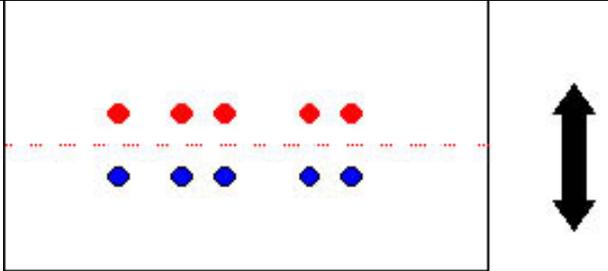


<p align="center">MERLU MERLAN (Jouer à Chameau-Chamois en classe avant)</p>	<p>Fréquentation 4</p>	<p>Activité Aquatique</p>
<p>But Pour le « fuyard », atteindre le bord du bassin avant d’être touché. Pour le « poursuivant », toucher son opposant avant qu’il n’atteigne le bord.</p>	<p>Savoirs à enseigner Nager vite Réagir à un signal</p>	
<p>Aménagement En GP, placer une ligne d’eau pour séparer le bassin en 2 dans le sens de la largeur. Les enfants sont par 2 de part et d’autre de la ligne d’eau.</p>	<p>Comportements attendus S’allonger au maximum et nager rapidement par action coordonnée et efficace des bras et des jambes.</p>	
<p>Matériel 1 ligne d’eau</p>		
		
<p>Consignes Quand le meneur de jeu dit « Merlu », tous les enfants concernés essaient d’atteindre le bord avant d’être touchés par leur poursuivant « Merlan ».</p> <p>Critères de réussite Sur 5 manches, un enfant réussit à en gagner 3 en jouant les 2 rôles.</p>	<p>Variantes Faire varier la longueur de l’espace entre les joueurs au départ, ainsi que leur position (face à face, dos à dos, allongés sur le dos, sur le ventre...).</p> <p>Donner une planche à chacun pour une propulsion avec les jambes. Même chose avec un pull-boy pour propulsion avec les bras.</p>	