

Entrer dans l'eau	Petite pêche		Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau par l'escalier		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par l'escalier - Prendre des risques - Accepter la remise en cause de l'équilibre 		<ul style="list-style-type: none"> - Ramasser le plus possible de poissons - Descendre de plus en plus de marches 	
Déroulement			
<p>Différents objets flottants sont disposés le long des marches. Consigne : « Ramassez le plus grand nombre de poissons. A chaque fois, revenez vers le bord et déposez votre pêche dans le seau. »</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - La prise de risque : oser descendre les marches - Le nombre de marches descendues 		<ul style="list-style-type: none"> - 3 objets flottants par enfant - 1 seau par enfant 	

Entrer dans l'eau	Touche-Tapis		Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau par l'escalier		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par l'escalier - Prendre des risques - Accepter la remise en cause de l'équilibre 		<ul style="list-style-type: none"> - Rejoindre le tapis - Oser s'avancer dans l'eau 	
Déroulement			
<p>Un tapis flotte au bord des marches. Les enfants disposent de plusieurs objets au bord du bassin. Consigne : « Descendez les marches et déposez les objets un par un sur le tapis. »</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'objets déposés - Le nombre de marches descendues 		<ul style="list-style-type: none"> - Différents objets - 1 tapis flottant 	

Entrer dans l'eau	Panier gourmand		Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau par l'échelle		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par l'échelle - Accepter le déséquilibre causé par la perte d'un appui 		<ul style="list-style-type: none"> - Descendre par l'échelle - Lâcher l'échelle d'une main pour attraper un objet 	
Déroulement			
<p>Sur un tapis flottant, disposer des objets à portée de main des enfants. Un panier est disposé à l'extrémité du tapis. Consigne : « Ramassez un objet du tapis et amenez le dans le panier. »</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - L'entrée dans l'eau se fait en arrière - L'enfant ose lâcher une main 		<ul style="list-style-type: none"> - 1 tapis flottant - des objets flottants - 1 panier 	

Entrer dans l'eau	Chasse au trésor		Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau par l'échelle		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par l'échelle - Accepter l'immersion partielle 		<ul style="list-style-type: none"> - Entrer sans voir l'eau - Descendre à l'échelle - Se déplacer le long du bord 	
Déroulement			
<p>Descendre par l'escalier et aller chercher des objets lestés déposés sur les marches. Saisir un objet, se déplacer le long du bord et déposer l'objet dans un panier. Remonter plus loin.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau en arrière - S'immerger partiellement 		<ul style="list-style-type: none"> - Objets lestés 	

Entrer dans l'eau	Relais cerceau	Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau par le bord		Faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par le bord - Trouver différentes façons d'entrer dans l'eau 		<ul style="list-style-type: none"> - Chercher des solutions pour entrer dans le cerceau : en avant, dos à l'eau
Déroulement		
<p>Descendre dans un cerceau en partant du bord. Transporter ce cerceau à l'autre bout du bassin et sortir du cerceau. A ce moment un autre enfant saute dans le cerceau et le transporte au point de départ.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau face à l'eau, dos à l'eau, debout, assis, accroupis. 		<ul style="list-style-type: none"> - Plusieurs cerceaux

Entrer dans l'eau	Béret aquatique	Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau par le bord		Faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - Oser quitter le bord - Accepter les déséquilibres - 		<ul style="list-style-type: none"> - Sauter dans l'eau - Accepter d'être éclaboussé
Déroulement		
<p>A l'appel de leur numéro deux enfants sautent dans l'eau du bord(debout , assis ou accroupis). Le premier qui attrape le béret, le ramène dans son camp. Son adversaire peut le poursuivre et le toucher. Dans ce cas, c'est lui qui remporte le point.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de sauter du bord - Ramener le béret dans son camp - Toucher un adversaire 		<ul style="list-style-type: none"> - Objets flottants

