

Le relais du canard pêcheur

Objectif : entrer dans l'eau sans appui.

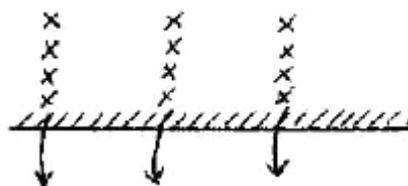
Consignes : Au signal, le premier joueur saute à l'eau et se déplace jusqu'à l'endroit où se situent les objets immergés. Il essaie, en une immersion de prendre un objet et de le ramener au bord. A ce moment, le deuxième joueur s'élance...

Organisation : mettre en place 3 ou 4 équipes de 5 élèves. Prévoir de nombreux objets immergés placés de façon équitable pour chaque équipe.

Critère de réussite : l'équipe la plus rapide l'emporte.

Variables :

Possibilité de ramener plusieurs objets à la fois en une immersion
Augmenter la profondeur des objets immergés.



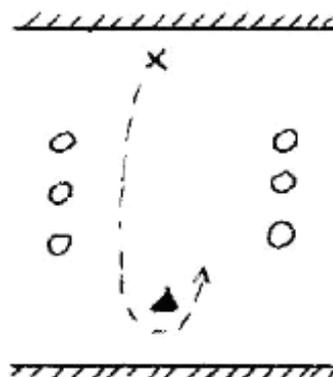
Les relayeurs arrosés

Objectif : Se déplacer rapidement.

Consignes : Pour les relayeurs, aller toucher le bord opposé du bassin le plus rapidement possible. Pour les arroseurs, gêner la progression des relayeurs.

Organisation : Equipes égales évoluant sous forme de relais. Un témoin pour passage du relais.

Critère de réussite : L'équipe gagnante est la plus rapide.



Les requins

Objectif : S'immerger pour se cacher.

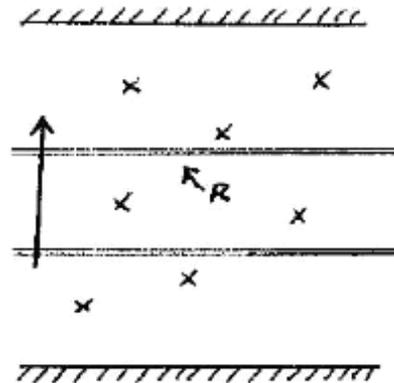
Consignes : Le requin tente d'attraper les autres joueurs. Quand le joueur s'immerge, le requin doit trouver une autre proie. Les autres joueurs doivent traverser la zone centrale tête hors de l'eau ou en immersion. S'ils sont pris ils viennent aider le requin dans la zone centrale.

Organisation : petite profondeur, un espace avec une zone centrale délimitée.

Critère de réussite : effectuer un maximum de traversées sans être pris.

Variables :

Augmenter la largeur du couloir central, augmenter le nombre des requins.



Les voleurs de coquillages

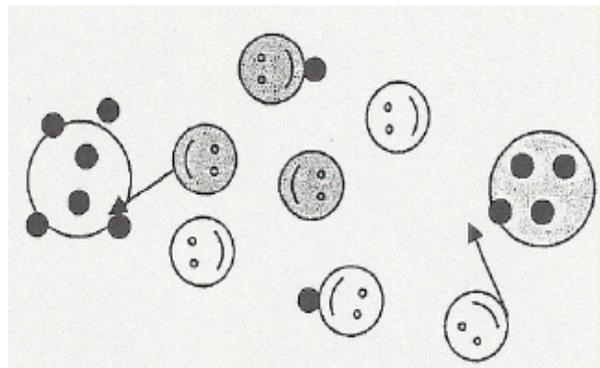
Objectif : se déplacer rapidement, s'immerger

Consignes : au signal et jusqu'au signal de fin, aller chercher un coquillage dans le camp adverse, le transporter, le lâcher dans le sien et repartir.

Organisation : 2 équipes face à face, 1 cerceau flottant par camp et 2 fois plus d'objets flottants que d'enfants.

Critère de réussite : avoir plus d'objets dans son camp que l'autre équipe à la fin du temps.

Variables : planche, frite pour se déplacer, distance entre les camps, temps.



