

# Le chat flottant

## But :

*Echapper au chat en se maintenant en surface (sans appui plantaire)*

## Aménagement :

Les élèves sont dispersés.  
Un chat est désigné  
Les matériels « flottent » sur le bassin



### Matériel

-Des planches,  
-Des frites

## Consignes :

Les souris se promènent entre les objets. Au signal du meneur, le chat entre en jeu (fin d'une comptine par exemple) et se déplace vers les souris. Pour échapper au chat, les souris doivent s'accrocher à une planche ou une frite (les pieds ne touchent pas le sol).  
La souris touchée prend la place du chat.

## Critères de réussite :

Rester souris le plus longtemps possible

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Entrée dans l'activité

### Savoirs à construire :

Tenir un équilibre à l'aide d'un objet flottant



## Comportements attendus

Accepter de s'éloigner du bord.

## Variantes

- **Matériel :**
  - On peut n'utiliser que des appuis flottants (chaque souris choisit et se déplace avec l'appui flottant).
  - On peut placer des gros tapis auxquels les souris ont le droit de s'accrocher
- **Actions motrices :** Si chaque souris a sa planche, (voir variante ci dessus, demander des équilibres ventraux ou dorsaux)

# La ronde

## But :

Réaliser ensemble une ronde apprise en classe

## Aménagement :

Les enfants se tiennent par la main en ronde



**Matériel**  
Aucun

## Consignes :

Chanter et danser une ronde ensemble.  
La capucine par exemple où au signal, tous les enfants s'accroupissent ensemble.

## Critères de réussite :

Tous réagissent au signal

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Entrée dans l'activité

### Savoirs à construire :

Se familiariser avec le milieu  
S'immerger la tête même partiellement



## Comportements attendus

- 1) Oser quitter le bord du bassin (accepter de se déplacer en ayant de l'eau autour de soi)
- 2) Puis, immersion de tous les enfants même furtivement

## Variantes

### ☐ Actions motrices :

- Changer de forme de déplacement : courir, reculer, en gardant les épaules dans l'eau, de plus en plus vite
- « Le carrousel » : En ronde 1 enfant sur 2 perd les appuis au sol et se met sur le ventre et sur le dos. La ronde peut tourner.

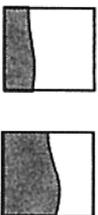
# La course des traîneaux

## But :

Se déplacer le plus rapidement possible par 2 avec l'un des 2 sans appui plantaire.

## Aménagement :

Par 2



## Consignes :

L'un tire son partenaire par l'intermédiaire d'une frite (placée sous les aisselles) ou d'une planche. (le partenaire peut être sur le ventre ou sur le dos)  
Peut se faire sous forme de relais

## Critères de réussite :

Pour l'élève entraîné ne pas poser les pieds au sol.

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Entrée dans l'activité

### Savoirs à construire :

Trouver un équilibre ventral ou dorsal dans un déplacement



## Comportements attendus

Sur la position ventrale, mettre la tête dans l'eau pour trouver l'alignement

## Variantes

- Matériel** : Avec 2 frites
- Actions motrices** :
  - l'élève sur le ventre peut se tenir à la taille de son partenaire (pas de frite)
  - l'élève entraîné peut être sur le dos.
  - On peut aussi pousser son partenaire qui tient une planche à bout de bras (pour réussir l'élève doit s'appuyer sur la planche et non « l'appuyer »)
- Règles** :
  - Trouver toutes les formes de déplacement par 2 avec un élève tiré par l'autre

# La chasse à la baleine

## But :

*Ne pas se laisser enfermer dans le filet*

## Aménagement :

Les élèves sont sur le bord



Au milieu du bassin, un « filet » constitué de 4 élèves se dominant la main = filet ouvert



## Consignes :

Au signal « baleines sortez ! » donné par le meneur, les baleines sortent de leur refuge pour rejoindre l'autre bord. Les élèves enfermés dans le filet (les élèves du filet doivent fermer leur ronde autour des baleines), sont pris et deviennent eux aussi « filets ». Ils constituent au fur et à mesure du jeu, des filets de 4 joueurs. Pour s'échapper, la baleine peut passer dans les « mailles » du filet (= sous les bras des joueurs) avant que le filet ne se referme complètement sur lui.

