

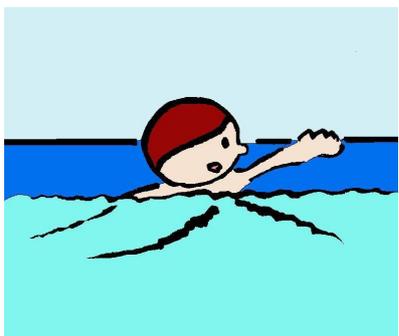
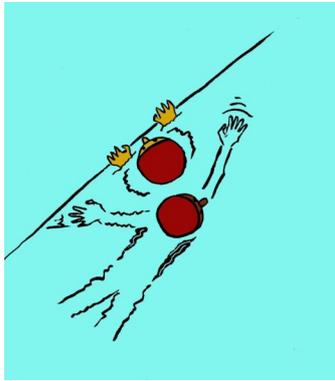
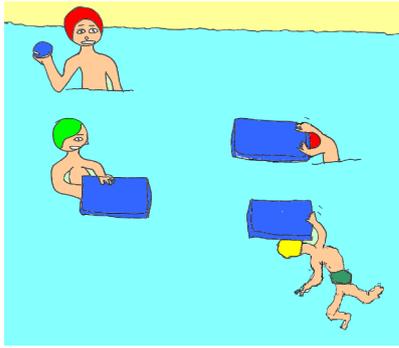
Jeux pour apprendre l'Eau

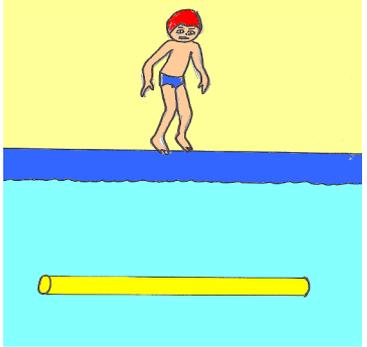
Equipe EPS IA 03

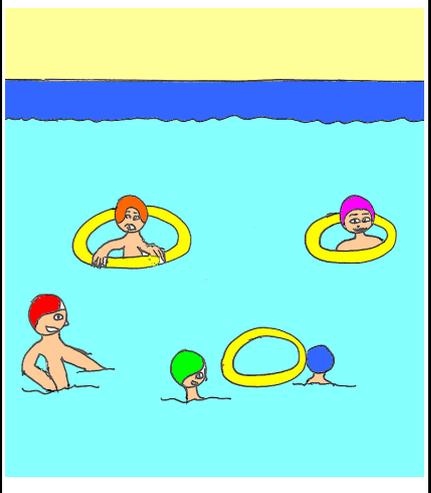
PALIER N°1

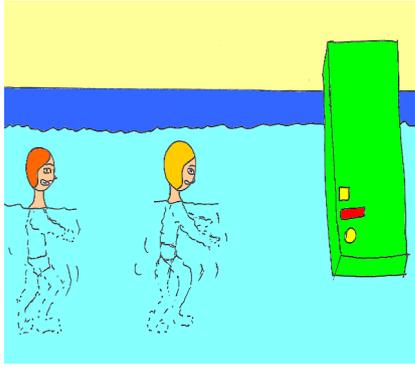
	OBJECTIF				PROFONDEUR		
	Entrer dans l'eau	S'équilibrer	S'immerger	Se déplacer	PP	MP	GP
LA COURSE EN EQUIPE				X		X	X
SAUTE MOUTON				X		X	X
LE GOELAND PECHEUR			X		X	X	
LE RADEAU	X					X	X
LES CASTORS			X		X		
CHAT-SOURIS				X	X		
LE GRAND HUIT	X				X	X	
LE BERET AQUATIQUE				X	X	X	
LA PÊCHE SOUS-MARINE			X		X	X	
LE SAUT DU PIRATE	X					X	
CACHONS-NOUS			X	X			X
L'EPAVE			X			X	X
LE TUNNEL			X			X	X
LES PLONGEURS DEMENAGEURS			X	X		X	X