Le relais des sous marins

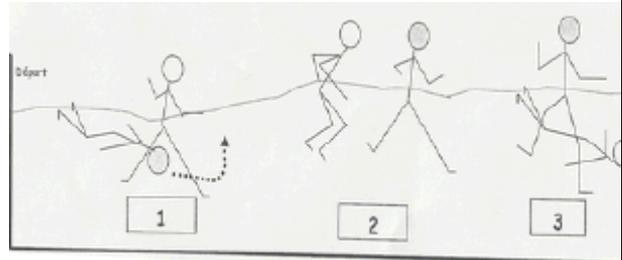
Objectif : Se déplacer en immersion

Consignes : au signal, l'enfant qui est derrière s'immerge et passe entre les jambes de celui qui est devant pour se replacer devant lui et ainsi de suite.

Organisation : les enfants sont par équipes de 2, l'un derrière l'autre.

Critère de réussite : rejoindre les premiers l'arrivée en respectant le mode de déplacement.

Variables : former des équipes de 3...



Les balles brûlantes

Objectif : Se déplacer.

Consignes : les équipes disposent chacune de 4 ballons. Au coup de sifflet, chaque équipe doit envoyer tous ses ballons dans le camp adverse.

Organisation : 8 ballons, ligne d'eau, corde ou repère pour démarquer le milieu du champ de jeu

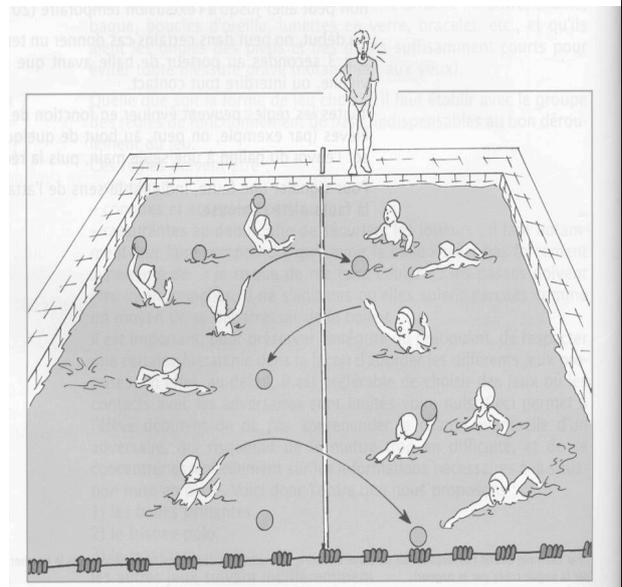
Critère de réussite : L'équipe gagnante est celle qui à un moment n'a plus aucun ballon dans son camp.

Variables :

Diminuer ou augmenter le nbre de ballons

Rétrécir ou agrandir le terrain

A la fin d'un délai (3minutes...) l'équipe qui a le moins de ballons a gagné.



Le jeu de massacre

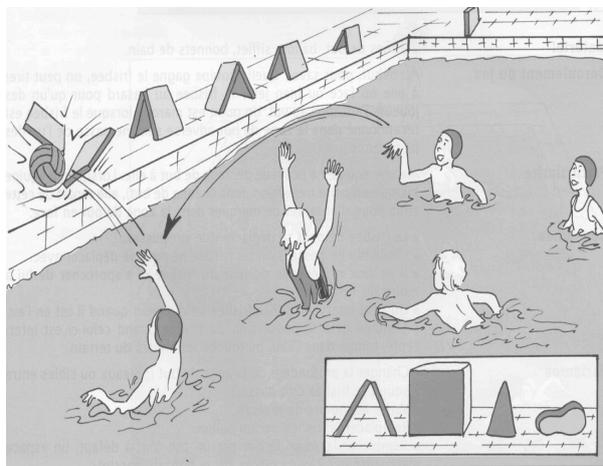
Objectif : Se déplacer rapidement.

Consignes : Chaque équipe doit faire tomber toutes les cibles posées sur le bord opposé à l'aide d'un ballon..

Organisation : 16 planches, ballon, sifflet, 2 équipes équilibrées.

Critère de réussite : L'équipe gagnante est celle qui a abattu toutes les cibles la première.

Variables : jouer en fonction d'un temps déterminé



Rugby Polo

Objectif : Se déplacer.

Consignes : Le jeu débute par la conquête du ballon. Il s'agit ensuite d'aller poser le ballon sur le bord opposé de l'équipe adverse. Les joueurs progressent en se faisant des passes.

Organisation : 2 équipes équilibrées, un ballon

Critère de réussite : L'équipe qui a marqué le plus d' «essais » dans un temps déterminé a gagné.

Variables :

Réduire l'espace, le nombre de joueurs, introduire un second ballon...