## Critères de réussite :

Faire le plus d'allers et retours sans être pris dans les filets.

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Entrée dans l'activité

## Savoirs à construire :

Mettre la tête dans l'eau



## Comportements attendus

Les enfants se déplacent rapidement en marchant et en prenant des appuis avec les mains dans l'eau pour aller plus vite  
Mettre la tête complètement dans l'eau même furtivement.

## Variantes

- Milieu** : Peut se jouer en moyenne profondeur (plus d'immersion)
- Nombre de joueurs** : Varier le nombre de joueurs pour constituer les filets.
- Règles** : pour rester dans de bonnes conditions d'apprentissage, l'enseignant dans l'eau fait partie de la chaîne, il remet progressivement dans le camp des baleines les élèves pris, de sorte qu'il y ait toujours 4 à 5 élèves-filet.

# Plouf a dit ....

## But :

Obéir aux consignes données par le meneur de jeu  
uniquement quand elles sont précédées de « Plouf  
a dit... »

## Aménagement :

Enfants dispersés



## Consignes :

Comme « Jacques a dit... », l'enseignant indique ce qu'il faut réaliser. Il peut centrer ses consignes sur l'équilibration (tenir le bord avec une main, sauter sur un pied, faire l'étoile sur le ventre ...) ou l'immersion (se mettre accroupi, faire des bulles...

## Critères de réussite :

Répondre aux consignes données par le meneur sans se tromper.

## Etape 1

## Activités aquatiques

*Entrée dans l'activité*

### Savoirs à construire :

Se familiariser  
Répondre rapidement aux demandes



## Comportements attendus

L'enfant accepte (avec ou sans l'aide de matériel) de :

- modifier son équilibre
- souffler dans l'eau
- S'immerger de façon volontaire
- Ouvrir les yeux sous l'eau

## Variantes

- Matériel : Utiliser du matériel adapté : frites , planches....

# Le filet du pêcheur

**But :**

*Passer entre les mailles du filet*

**Aménagement :**

Groupe de 10 à 12 enfants



**Matériel**

Aucun

Les pêcheurs font la ronde en se tenant par la main. Ils peuvent chanter ou raconter une histoire. Ils conviennent d'un signal (visuel ou un mot déclencheur dans l'histoire) pour la fermeture du filet.

**Consignes :**

Pendant que l'on raconte la comptine ou que l'on chante la chanson, les poissons se déplacent dans et en dehors du filet, en passant entre les mailles.

Au signal, les pêcheurs ferment le filet en s'accroupissant et en baissant les bras.

**Critères de réussite :**

Faire le plus de sorties et entrées dans le filet. (compter le nombre de traversées)

**Etape 1**

**Activités aquatiques**

*Entrée dans l'activité*

**Savoirs à construire :**

Mettre la tête dans l'eau



## Comportements attendus

Oser quitter le bord du bassin (accepter de se déplacer en ayant de l'eau autour de soi).

Mettre la tête complètement dans l'eau même furtivement.

## Variantes

- Matériel** : Les poissons peuvent être munis de masques.
- Exigences** : en tant que situation d'apprentissage, on peut demander aux élèves de passer sous les bras baissés.
- Les règles du jeu** :
  - On peut remplacer la comptine par une suite numérique.
  - Les poissons pris peuvent venir se joindre aux pêcheurs et on considère comme gagnant le poisson qui reste libre en dernier (inconvenient : ce sont les élèves qui réussissent le mieux qui ont « le droit de jouer ! »)

# Les chemins du trésor

## But :

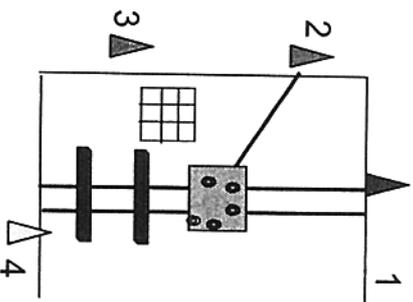
Ramener un objet dans sa caisse en choisissant son chemin

## Aménagement :



### Matériel

- Cônes de couleur pour matérialiser les chemins
- des chouchous de mêmes couleurs sur un tapis flottant au centre du bassin
- Des chemins de halage (2 cordes tendues (avec ou sans obstacles ex. des frîtes ou des tapis), une cage, une ligne d'eau..)



