

| LES LAPINS ET LES CAROTTES | | Fréquentation 1/2 | Activité Aquatique |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| But Pour les joueurs en blanc, aller chercher un objet dans la ronde le plus vite possible. | | Savoirs à enseigner S'allonger sous l'eau et s'immerger Ouvrir les yeux sous l'eau. | |
| Aménagement En petite profondeur. Les enfants forment deux rondes. Objets immergés à l'intérieur de la ronde. | | Comportements attendus Passage entre les jambes de son camarade en position allongée. Ouvrir les yeux sous l'eau pour repérer les objets. | |
| Matériel Objets immergés. | | | |
| | | | |
| Consignes Les joueurs (○)au signal (ou comptine), font le tour de la ronde (○), passent entre les jambes écartées de leur camarade et vont chercher un objet immergé et le montrent hors de l'eau. A chaque fois, on change de rôle. NB : Il y a un objet de moins que de joueur ! | | Variantes Ne pas passer entre les jambes. Augmenter la profondeur. (on peut prévoir les deux jeux en profondeurs différentes pour répondre aux groupes de niveaux) On peut sélectionner, préciser les objets à ramener pour obliger à regarder sous l'eau : les objets verts, les ronds, ... (Aide du masque) | |
| Critères de réussite Récupérer un objet, étant donné qu'il y a un objet de moins que le nombre de concurrents. On compte les points de son partenaire. Un point par objet ramené. | | | |