

## **LA COURSE DU CHEF**

**BUT :** Se déplacer allongé

**BASSIN :** Petite profondeur

**DISPOSITIF :** Par 3, le « chef » sur le gros tapis

**CONSIGNES :**

-Faire traverser à son chef le bassin en largeur

**CRITERES DE REUSSITE :**

-Respecter les consignes sur le déplacement

## **LA COURSE AU TRESOR**

**BUT :** Quitter ses appuis plantaires habituels

**BASSIN :** Petite profondeur

**DISPOSITIF :**

-2 équipes de 4-5 élèves

-Tapis flottant posés sur l'eau.

-Beaucoup d'objets posés à 2 m du bord de bassin.

**CONSIGNES :**

-Ramener les trésors dans son île.

-Prendre un seul objet à la fois.

-Déposer l'objet sur le tapis, et sortir de l'eau pour aller en chercher un autre.

-Recommencer.

**CRITERES DE REUSSITE :**

-A chaque nouveau jeu, déplacer au moins un objet de plus qu'au jeu précédent.

## **LES PORTEURS DE FOULARD**

**BUT :** Quitter ses appuis plantaires habituels

**BASSIN :** Moyenne profondeur

**DISPOSITIF :**

- 2 cordes parallèles tendus dans un sens du bassin
- des foulards

**CONSIGNES :**

- Ramener les foulards dans sa maison.
- Traverser le bassin à l'aide de deux cordes.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Traverser sans s'arrêter.
- Sans poser les pieds au fond.
- En gardant les épaules immergées.

## **LE SERVEUR**

**BUT :** Trouver des appuis variés pour se déplacer

**BASSIN :** Moyenne profondeur

**DISPOSITIF :**

- 2 équipes de 4-5 élèves
- Des planches
- des verres en plastique

**CONSIGNES :**

- Transporter son gobelet plein d'eau, posé sur la planche, en comptant le nombre de poses de pieds au fond.
- Atteindre l'autre côté, sans renverser le gobelet, pour faire démarrer son coéquipier.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Traverser avec 5 poses de pieds maximum.

## **LES POISSONS BELIERS**

**BUT :** Trouver des appuis variés pour se déplacer

**BASSIN :** Moyenne profondeur

**DISPOSITIF :**

- Par 2 ou 4 par tapis
- Le tapis est rangé sous une ligne qui le partage en deux

**CONSIGNES :**

- Les élèves s'installent face à face sur les côtés du tapis, en position ventrale.
- Au signal du meneur de jeu, chacun essaie de repousser le tapis au-delà de la ligne d'eau, en utilisant le battement des pieds.
- Au bout du temps imparti (10 secondes), le meneur arrête le jeu.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- position du tapis par rapport à la ligne d'eau désigne les gagnants.

## **L'ASSAUT DU PHARE**

**BUT :** Se déplacer ventralement

**BASSIN :** Grande profondeur

**DISPOSITIF :**

- 2 équipes
- Dans chaque équipe, chaque joueur a un numéro.
- Une aire de bassin délimitée.
- Chaque équipe se place sur un bord opposé du bassin.
- Une bouée et son ballon sont placés au centre de l'aire de jeu.

**CONSIGNES :**

- A l'annonce de son numéro par le meneur de jeu, les deux joueurs désignés s'élancent et se déplacent sur le ventre pour s'emparer du ballon qu'ils doivent lancer au meneur de jeu.
- Le point est acquis si le ballon touche le meneur.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Le meneur a touché le ballon.
- La partie est gagnée à 10 points.