Entrer dans l'eau	Le tapis volant		Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau à partir du tapis		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le déséquilibre - Accepter de descendre dans l'eau à partir d'un support instable 		<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer malgré des appuis fuyants - Oser descendre du tapis 	
Déroulement			
Les enfants se déplacent sur le tapis comme ils le souhaitent. Arrivés au bout, ils s'assoient et descendent dans l'eau pour y récupérer un objet flottant .			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'objets récupérés et donc le nombre de traversées du tapis. 		<ul style="list-style-type: none"> - Objets flottants - 1 tapis flottant 	

Entrer dans l'eau	Le tapis à l'envers		Niveau 1
Objectif : Entrer dans l'eau à partir du tapis		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau à partir d'un support instable, dos à l'eau 		<ul style="list-style-type: none"> - Oser entrer dans l'eau sans contact visuel. - Accepter le déséquilibre. 	
Déroulement			
Les enfants se déplacent à reculons, à genoux sur le tapis pour descendre dans l'eau en arrière.			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de traversées 		<ul style="list-style-type: none"> - 1 tapis flottant - 	

S'immerger	Ping Pong		Niveau 1
Souffler à la surface de l'eau		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Immerger les voies aériennes supérieures 		<ul style="list-style-type: none"> - Souffler par la bouche sur une balle de ping-pong. - Accepter d'être éclaboussé 	
Déroulement			
<p>Faire progresser la balle de ping-pong à la surface de l'eau, d'un point à un autre. Marcher lentement et guider la balle avec son souffle. On ne doit pas la toucher avec les mains.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - La balle doit avancer sans faire le bouchon. - Semi-immersion de la tête permettant une meilleure efficacité 		<ul style="list-style-type: none"> - Balles de ping-pong. 	

S'immerger	Les bulles		Niveau 1
Souffler à la surface de l'eau		Faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Immerger les voies aériennes supérieures - Oser se mouiller le visage 		<ul style="list-style-type: none"> - Souffler par la bouche dans un tuba immergé - Accepter d'être éclaboussé 	
Déroulement			
<p>En se déplaçant dans le petit bain, souffler dans un tuba immergé. On pourra faire souffler les enfants dans des pailles, des tuyaux, ...</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Les bulles qui sortent du tuba. - Le temps d'expiration 		<ul style="list-style-type: none"> - Tubas, pailles, tuyaux divers. 	

S'immerger	Le petit train		Niveau 1
Mettre le nez et la bouche dans l'eau	Faible profondeur		
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'immerger lune partie du visage. 		<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'immerger pour passer sous des obstacles. - Ne pas craindre d'avaler de l'eau. 	
Déroulement			
<p>Des frites sont placées sur le bord du bassin en dépassant au-dessus de la surface de l'eau.</p> <p>Les enfants se déplacent les uns derrière les autres en passant sous des obstacles. Ils doivent s'immerger que la bouche et le nez.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'obstacles franchis 		<ul style="list-style-type: none"> - Des frites 	

S'immerger	Le poisson-chat		Niveau 1
Mettre le nez et la bouche dans l'eau	Faible profondeur		
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Immerger les voies aériennes supérieures - 		<ul style="list-style-type: none"> - Toucher un objet avec son nez. 	
Déroulement			
<p>Par 2. Un enfant tient un objet juste sous la surface de l'eau. L'autre doit le toucher avec le nez.</p> <p>Au fur et à mesure, l'objet sera tenu de plus en plus bas.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre de fois que l'objet a été touché. 		<ul style="list-style-type: none"> - Des objets lestés 	

S'immerger	Le jeu de Kim		Niveau 1
Mettre le visage dans l'eau			Faible profondeur
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'immerger le visage. 		<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'immerger pour apercevoir les objets - Ne pas craindre d'avaler de l'eau. 	
Déroulement			
<p>Disposer un certain nombre d'objets au fond du bassin. Un enfant, équipé d'une paire de lunettes de natation, doit visualiser les objets en s'immergeant le visage. Enlever un objet, l'enfant doit s'immerger à nouveau le visage et deviner l'objet manquant.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Deviner l'objet manquant - Oser s'immerger le visage. 		<ul style="list-style-type: none"> - Des objets lestés - Des lunettes de natation 	