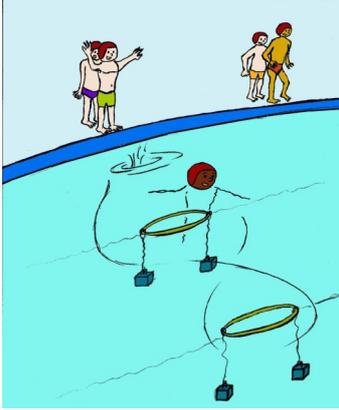
Jeux pour apprendre l'Eau palier 1

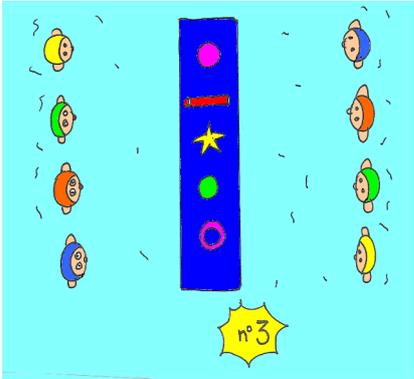
PALIER N°1	LA COURSE EN EQUIPE	Se déplacer
Descriptif		
<p>Moyenne ou grande profondeur. Au bord du bassin, les élèves se propulsent en prenant appui avec les mains sur le bord du bassin (une main de préférence) sur une distance de 8 à 10m. Quand un élève franchit un repère, placé à 4m du départ, le second peut s'élancer.</p>		
Evolutions		
<p>Donner un temps imparti pour que toute l'équipe parvienne à la zone d'arrivée. Même temps avec distance allongée. Obstacles le long du parcours.</p>		
Conseils		
Faire porter l'attention des élèves sur les stratégies qui augmentent la vitesse du déplacement.		
PALIER N°1	SAUTE-MOUTON	Se déplacer
Descriptif		
<p>Moyenne ou grande profondeur. 6 à 8 élèves se tiennent au bord, espacés d'un mètre chacun. Le dernier de la ligne doit remonter la file en jouant à « saute-mouton » avec ses partenaires. La distance totale à parcourir est de 15 m environ.</p>		
Evolutions		
Donner un temps imparti pour que toute l'équipe parvienne à la zone d'arrivée.		
Conseils		
On ne doit pas s'accrocher à ses camarades.		
PALIER N°1	LE GOELAND PÊCHEUR	S'immerger
Descriptif		
<p>Petite et Moyenne Profondeur. Un joueur est muni d'une balle légère, c'est le goéland. Les autres joueurs sont munis d'une planche et se déplacent dans une zone délimitée, ce sont des poissons. Au signal, le goéland essaye de toucher un poisson avec la balle. Le poisson menacé devient intouchable s'il s'immerge sous sa planche. Si un poisson est touché, il devient goéland à son tour.</p>		
Evolutions		
Si la balle est perdue, le premier poisson qui la récupère devient le goéland. Augmenter la zone d'évolution du jeu.		
Conseils		
Montrer au départ comment un poisson se cache pour éviter le tir du goéland : mettre sa tête sous la planche, dans l'eau.		

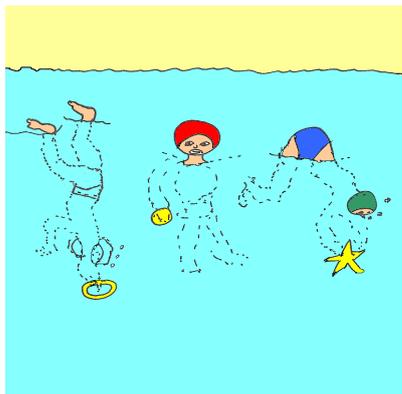
PALIER N°1	LE RADEAU	Entrer dans l'eau
Descriptif		
Moyenne ou Grande Profondeur. Depuis le bord du bassin, sauter pour attraper une frite (ou une planche) flottant à 1,5 ou 2m du bord, puis regagner le port d'attache.		
Evolutions		
Par 3, même exercice avec un tapis.		
Conseils		
Les enfants doivent garder les yeux ouverts		

