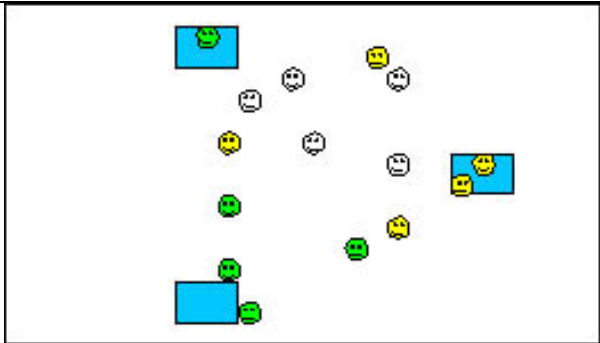


<p align="center"><i>BALEINES , REQUINS, DAUPHINS</i> (Jouer à Poules, Renards, Vipères en classe avant)</p>	<p><i>Fréquentation 3</i></p>	<p><i>Activité Aquatique</i></p>
<p><i>But</i> Pour les Baleines, toucher les Requins Pour les Requins, toucher les Dauphins Pour les Dauphins, toucher les Baleines</p>	<p><i>Savoirs à enseigner</i> Se déplacer rapidement Changer de direction dans ses déplacements S'équilibrer verticalement pour observer le jeu</p>	
<p><i>Aménagement</i> En GP, placer 3 tapis représentant les camps. Les 3 équipes sont identifiées par des bonnets de couleurs différentes</p>	<p><i>Comportements attendus</i> Coordonner l'action des bras et des jambes pour nager vite. Changer de direction, voire de position sur l'eau (passer du ventre sur le dos et inversement) pour esquiver.</p>	
<p><i>Matériel</i> 3 tapis Bonnets de bain de trois couleurs (autant que de joueurs par équipe)</p> <div data-bbox="186 781 788 1122">  </div>		
<p><i>Consignes</i> Au signal, quitter son camp pour poursuivre sa proie en évitant d'être touché. A chaque prise, le chasseur ramène dans son propre camp le prisonnier qui formera, avec les autres prisonniers, une chaîne. Pendant ce déplacement, le chasseur est momentanément intouchable. On pourra délivrer ses coéquipiers en touchant l'extrémité de la chaîne.</p> <p><i>Critères de réussite</i> L'équipe dont tous les membres ont été touchés a perdu (les autres sont vainqueurs)</p>	<p><i>Variantes</i></p> <p>Eloigner les camps</p> <p>Faire varier le nombre dans chaque équipe</p> <p>Interdire le retour à son camp</p> <p>Interdire l'accrochage au bord</p>	