S'immerger	La ronde des crabes		Niveau 1
Mettre le visage dans l'eau			Faible profondeur
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'immerger le visage. 		<ul style="list-style-type: none"> - Mettre la bouche, le nez et les yeux dans l'eau. - Contrôler sa respiration. 	
Déroulement			
<p>Faire une ronde. Au signal d'un enfant, chacun met le visage dans l'eau.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Oser s'immerger le visage. 			

S'immerger	La cueillette		Niveau 1
S'immerger en gardant les appuis plantaires			Faible profondeur
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
- Accepter de s'immerger complètement.		- Aller chercher des objets immergés en se baissant	
Déroulement			
<p>Disposer un certain nombre d'objets au fond du bassin. Les enfants doivent en récupérer le plus possible. Ils les déposent un par un dans leur seau posé au bord du bassin.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
- Le nombre d'objets ramassés.		<ul style="list-style-type: none"> - Des objets lestés - Des seaux 	

S'immerger	Le Jivaro		Niveau 1
S'immerger en gardant les appuis plantaires			Faible profondeur
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
- Accepter de s'immerger le visage.		- Accepter de s'immerger pour ne pas « se faire couper la tête »	
Déroulement			
<p>Les enfants forment une ronde. L'enseignant est au milieu. Celui-ci fait tourner une frite au dessus de la surface de l'eau, les enfants doivent se baisser pour ne pas se faire « couper la tête ».</p>			
Critères de réussite		Matériel	
- Ne pas se faire couper la tête		- Une frite	

S'équilibrer	Les statues	Niveau 1
S'équilibrer en position verticale		Faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - S'équilibrer sans l'appui des mains - Lâcher le bord 		<ul style="list-style-type: none"> - Tenir une position un certain temps uniquement grâce aux appuis plantaires
Déroulement		
Au signal du maître, l'enfant choisit une position qu'il doit tenir pendant 3 secondes.		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Lâcher le bord - Sortir les bras de l'eau 		<ul style="list-style-type: none"> - Planche ou frite pour les enfants plus réticents.

S'équilibrer	Passé à balle	Niveau 1
S'équilibrer en position verticale		Faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - S'équilibrer sans l'appui des mains - Se concentrer sur un objet en mouvement 		<ul style="list-style-type: none"> - Rattraper et relancer un ballon. - Utiliser ses bras pour autre chose que l'équilibre.
Déroulement		
En position verticale, les enfants se passent et réceptionnent un ballon. Face à face, en cercle. Passé à 10, chat-balle, ...		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Lâcher le bord - Réussir ses lancers et ses réceptions. 		<ul style="list-style-type: none"> - Planche ou frite pour les enfants plus réticents.

S'équilibrer	Couteau-étoile	Niveau 1
S'équilibrer en position horizontale sur un appui fixe		Faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
- S'allonger en position ventrale avec perte des appuis plantaires		- Etre à plat ventre et bouger ses jambes.
Déroulement		
<p>Les enfants sont allongés sur le ventre, les bras sur les marches de l'escalier. Lorsque le maître dit : « étoile », les enfants écartent les jambes. Lorsque le maître dit : « couteau », les enfants resserrent les jambes</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Lâcher le bord - Sortir les bras de l'eau 		<ul style="list-style-type: none"> - Planche ou frite pour les enfants plus réticents.

S'équilibrer	1,2,3, je flotte !	Niveau 1
S'équilibrer en position horizontale sur un appui fixe		Faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
- S'allonger en position ventrale avec perte des appuis plantaires		- Etre à plat ventre pour laisser flotter ses jambes.
Déroulement		
<p>Les bras sur les marches, les genoux ou les pieds au fond, l'enfant doit se retrouver en position horizontale lorsque le maître ayant compté jusqu'à 3 (dos tourné) se retourne pour les regarder.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Les jambes doivent être remontées vers la surface. 		

