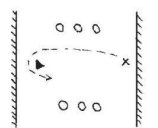
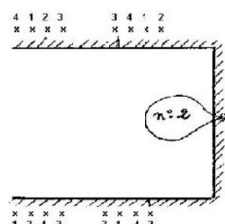
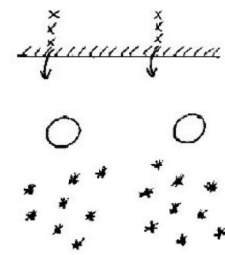
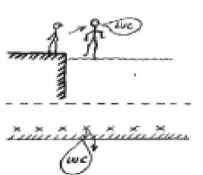
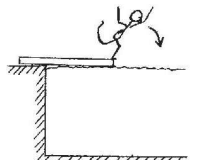

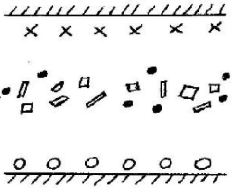

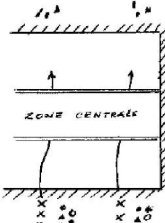
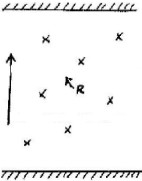
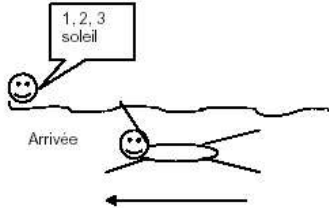
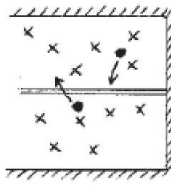
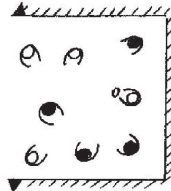
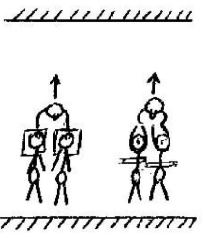


Jeux	Objectif	But	Matériel / dispositif/ organisation	Schéma	Critères de réalisation (consigne)	Critères de réussite	Variables didactiques
La tempête	Accepter de se faire mouiller le visage	Traverser la haie d'honneur	En petite profondeur, 2 rangées d'enfants en haie d'honneur un élève traverse en se faisant éclabousser.		Je traverse la haie en retenant ma respiration.	J'ai contrôlé mes émotions, je souris et je ne pleure pas.	-Agrandir la haie -Faire une ronde -S'éclabousser en équipe pendant la traversée
L'entrée rapide	Entrer dans l'eau très vite au signal	Etre le plus rapide à entrer dans l'eau	En petite profondeur, 4 équipes sur les bords opposés du bassin (multiplier les équipes pour favoriser l'action). Chaque enfant de chaque équipe se voit attribuer un numéro, de 1 à x. Le 1 ^{er} entré dans l'eau donne 1 point à son équipe. Changer les numéros quand la série est épuisée.		Au signal j'entre dans l'eau le plus vite possible en retenant ma respiration.	Je n'ai pas eu peur d'entrer dans l'eau et je donne 1 point à mon équipe.	-Varier les profondeurs -Changer la position de départ des enfants: à genoux, assis, sur le côté, debout, saut, plongeon.... -Utiliser du matériel (frite, brassards...)
Les pêcheurs de nénuphars	Entrer dans l'eau pour rapporter un seul objet à la fois	Rapporter l'objet	En petite profondeur, 2 équipes, des objets flottants. Un cerceau est attribué à chaque équipe. Les nénuphars (objets flottants) sont éparpillés sur l'eau.		Au signal, un élève entre dans l'eau et s'empare d'un nénuphar, qu'il dépose dans le cerceau de son équipe. Le joueur suivant peut entrer dans l'eau lorsque son prédécesseur lui a tapé la main.	Je n'ai pas eu peur d'entrer dans l'eau et je dépose un objet dans le cerceau.	-Varier les profondeurs -Obliger une entrée dans l'eau bien spécifique (à genou, assis, sur le côté, saut, plongeon...)
J'appelle un copain	Entrer dans l'eau en réagissant à son prénom	Etre attentif pour entrer dans l'eau	En petite profondeur, plusieurs petits groupes d'élèves et différentes zones de départ (plot, tapis, toboggan...)		J'entends mon prénom et j'entre dans l'eau. Puis j'appelle un copain qui entre à son tour et ainsi de suite.	J'ai été attentif, je ne me suis pas trompé et je n'ai pas eu peur.	-Varier les profondeurs -Faire une entrée différente des précédentes -Faire une entrée identique à celui qui est devant soi.
Le bout du quai	Entrer dans l'eau dans différentes positions	Exprimer son imagination pour entrer dans l'eau	En petite profondeur, un grand tapis souple. Elève doit imiter un animal, un personnage pour entrer dans l'eau.		J'imagine un animal ou un personnage et j'itime sa démarche ou son allure pour entrer dans l'eau.	J'ai osé, j'ai proposé une imitation riche et je suis entré sans crainte dans l'eau.	-Varier les profondeurs -Varier les longueurs de tapis