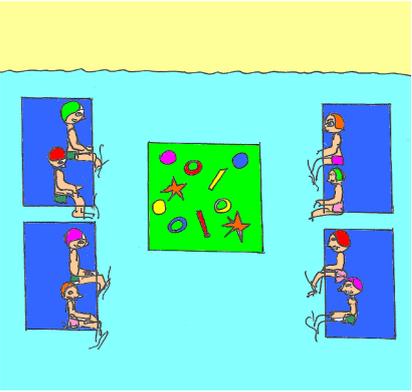
PALIER N°1	LES CASTORS	S'immerger
Descriptif		
Petite profondeur. 2 loutres et 6 castors. Chaque castor occupe un cerceau « maison » sauf deux. Au signal, les loutres poursuivent les castors sans maison. Quand un castor se sent menacé, il peut vouloir se réfugier dans une maison, celui qui l'occupe est alors forcé de laisser sa place et s'enfuir à son tour. Si un castor est touché, il échange son rôle avec la loutre qui l'a touché.		
Evolutions		
Nombre de loutres, de castors, de « maisons » à faire varier.		
Conseils		
On entre dans le cerceau « maison » sans l'aide de ses mains, mais en s'immergeant.		

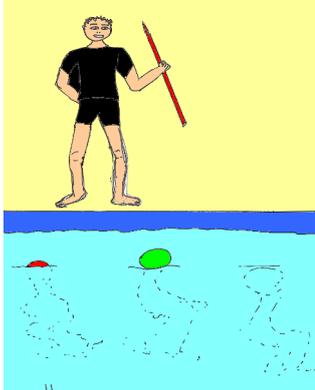
PALIER N°1	CHAT-SOURIS	Se déplacer S'équilibrer
Descriptif		
Petite Profondeur. En se déplaçant au bord du bassin, la souris doit aller chercher un morceau de fromage sans se faire manger par le chat qui la poursuit.		
Evolutions		
En marchant en petite profondeur jusqu'en moyenne profondeur. Ajout d'obstacles.		
Conseils		
Aller le plus vite possible. Garder les épaules dans l'eau.		

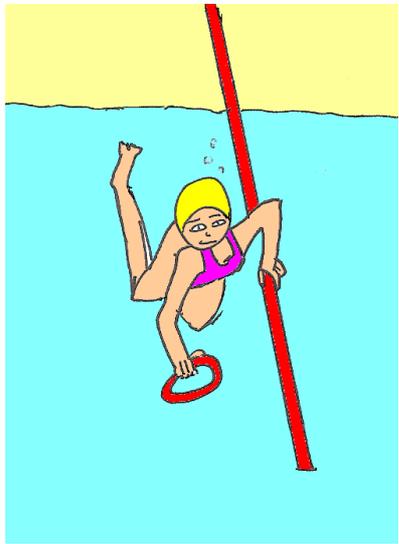
PALIER N°1	LE GRAND HUIT	Entrer dans l'eau Se déplacer
Descriptif		
Petite et Moyenne Profondeur 3 équipes réalisent le parcours suivant en relais le plus vite possible. Sauter dans l'eau, slalomer autour des cerceaux le plus vite possible puis passer le témoin au suivant avant qu'il ne saute dans l'eau.		
Evolutions		
En courant dans l'eau. En arrière pour une partie du chemin... Ajouter un cerceau ou un objet à aller toucher.		
Conseils		
S'aider des bras, mettre les épaules dans l'eau.		

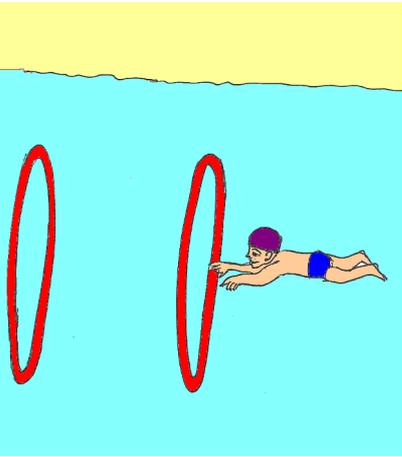
PALIER N°1	LE BERET AQUATIQUE	Se déplacer
Descriptif		
Petite et Moyenne Profondeur 2 équipes de 4 élèves sont situés en ligne à 12m l'une de l'autre. Chaque élève de chaque équipe porte un numéro de 1 à 4. Le but du jeu est d'aller toucher le premier un objet situé à mi-distance. Au signal de l'enseignant (« j'appelle les N°3 »), les élèves appelés se déplacent le plus vite possible pour récupérer l'objet. Le gagnant rapporte un point à son équipe.		
Evolutions		
Augmentation de la distance. Ajout d'obstacles sur le parcours. Varier le signal de départ (visuel, auditif...)		
Conseils		