## Consignes :

Choisir un chemin identifié par une couleur, suivre le chemin et prendre un chouchou de la couleur avant de revenir par le même chemin.

## Critères de réussite :

Avoir au moins 2 chouchous par couleur.  
Avoir au moins 3 couleurs différentes

## Etape 1

## Activités aquatiques

*Situation de référence*

### Savoirs à construire :

Se déplacer avec un appui sans toucher le fond



## Comportements attendus

L'élève investit différents espaces aquatiques  
Il accepte de varier ses chemins  
Il réussit à s'allonger épaules dans l'eau

## Variantes

### Matériel :

- Ajouter des obstacles (ex passer dans des cerceaux accrochés aux cordes)
- Jouer sur l'inclinaison des chemins de halage (plus ou moins profonds)
- Les autres joueurs** : Peut se jouer par équipes
- Les règles** : Si la cage est éloignée, on peut donner un bonus (2 chouchous au lieu d'un)

# Le chat cerceau

**But :**

*Echapper au chat en passant dans un cerceau*

**Aménagement :**

Les élèves sont dispersés.

Un chat est désigné

Les cerceaux sont dispersés



**Matériel**

-Des cerceaux posés à plat sur l'eau



**Consignes :**

Les souris se promènent entre les cerceaux. Au signal du meneur, le chat entre en jeu (fin d'une comptine par exemple) et se déplace vers les souris. Pour échapper au chat, les souris doivent passer dans un cerceau. La souris touchée prend la place du chat.

**Critères de réussite :**

Rester souris le plus longtemps possible

**Etape 1**

Activités aquatiques

**Savoirs à construire :**

S'immerger totalement



**Comportements attendus**

Accepter de s'éloigner du bord  
S'immerger suffisamment pour ne pas toucher le cerceau

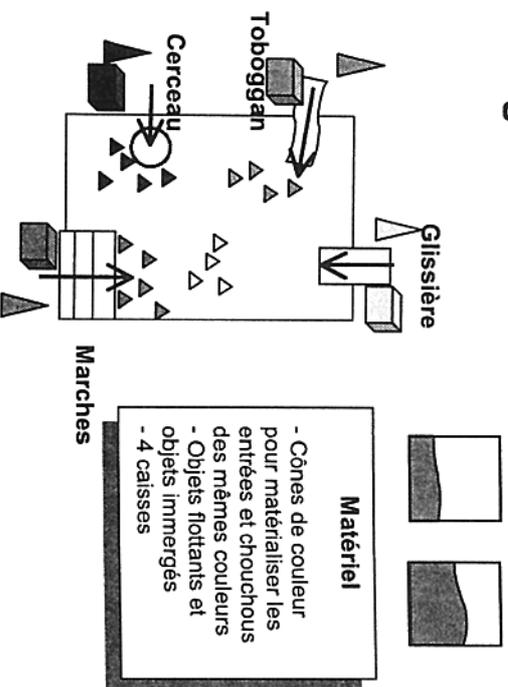
**Variantes**

# La cueillette 1

## But :

Ramener un objet dans sa caisse en choisissant son entrée

## Aménagement :



## Consignes :

Choisir sa porte et prendre un chouchou, aller chercher un objet puis aller déposer l'objet dans la caisse  
**Pour différencier, mettre des objets flottants pour certaines entrées.**

## Critères de réussite :

Avoir au moins 2 élastiques par couleur.  
 Avoir au moins 3 couleurs différentes

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Savoirs à construire :

Entrer dans l'eau de différentes manières



## Comportements attendus

L'élève accepte de varier ses entrées dans l'eau

## Variantes

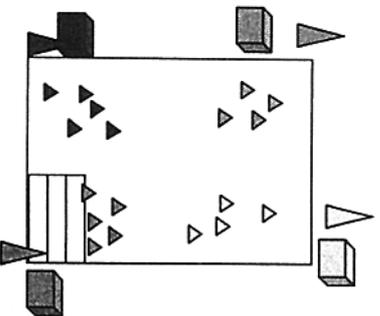
- Milieu** : Varier les profondeurs
- Matériel** : Utiliser différents types de toboggan
- Actions motrices** : Varier les manières d'entrée (par les mains, par les pieds, par les fesses...)
- Les autres joueurs** :
  - Par 2 sous forme de défi
  - Par équipes
- Les exigences** : Valeurs différentes données à chaque couleur

# La cueillette 2

**But :**

Ramener un objet dans sa caisse en choisissant sa profondeur

**Aménagement :**



**Matériel**

- Cônes de couleur pour matérialiser les zones et chouchous de mêmes couleurs
- Objets immergés à différentes profondeurs
- 4 caisses

**Consignes :**

Choisir sa porte et prendre un chouchou, aller chercher un objet puis aller le déposer dans la caisse .

