent à cheval sur une frite pour se déplacer
- Le remorqueur : un élève se laisse tirer par les mains par un autre élève

Objectif 3 : S'immerger

Jeux :

- Souffler dans l'eau, faire des bulles
- La pêche sous-marine : Objets lestés à aller chercher au fond et à ramener sur le bord, mettre le visage dans l'eau pour y aller.

Séance 7 :

Objectif 1 : Se déplacer

Jeux :

- Marcher avec les épaules dans l'eau.
- Sauter à pieds joints, à cloche pied, en avant, en arrière...
- Rapporter des objets qui flottent à la surface
- La rivière au crocodile : un enfant est le crocodile. Il a une zone au milieu du bassin (son territoire). Les autres enfants doivent traverser son territoire sans se faire toucher par le crocodile, les joueurs touchés deviennent des crocodiles. Le dernier en jeu a gagné.

Objectif 2 : S'équilibrer

Jeux :

- Le cheval : les élèves montent à cheval sur une frite pour se déplacer
- Le remorqueur : un élève se laisse tirer par les mains par un autre élève

Objectif 3 : S'immerger

Jeux :

- Souffler dans l'eau, faire des bulles
- La pêche sous-marine : Objets lestés à aller chercher au fond et à ramener sur le bord, mettre le visage dans l'eau pour y aller.

Séance 8 :

Objectif 1 : S'immerger

Jeux :

- Souffler dans l'eau, faire des bulles
- La pêche sous-marine : Objets lestés à aller chercher au fond et à ramener sur le bord, mettre le visage dans l'eau pour y aller.

Objectif 2 : Se déplacer

Jeux :

- Dans le moyen bassin, se déplacer à l'aide de ses bras entre deux lignes d'eau.
- Dans le moyen bassin, se déplacer à l'aide de la perche à la surface.
- Water-Polo dans le petit bassin contre le groupe des flotteurs - : 2 équipes, 2 cerceaux de part et d'autre du « terrain », chaque équipe doit amener le ballon dans son cerceau.