

MATERNELLE

ACTIVITES AQUATIQUES

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

Rondes

Jeux collectifs

Le panier percé

La pêche sous-marine

Chat perché

Le filet du pêcheur

La course au trésor

La pêche aux coquillages

SITUATION DE REFERENCE

Parcours à effectuer en continu permettant à l'enfant

- d'entrer

- de s'équilibrer

-de s'immerger

-de se propulser

SITUATIONS ORGANISEES « POUR APPRENDRE ET PROGRESSER »

entrer

Les sauts

Le toboggan

Tourniroulis

Prouesses

Le rodéo

Les quilles

1,2,3,soleil

Les étoiles

s'équilibrer

Chat accroupi

Jacques a dit

Le coupe-tête

Les îles

s'immerger

Le chat et la souris

Les épaves flottantes

Jeux de relais

se propulser

L'horloge

SITUATION DE REFERENCE

Parcours identique à celui proposé dans la situation de référence 1

DES OUTILS POUR ÉVALUER LES ACQUIS

Pour le maître et l'enfant.... évaluer la situation de référence

Pour l'enfant

de

« je sais faire »...

.à

« je veux faire »

Ex: poisson à compléter, tableau....

RONDES (PP)

Le carroussel

Les élèves sont en ronde qui tourne, 1 sur 2 garde les pieds au sol.

Le petit limousin

Le petit limousin a dit : « s'accroupir dans l'eau...sauter dans l'eau...s'asseoir dans l'eau... »

Savez-vous planter les choux ?

On les plante avec la main, le nez, le genou....

La capucine

A la fin du refrain, s'accroupir dans l'eau

JEUX COLLECTIFS

(PP /MP)

Le panier percé

Chaque équipe a au départ le même nombre d'objets dans son panier. Consigne : en un temps donné, vider son panier pour remplir celui de l'adversaire.

L'équipe gagnante est celle qui au bout du temps donné a le moins d'objets dans son panier.

Le filet du pêcheur

Les joueurs formant le filet se mettent en ronde et décident en secret d'un nombre qui leur servira de signal. Ils lèvent les bras et commencent à compter à haute voix.

Les « poissons » traversent le filet. Ils entrent et sortent à leur guise. A l'énoncé du nombre choisi, le filet se referme brusquement, emprisonnant des poissons. Ceux-ci agrandissent le filet. Le jeu reprend après choix d'un nouveau nombre.

La pêche sous-marine

Par équipe, récolter des objets immergés pour les transporter à l'aide d'un objet flottant (tapis) d'un point à un autre.

La course aux trésors

Les élèves sont en ronde. On jette sur l'eau au centre de la ronde un maximum d'objets flottants (pains de ceintures, anneaux, etc.). Au signal, on doit en ramasser le plus possible.

Variante : 2 équipes sur 2 lignes. Les objets sont au centre. L'équipe qui ramène le plus d'objets a gagné.

Varier la profondeur, les déplacements (en glissant par exemple), la façon de ramener l'objet (en le poussant avec la main, avec le front...)

Chat perché

Une ronde, un élève au centre : c'est le chat. Il va essayer d'attraper une souris. Pour se sauver, la souris se perche sur un matériel flottant

- planche
- tapis
- frites
- etc.

La pêche aux coquillages

Les élèves sont sur un cercle, par 2 (n°1 devant, n°2 derrière)

Au centre, des coquillages immergés. Les n°2 au signal font le tour du cercle, passant entre les jambes de leur partenaire n°1 et vont attraper les coquillages.

L'équipe qui n'en a pas a un gage ou est éliminée.

Les sauts (PP/MP/GP)

- Entrer par les marches ou l'échelle : sauter librement
- Sauter du bord debout
- Sauter départ assis, en tenant la main de l'adulte
- Par 2, sauter dans le cerceau tenu en surface par un camarade
- En GP, assis, sauter en tenant la perche
- Sauter du bord (au moins de 2 manières différentes)
- Sauter debout du bord du bassin pour rattraper la perche
- Sauter avec rotation (ex : vrille avec ½ tour)

Le toboggan (PP/MP/GP)

A l'aide du toboggan, glisser de différentes façons :

- pieds en avant sur le dos
- pieds en avant sur le ventre
- tête en avant sur le dos
- tête en avant sur le ventre
- se laisser glisser, la tête la première et enchaîner une coulée à travers un cerceau, un tunnel...

