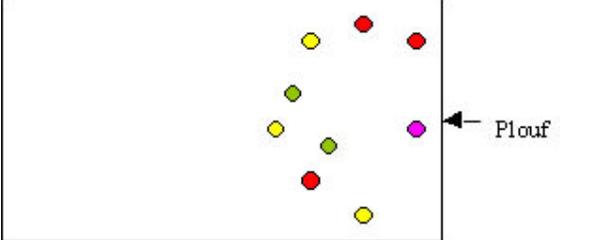


<i>PLOUF A DIT</i>	<i>Fréquentation 1</i>	<i>Activité Aquatique</i>
<p>But Obéir aux consignes données par « Plouf » le meneur de jeu uniquement quand elles sont précédées de « Plouf a dit ... »</p>	<p>Savoirs à enseigner S'équilibrer verticalement, vers l'horizontalité. S'immerger. Souffler dans l'eau.</p>	
<p>Aménagement Suivant les capacités des enfants, jouer en petite ou en moyenne profondeur.</p>	<p>Comportements attendus</p> <p>L'enfant accepte (avec ou sans l'aide de matériel) de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifier son équilibre. • Adapter sa respiration au milieu aquatique. • S'immerger de façon volontaire. • Ouvrir les yeux sous l'eau. 	
<p>Matériel</p> <p>Aucun.</p>		
 <p>The diagram shows a square pool containing several colored dots: yellow, red, green, and pink. An arrow points from the word 'Plouf' to a pink dot on the right side of the pool.</p>		
<p>Consignes</p> <p>Le meneur de jeu peut centrer ses consignes sur :</p> <p>L'équilibration : tenir le bord avec une main, sauter sur un pied, faire l'étoile sur le ventre, sur le dos ...</p> <p>La respiration, l'immersion : s'arroser le visage, arroser le voisin, souffler dans l'eau, faire des bulles (grosses, petites...), s'immerger entièrement ...</p> <p>Critères de réussite</p> <p>Répondre aux consignes données par « plouf » sans se tromper. Quand on ne se trompe pas, on peut prendre la place de « Plouf ».</p>	<p>Variantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un matériel adapté (frites, ceintures, tubes ...) • Superposer deux consignes (s'immerger et ouvrir les yeux) • Changer le meneur de jeu. Chaque enfant est « Plouf » et donne une consigne différente. 	