Jeux	Objectif	But	Matériel / dispositif / organisation	Schéma	Critères de réalisation (consigne)	Critères de réussite	Variables didactiques
Le magicien	Vider l'air de ses poumons avec la bouche	Déplacer de petits objets flottants avec son souffle	En petite profondeur, petits objets flottants (petits flotteurs, petits ballons, balles de ping-pong...).		J'ai soufflé plusieurs fois sur mon objet pour le ramener au bord.	Je souffle assez fort pour que mon objet se déplace.	-Varier les profondeurs -Se déplacer par équipe -Utiliser des objets de plus en plus gros
Les pêcheurs d'oursins	S'immerger dans l'eau pour attraper un seul objet avec la main	Rapporter l'objet	En petite profondeur, 2 équipes, des objets lestés. Un cerceau est attribué à chaque équipe. Les oursins sont éparpillés au fond de l'eau.		Au signal, un élève s'immerge dans l'eau et s'empare d'un oursin, qu'il dépose dans le cerceau de son équipe. Le joueur suivant peut s'immerger dans l'eau lorsque son prédécesseur lui a tapé la main.	Je n'ai pas eu peur d'aller sous l'eau et je dépose un objet dans le cerceau.	-Varier les profondeurs -Varier le périmètre de jeu -Varier le nombre d'objets
La banquise	Garder sa respiration et se déplacer sous l'eau	Reprendre sa respiration dans les cerceaux	En petite profondeur, des cerceaux attachés à une corde lestée.		Je traverse la banquise en immersion et je ne reprends ma respiration que dans les cerceaux flottants.	J'ai respiré uniquement dans les cerceaux.	-Varier les profondeurs -Diminuer le nombre de cerceaux
Les déménageurs en immersion par équipe	Se déplacer en immersion sur une zone définie	S'immerger dans une zone précise	En petite profondeur, zone centrale (tapis ou lignes d'eau ou câbles...), des objets. 2 équipes		Je transporte un objet d'un camp à un autre en s'immergeant sous la zone centrale.	Je franchi la zone centrale en immersion et je transporte un maximum d'objets.	-Varier les profondeurs -Varier la zone centrale -Varier le nombre d'objet à transporter
Requin et Sardines	Se déplacer et s'immerger	Se déplacer en évitant de se faire toucher et s'immerger pour libérer les autres sardines	En petite profondeur, un requin désigné et les autres enfants du groupe sont des sardines		Un requin touche les sardines qui restent immobiles. Pour être libérées les autres sardines doivent passer entre leurs jambes.	Je parviens à me déplacer rapidement et je réussis à m'immerger pour libérer les sardines.	-Changer le requin, en désigner plusieurs -Toucher les pieds avec les mains pour les enfants qui ne parviennent pas à passer sous les jambes
Les hydres	S'immerger en duo	Remonter un anneau par 2	En petite profondeur, par 2, des anneaux lestés		Au signal donné les duos de chaque équipe entrent dans l'eau, s'emparent d'un anneau et remontent ensemble liés par l'anneau tenu à la main.	Le duo gagnant est celui qui fait surface en premier. L'équipe gagnante et celle qui comptabilise le plus de point.	-Varier les profondeurs -Varier les entrées dans l'eau -Remonter en se tenant les 2 mains