**Critères de réussite :**

Avoir au moins 2 élastiques par couleur.  
Avoir au moins 3 couleurs différentes

**Etape 1**

**Activités aquatiques**

**Savoirs à construire :**

S'immerger totalement



## Comportements attendus

L'élève sait s'immerger assez longtemps  
Il peut se renverser pour atteindre des objets en moyenne profondeur

## Variantes

- Milieu :** Varier les profondeurs
- Matériel :**
  - Varier les types de matériel à ramasser (plus ou moins gros)
  - Varier les couleurs : ramener un objet de la couleur demandée : nécessité d'ouvrir les yeux.
- Les autres joueurs :**
  - Par 2 sous forme de défi
  - Par équipes
- Les exigences :** Valeurs différentes données à chaque couleur

# Sur le quai à bois

**But :**

*Déplacer le plus de frites possible*

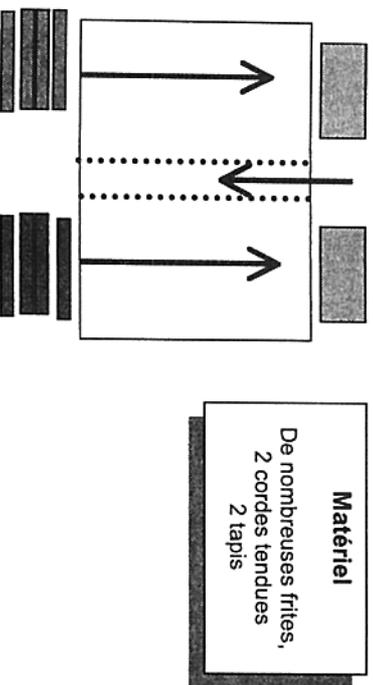
**Aménagement :**

2 équipes de 5 à 6 joueurs, un chemin de halage



**Matériel**

De nombreuses frites,  
2 cordes tendues  
2 tapis



**Consignes :**

Au signal, un joueur de chaque équipe saute avec une frite pour se rendre de l'autre côté, dépose sa frite pour revenir par le chemin de halage.

**Pour différencier :** L'élève choisit entre une planche qui vaut 3 points et 2 frites qui valent 2 points

**Critères de réussite :**

A la fin du jeu, avoir déposé plus de frites que l'équipe adverse

## Etape 1

## Activités aquatiques

**Savoirs à construire :**

Entrer dans l'eau en sautant loin.  
Se déplacer à l'aide d'un appui



## Comportements attendus

Mettre la tête dans l'eau (même peu de temps)

- en sautant et
- en se déplaçant

## Variantes

- Milieu : Peut se jouer dans le grand bassin
- Matériel : peut se jouer avec 2 frites (un sous chaque bras)

# La balle de ping-pong

## But :

*Faire reculer l'adversaire en faisant avancer sa balle*

## Aménagement :



Les 2 joueurs sont face à face avec la balle posée entre eux.



## Consignes :

La bouche au ras de l'eau, on souffle sur sa balle pour la faire progresser.  
Ne pas toucher la balle avec les mains ou une autre partie du corps.  
Ne pas faire jouer trop longtemps (hyper ventilation).

## Critères de réussite :

Atteindre une limite avec la balle.

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Savoirs à construire :

Expirer dans l'eau volontairement, la tête partiellement immergée.



## Comportements attendus

Regard à l'horizontal devant la balle pour avoir la tête en semi-immersion.