S'équilibrer	Chat flottant	Niveau 1
S'équilibrer horizontalement sur un appui flottant	Faible profondeur	
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
- S'équilibrer avec perte des appuis plantaires.	- S'allonger pour ne pas être mangé par le chat.	
Déroulement		
<p>Les souris se promènent entre des planches. Au signal, le chat entre en jeu et se déplace vers les souris. Le chat ne peut toucher la souris que si elle a les pieds au sol. Pour se protéger, la souris doit s'allonger à l'aide d'une planche ou d'une frite. La souris touchée devient le chat.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Les pieds doivent quitter le fond du bassin. - Position allongée maintenue. 	<ul style="list-style-type: none"> - planches - frites 	

S'équilibrer	Les brouettes	Niveau 1
S'équilibrer horizontalement sur un appui flottant	Faible profondeur	
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - S'équilibrer horizontalement avec perte des appuis plantaires. - Maintenir un équilibre horizontal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire la brouette le plus rapidement possible - Se déplacer avec « la brouette » 	
Déroulement		
<p>La moitié du groupe se positionne à un endroit du bassin. Chaque enfant possède une frite ou une planche : ce sont les brouettes. Au signal, les enfants de l'autre groupe se dirigent vers les « brouettes ». Chacun prend les pieds d'un camarade et les place à l'horizontal. Ils poussent ensuite les brouettes vers un endroit du bassin clairement identifié.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Les brouettes acceptent la position horizontale et la maintiennent. 	<ul style="list-style-type: none"> - frites, planches 	

S'équilibrer	Les déménageurs	Niveau 1
S'équilibrer avec perte des appuis plantaires		grande profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - Laisser flotter ses jambes - Accepter la grande profondeur 		<ul style="list-style-type: none"> - Transporter un objet le long du grand bassin.
Déroulement		
<p>Prendre un objet à une échelle et le transporter à l'aide des mains le long du bord jusqu'à l'échelle suivante. Mettre en place un relai.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Les jambes flottent près de la surface. - Nombre de traversées. 		<ul style="list-style-type: none"> - ceinture pour les enfants impressionnés par la grande profondeur. - Objets divers à transporter.

S'équilibrer	La mousse	Niveau 1
S'équilibrer avec perte des appuis plantaires		grande profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - Laisser flotter ses jambes - Accepter la grande profondeur - 		<ul style="list-style-type: none"> - Faire le plus de mousse possible avec les pieds.
Déroulement		
<p>Le long du bord, se tenir bras tendus. Laisser remonter les jambes à la surface et battre des pieds le plus vite possible.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'allonger sur le ventre en grande profondeur. - Se laisser flotter. 		

Se déplacer	Les déménageurs aquatiques (équipe EPS 14)	Niveau 1
Se déplacer en marchant		faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - Sentir la résistance de l'eau - Accepter les déséquilibres - Oser traverser le bassin 		<ul style="list-style-type: none"> - Transporter le plus d'objets possible - Accepter de quitter le bord
Déroulement		
<p>Pour chaque équipe, transporter le plus d'objets possible du camp adverse vers son camp en un temps donné.</p> <p>Chaque joueur quitte son camp, va chercher un objet dans la caisse adverse et le ramène dans la sienne.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur doit ramener au moins un objet. - Son équipe doit avoir plus d'objets que l'autre. 		<ul style="list-style-type: none"> - Objets divers - Planches pour favoriser la position horizontale - 2 caisses