Prouesses (PP/MP/GP)

Concours d'originalité sur différentes entrées dans l'eau :

- par les marches, par l'échelle...
- à l'aide de matériel (tapis, perche, planche, frite...)
- avec un camarade, un adulte, seul...
- mains sur la tête, sur les hanches, dans le dos, en se grandissant, en s'accroupissant, en s'allongeant, en marchant, en courant, en sautant, etc...
- descendre le plus rapidement possible : le dernier dans l'eau fait perdre son équipe.

Tourniroulis (PP/MP/GP)

D'un tapis...

- se laisser glisser dans l'eau la tête la première
- rouler, tourner latéralement jusqu'à l'entrée dans l'eau (départ allongé, mains le long des cuisses)
- départ à genoux, mains en appui sur le tapis, effectuer une rotation avant.
- du bord, accroupi, se laisser basculer en avant et entrer la tête la première (MP/GP)

Le rodéo (PP/MP)

- Explorer avec la planche tous les moyens de s'équilibrer sans appuis plantaires.
- Se laisser porter, bercer, jouer à dormir sur, avec, comme....
(planche devant moi, sous le menton, sous ma poitrine, entre mes jambes, sous mon ventre, entre les genoux...)
- Chevaucher le plus longtemps possible la planche immergée (surf)
- S'équilibrer avec 2 planches

« 1,2,3,soleil »

Un joueur, face au mur, compte : « 1,2,3,soleil » et se retourne brusquement. Les autres joueurs essaient de venir toucher le mur par étapes successives.

Chaque fois que le soleil les regarde, ils doivent conserver la pose qui est la leur comme s'ils étaient pétrifiés et tenir la pose tant que le soleil les regarde.

Un élève qui bouge « exagérément » doit revenir à la case départ.

But du jeu : atteindre le mur en premier.

Les quilles (PP/MP)

Dans l'eau, élève debout, eau jusqu'aux cuisses :

- Jouer aux quilles, à la statue....
- Se laisser tomber « sans changer de forme », le but étant d'accepter de tomber sans rien faire, sans réagir et d'attendre l'immobilisation.

Variantes :

- même jeu à partir d'un tapis, du bord...Culbuter, sauter et ne plus rien faire
- ajouter un matériel : tenir serré un ballon, un cerceau...
- la cascade : les élèves sont assis sur le bord du bassin, les uns derrière les autres et ils basculent dans l'eau en cascade.

Les étoiles (PP)

Les élèves sont en ronde et numérotés « 1 » et « 2 ».

Au signal,

- les n°1 se mettent à plat ventre sur l'eau, puis les n°2 font le même exercice
- les n°2 se mettent à plat dos sur l'eau, etc...

Variantes :

- avec planche, sans planche
- allongé sur le dos, je fais « l'avion », tiré par un camarade.
- Courses en tandem : les enfants sont par 2.

N°1 debout, n°2 - mains accrochées aux hanches de n°1 – se fait traîner à plat sur l'eau.

Aller à l'autre bout du bassin.

Jeux de relais (PP/MP)

Elèves groupés par équipes de niveau homogène.
Chaque élève passe à tour de rôle : se passer un objet (témoin), taper dans la main...
But du jeu : aller plus vite dans les tâches proposées que les équipes adverses.
Variantes :
- se déplacer de différentes manières (en courant en avant, en arrière, en nageant avec matériel sans matériel)

Le chat et la souris (PP/MP)

Le chat cherche à toucher la souris.
La souris s'échappe en s'immergeant, en s'agrippant à un ballon, à un tapis, en se propulsant jusqu'au bord, jusqu'à la ligne d'eau...
Variantes :
- avec planche ou tout matériel flottant (frites, tapis fin, etc...)

Les épaves flottantes (PP/MP)

2 équipes.
De nombreux objets flottants.
2 ports.
But du jeu : rapporter une à une le plus d'épaves possible à son port.
Variante : ce jeu peut se dérouler en grande profondeur, les élèves étant équipés de ceinture.