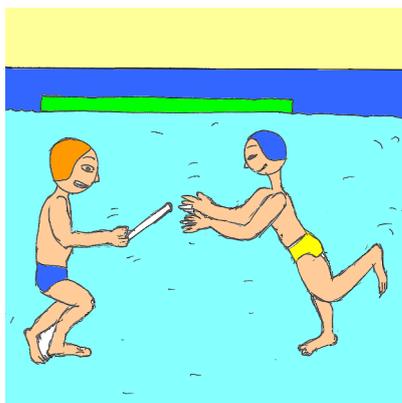
PALIER N°1	LA PÊCHE SOUS MARINE	S'immerger
Descriptif		
Petite et Moyenne Profondeur. Des objets sont disséminés dans une zone délimitée. 2 équipes de 4 plongeurs se déplacent dans l'eau et doivent récolter le plus d'objets possibles en un temps donné. Les objets sont immergés à différentes profondeurs.		
Evolutions		
Taille et nombre d'objets ainsi que profondeur à faire varier.		
Conseils		
Attribuer des points aux objets en fonction de leur degré d'immersion		

PALIER N°1	LE SAUT DU PIRATE	Entrer dans l'eau
Descriptif		
Moyenne Profondeur. Les pirates doivent aller récupérer des trésors sur l'île. Ils sont assis au bord du bateau et sautent sur l'île pour récupérer l'objet.		
Evolutions		
Varier les manières de sauter : assis, accroupi, debout Installer un défi : deux sautent en même temps, le premier qui s'accroche à l'île récupère le trésor. Varier les profondeurs et l'éloignement du tapis.		
Conseils		

PALIER N°1	CACHONS NOUS	S'immerger Se déplacer
Descriptif		
Grande profondeur. Les enfants sont espacés d'un mètre. Ils se déplacent en appui au bord du bassin pour rejoindre l'entrée secrète du château. Quand le gardien (adulte) armé de sa lance s'approche d'eux, ils doivent s'immerger pour ne pas se faire repérer.		
Evolutions		
2 gardiens.		
Conseils		
Inciter les enfants à une immersion prolongée.		

PALIER N°1	L'EPAVE	S'immerger Explorer la profondeur
Descriptif		
Moyenne ou Grande profondeur. Les plongeurs doivent aller récupérer des objets précieux dans une épave échouée au fond de la mer. Les élèves descendent en s'aidant d'une perche tenue verticalement. Chaque élève ne peut remonter qu'un objet à la fois.		
Evolutions		
Taille et nombre d'objets. Eloignement de l'objet par rapport à la perche. Profondeur.		
Conseils		
Prévoir 2 adultes avec chacun une perche pour avoir un nombre de passages plus important. Pour remonter l'élève peut donner une impulsion au fond.		

PALIER N°1	LE TUNNEL	S'immerger
Descriptif		
<p>Moyenne ou grand profondeur. Par équipe, les uns après les autres, les élèves doivent passer dans un cerceau immergé situé à 3m du bord. Un élève marque un point à chaque fois qu'il passe dans le cerceau sans le toucher. Il s'agit de marquer le plus de points possible pour son équipe en un temps donné. Après chaque passage, on revient au point de départ.</p>		
Evolutions		
<p>L'élève choisit son défi : passer dans 1 cerceau = 1 point ou passer dans 2 cerceaux espacés d'un mètre = 2 points... Placer le premier cerceau à 5m du bord.</p>		
Conseils		
Cacher sa tête dans ses bras.		

PALIER N°1	LES PLONGEURS DEMENAGEURS	Se déplacer S'immerger
Descriptif		
<p>Moyenne ou grande profondeur. Les déménageurs sont divisés en 2 groupes. Les premiers transportent les objets jusqu'à mi-parcours et les passent à leurs équipiers. La transmission doit se faire en immersion pour les deux déménageurs. Toute transmission en surface a pour sanction de ramener l'objet au départ.</p>		
Evolutions		
Immersion sous tapis, sous planche...		
Conseils		
Se donner un signal pour bien coordonner l'immersion de la transmission de l'objet.		