## Variantes

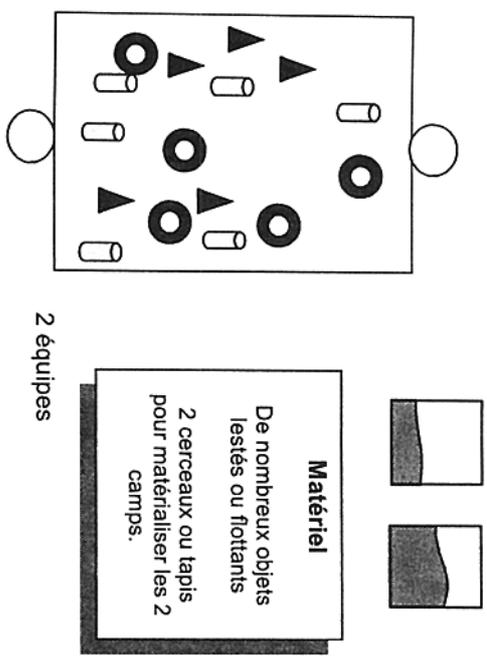
- Matériel :**
  - « anneau de saturne » qu'il faut retourner
  - Jouer avec un tuba
- Les autres joueurs :** Constituer 2 équipes de 4 ou 5 avec un balle par joueur ; but pour les équipes : retourner tous les anneaux avant l'autre équipe.
- Les exigences :** Faire avancer la balle en ligne droite, sans qu'elle ne fasse le « bouchon ».
- Les règles :** Faire avancer la balle posée sur une planche en projetant de l'eau avec la bouche

# La chasse aux trésors

## But :

Ramener le plus d'objets possible dans sa caisse

## Aménagement : (demi-bassin)



## Consignes :

Les joueurs se placent au bord du bassin. Au signal, chaque joueur entre dans l'eau et se déplace pour saisir un objet (un seul) lesté ou flottant et le conduit dans son camp.  
**Pour différencier : L'élève choisit entre un objet lesté qui vaut 3 points ou un objet flottant qui vaut 1 point.**

## Critères de réussite :

L'équipe qui récolte le plus de points a gagné

## Etape 1

## Activités aquatiques

### Savoirs à construire :

Entrer dans l'eau après une impulsion (saut ou plongeon)  
 S'immerger et ouvrir les yeux



## Comportements attendus

- En fonction de leurs compétences, les enfants entrent dans l'eau en sautant ou plongeant, se saisissent d'objets lestés ou flottants.
- Passer du choix des objets flottants à celui des objets lestés
- Passer d'une série d'immersions brèves pour saisir l'objet en tâtonnant (éventuellement les yeux fermés) à une immersion prolongée pour réussir plus aisément.

## Variantes

- ☐ **Milieu** : On peut choisir d'éloigner les camps afin de faire sortir et entrer les joueurs (pour travailler l'entrée dans l'eau)
- ☐ **Matériel** :
  - Disposer des aides pour descendre au fond : cage par exemple
  - Immerger un objet lourd ou encombrant (ex petit mannequin) pour conduire à une plus longue immersion et/ou de l'entraide.
  - Mettre des masques à disposition pour les enfants qui hésitent encore.

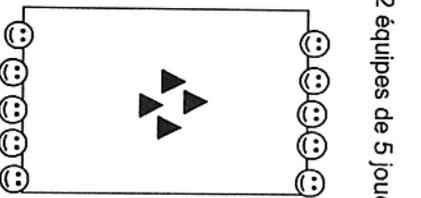
# Le béréret aquatique

**But :**

*Ramener un objet avant les adversaires*

**Aménagement :**

2 équipes de 5 joueurs



**Matériel**

4 objets immergés

**Consignes :**

Chaque joueur est numéroté. Le meneur appelle 2 n° en même temps. Ceux-ci doivent aller chercher un objet le plus rapidement possible.

*Pour différencier, on peut mettre des objets flottants (ils valent 1 point) et lestés (ils valent 3 points)*

**Critères de réussite :**

Le 1<sup>er</sup> objet ramené est gagnant. Ou bien, les 2 premiers objets ramenés désigne l'équipe gagnante.

**Etape 1**

Activités aquatiques

**Savoirs à construire :**

Entrer dans l'eau  
S'immerger



**Comportements attendus**

Oser quitter le bord. Sauter loin

Se déplacer avec l'appui des mains pour aller plus vite

**Variantes**

- Milieu :** Varier la profondeur, aller vers la perte d'appuis plantaires
- Actions motrices :** Départ dans l'eau, en touchant le bord