L'horloge (PP/MP)

2 équipes (x et o), une en cercle, une en colonne.
Au signal, le 1^{er} joueur de la colonne (x) effectue un tour de l'horloge puis tape dans la main du partenaire suivant qui s'élance à son tour.
Pendant ce temps, les joueurs de l'horloge (o) comptent le temps en s'immergeant à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre)
Chaque immersion compte pour une heure.
Lorsque tous les (x) sont passés, on totalise le nombre d'heures écoulées.
L'équipe qui é réussi à compter le plus de temps a gagné.

Chat accroupi (PP)

Une ronde, un élève au centre : c'est le chat.
Il va essayer d'attraper une souris.
Pour se sauver, la souris s'immerge.

«Jacques a dit» (PP)

Jacques a dit : « touche le fond avec une main, les genoux, les fesses.. »
Jacques a dit : « touche les genoux, les pieds, la cheville d'un camarade.. »
Jacques a dit : « passe entre les jambes d'un camarade, etc... »

Les élèves sont en ronde (eau à la taille).
Le meneur donne les consignes qui se succèdent assez rapidement.
Le groupe ne doit les suivre que si elles sont précédées de « Jacques a dit »

Le coupe-tête (PP)

Les élèves forment une ronde.
Un coupeur de tête tient une planche à la main et essaie de « couper des têtes ».
Pour éviter d'être touchés, les élèves sont obligés de s'immerger.

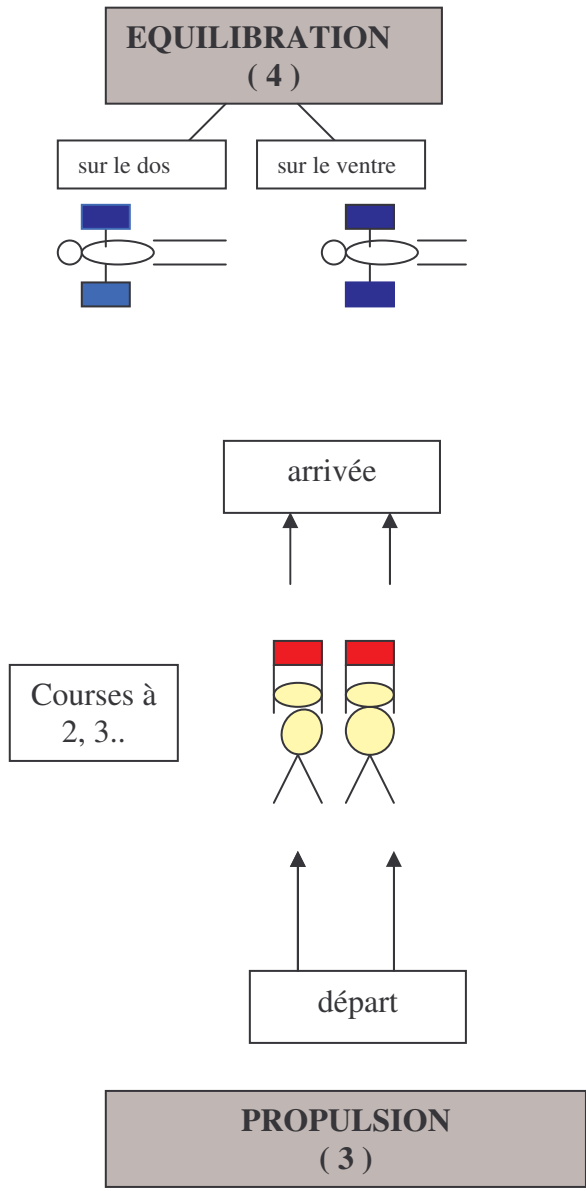
But du jeu : ne pas être touché.
Variantes : changer de matériel (cerceau, frite...)
couper de plus en plus profondément

Les îles (PP)