Jeux	Objectif	But	Matériel / dispositif/ organisation	Schéma	Critères de réalisation (consigne)	Critères de réussite	Variables didactiques
Les épaves flottantes	Se déplacer rapidement	Rapporter le maximum d'objets	Constituer 2 équipes égales, réparties : 1. sur les bords opposés du bassin. 2. sur le même bord partagé en 2 camps Objets flottants nombreux.		Un signal donné, chaque équipe doit ramener le plus d'épaves flottantes à son port. Le jeu s'arrête quand toutes les épaves ont été ramenées.	J'ai réussi à me déplacer rapidement. L'équipe gagnante et celle qui comptabilise le plus de point.	-Varier les profondeurs, le matériel -Augmenter l'espace de jeu -Ramener 2 objets à la fois -Limiter en temps -Se déplacer: en position ventrale, dorsale -Présence d'un ou plusieurs requins qui vont gêner la récupération des épaves
Le béret	Se déplacer rapidement	Se déplacer pour rapporter le maximum d'objets	2 équipes disposées à l'opposé sur un bord du bassin. Objet flottant situé au milieu des 2 équipes. Chaque membre de l'équipe s'attribue un nombre de 1 à n.		Le meneur annonce un numéro les 2 joueurs désignés s'élançant pour s'emparer du ballon qu'ils doivent lancer vers le meneur.	Je réagis rapidement au nombre donné, je me déplace rapidement et je lance le ballon vers le meneur. L'équipe gagnante et celle qui comptabilise le plus de point.	-Varier les profondeurs, les distances de déplacements -Possibilité d'appeler plusieurs numéro ensemble
Course au fil	Associer amplitude et accélération	Se déplacer pour atteindre le plus vite possible la ligne d'eau	En petite profondeur. Une ligne d'eau qui partage le bassin en 2. Une planche par élève.		A un signal donné, les élèves en position ventrale, disposant chacun d'une planche tenue avec les 2 mains, partent en direction de la ligne d'eau qui constitue la ligne d'arrivée.	Je réagis au signal, je me déplace rapidement et j'arrive le premier à la ligne d'eau, je marque un point.	-Varier les profondeurs -Varier la tenue de la planche (bras tendus, bas ou haut de la planche) -Remplacer la planche par une frite -Varier les entrées (saut, plongeon, toboggan, flèche...) -En position dorsale
L'orque	Se déplacer rapidement en évitant les obstacles	Se déplacer sans se faire toucher	Un élève muni de 2 ceintures de flottaison de façon à flotter sans peine en moyenne et grande profondeur		L'orque prend place dans l'aire de jeu. Les manchots entrent et essaient de traverser le bassin sans être touché par l'orque. Les manchots touchés font écran aux autres manchots lors de leur traversée retour. Changer souvent l'élève jouant le rôle de l'orque.	J'ai touché le plus de manchots. Je parviens à me déplacer rapidement sans me faire toucher par l'orque.	-Varier les entrées des manchots -Mettre 2 orques -Introduire des obstacles dans l'aire de jeu -Allonger la distance de traversée -Avec du matériel (planche, frite)
Relais 2 nages	Se déplacer rapidement en utilisant plusieurs nages	Se déplacer le plus vite possible	2 lignes d'eau ou câbles sont mises en place.		Traverser le bassin en alternant nage ventrale et nage dorsale au passage sous la ligne d'eau ou câble.	J'ai réussi à nager 2 nages et à traverser le bassin rapidement. L'équipe ayant traversé le bassin la première, l'emporte.	-Varier les profondeurs, le nombre de lignes d'eau -Allonger la distance de traversée -Ajouter une entrée : plongeon

Jeux	Objectif	But	Matériel / dispositif/ organisation	Schéma	Critères de réalisation (consigne)	Critères de réussite	Variables didactiques
Un, deux, trois, soleil	Tenir un équilibre, se déplacer rapidement	Arriver le plus vite possible au meneur	Les élèves partent tous de la même ligne. Si pris en mouvement, retour au départ.		Durant la phrase du meneur (1 2 3 soleil) se déplacer rapidement pour atteindre le meneur. Quand le meneur se retourne s'immobiliser.	J'arrive avant les autres à la hauteur du meneur.	-Varier les profondeurs -Durée de la phrase et position d'arrêt : (statue, sur un pied, glissée ventrale, étoile ventrale avec puis sans support) -Déplacement arrière et étoile dorsale (avec puis sans support)
La balle brûlante	S'équilibrer et se déplacer rapidement	Parvenir à renvoyer le ballon avant qu'il ne touche la surface de l'eau	En moyenne profondeur. Des ballons de baudruche, une ligne d'eau. 2 équipes.		Renvoyer un ballon de baudruche dans le camp adverse avant qu'il ne touche la surface d'eau.	J'arrive à renvoyer le ballon. L'équipe marque un point si le ballon touche l'eau à l'intérieur du camp adverse.	-Jouer avec plusieurs ballons
La passe à 5	Jouer collectivement en milieu aquatique	Se déplacer rapidement et utiliser rationnellement l'espace.	Un ballon. 2 équipes de 4 ou 5 joueurs, en dispersion dans une partie délimitée du bassin.		Réaliser 5 passes consécutives sans interception de l'équipe adverse.	J'ai réalisé 5 passes consécutives sans interception de l'équipe adverse et je marque 1 point.	-Varier les profondeurs -Ajouter des buts (water-polo) -A cheval sur des frites
Les radeaux de bois	S'équilibrer durablement avec matériel	Se laisser tracter par un camarade	Planche ou frite ou pains pour constituer des radeaux, excepté les ceintures.		2 élèves trouvent le moyen de flotter (voir matériel proposé) durablement en position dorsale, un 3 ^{ème} les tracte pour traverser le bassin.	Je réussis à m'équilibrer et je permets à mon radeau d'arriver en tête.	-Varier les prises (mains, pieds), le nombre de traversées -Imposer un équilibre ventral -Limiter le matériel -Jeu à 2