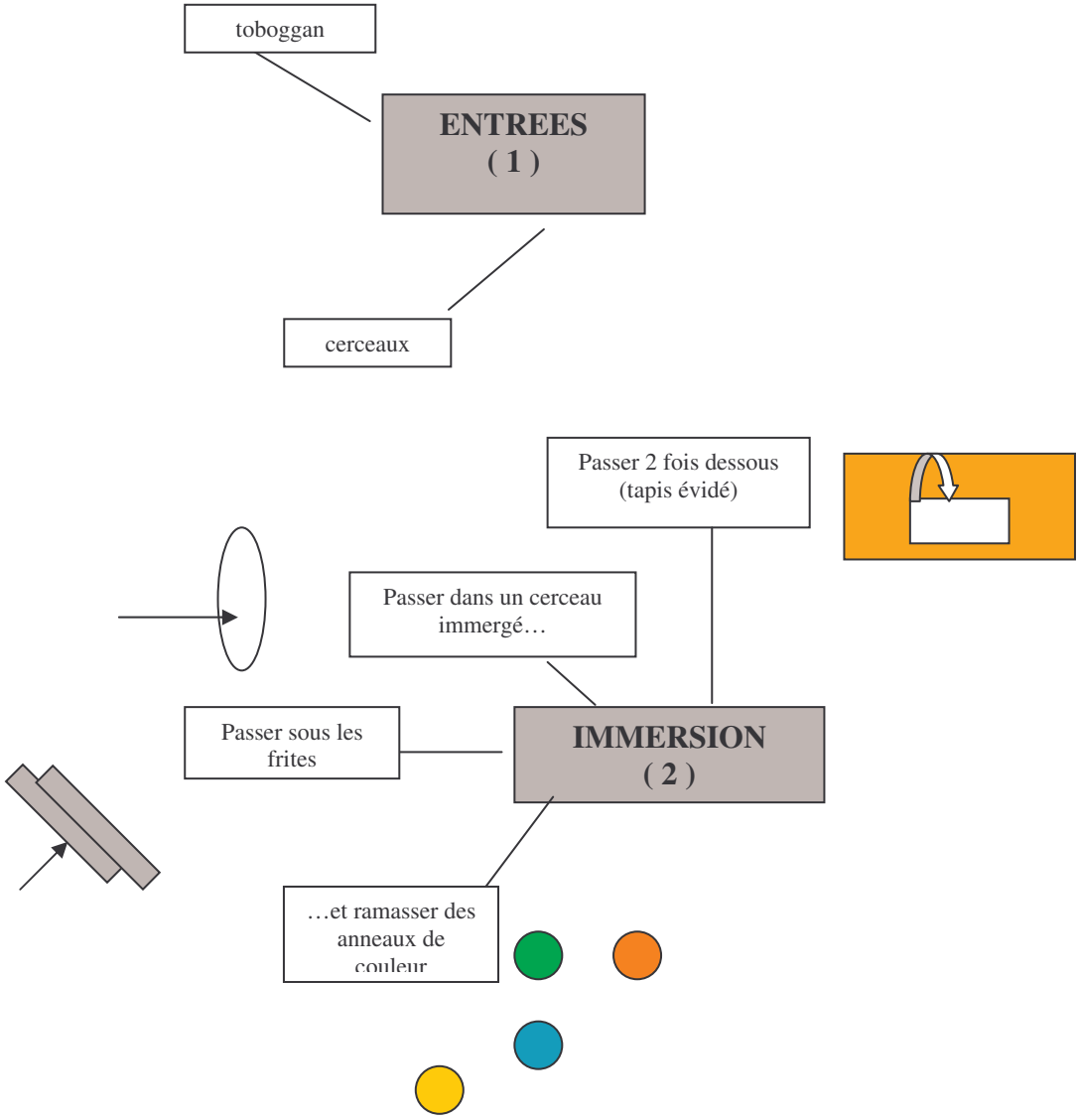
Des cerceaux sont disposés à la surface, en nombre insuffisant par rapport au nombre d'élèves.
Au signal, aller se placer dans un cerceau sans le toucher (un seul emplacement par élève)

But du jeu : trouver une île déserte.

SITUATION DE REFERENCE (PP/MP)



Equipe EPS 46



Activité aquatique maternelle

EVALUATION DE LA SITUATION DE REFERENCE

	ENTREES		IMMERSION				PROPULSION		EQUILIBRATION			
	toboggan	cerceaux	Passer sous les frites	Passer sous le tapis évidé	Passer dans un cerceau immergé	Ramasser des anneaux de couleur	Course à 2, 3,4....		sur le dos		sur le ventre	
							gagné	perdu	avec planche	sans planche	avec planche	sans planche
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												