Se déplacer	Les coquillages brûlants (équipe EPS 14)	Niveau 1
Se déplacer en marchant		faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître		Pour l'enfant
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer rapidement avec un objet 		<ul style="list-style-type: none"> - Aller chercher un objet et le relancer dans le camp adverse
Déroulement		
<p>Au signal sonore, envoyer par dessus la ligne d'eau tous les objets (les coquillages) arrivés dans son camp.</p> <p>On ne peut saisir qu'un seul objet à la fois.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans son camp au bout d'un temps donné.</p>		
Critères de réussite		Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Accepter de s'allonger sur le ventre en grande profondeur. - Se laisser flotter. 		<ul style="list-style-type: none"> - une ligne d'eau - des objets flottants

Se déplacer	La chasse à la baleine (équipe EPS 14)	Niveau 1
Se déplacer en courant avec des changements de direction	faible profondeur	
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en courant dans l'eau - Effectuer des changements de direction - S'équilibrer en se déplaçant 	<ul style="list-style-type: none"> - Echapper au chasseur en courant dans l'eau - Entrer dans l'eau 	
Déroulement		
<p>Les enfants (les baleines) sont assis au bord du bassin. 1 chasseur est dans l'eau. Au signal, « baleines, sortez ! », celles-ci quittent leur camp pour rejoindre l'autre bord sans être touchées. Chaque baleine touchée devient chasseur.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Toucher le plus de baleines possible. - Ne pas se faire toucher 	<ul style="list-style-type: none"> - Frites, ceintures, palmes. 	

Se déplacer	L'horloge	Niveau 1
Se déplacer en courant avec des changements de direction	faible profondeur	
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en courant dans l'eau - Effectuer des changements de direction - S'équilibrer en se déplaçant 	<ul style="list-style-type: none"> - Courir le plus vite possible - Passer le ballon le plus vite possible 	
Déroulement		
<p>Jeu à faire en classe avant de le proposer à la piscine. 2 équipes : une se place en cercle et l'autre en file indienne. Au signal, l'équipe en cercle se passe le ballon le plus rapidement possible. En même temps, un membre de l'équipe adverse court autour du cercle formé par la 1^{ère} équipe et revient vers son équipe, tape dans la main du suivant, qui part à son tour. L'équipe en cercle stoppe le ballon lorsque le dernier coureur est passé.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de tours avec le ballon.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir couru le plus vite possible - Avoir effectué le plus de passes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un ballon. 	

Se déplacer	Les crocodiles	Niveau 1
Se déplacer en équilibre horizontal sur un appui fixe		faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
- Utiliser les jambes pour faciliter le déplacement.	- Ne pas se faire croquer par le crocodile en relevant les jambes. - Se déplacer le plus vite possible	
Déroulement		
<p>Les enfants s'appuient au bord du bassin ou sur les marches. Au signal, ils se déplacent le long du bord ou le long des marches pour rejoindre un point précis du bassin. Le crocodile (le maître ou un autre enfant) s'avance et « croque » les jambes qui touchent le sol pendant le déplacement. Quand on est croqué, on devient crocodile.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
- Etre le dernier « survivant ».	-	

Se déplacer		Niveau 1
Se déplacer en équilibre horizontal sur un appui flottant		faible profondeur
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
	-	
Déroulement		
Critères de réussite	Matériel	

Se déplacer	La chasse à la baleine (équipe EPS 14)	Niveau 1
Se déplacer en équilibre horizontal sur un appui flottant	faible profondeur	
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
- Se mettre en équilibre horizontal pour se déplacer.	- Se déplacer le plus vite possible pour échapper aux chasseurs.	
Déroulement		
<p>Les enfants (les baleines) sont assis au bord du bassin. 1 chasseur est dans l'eau. Au signal, « baleines, sortez ! », celles-ci quittent leur camp pour rejoindre l'autre bord sans être touchées.</p> <p>Chaque baleine a une planche et doit se déplacer sans la lâcher. Toute baleine qui touche le fond du bassin devient chasseur. Chaque baleine touchée devient chasseur.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
- Se faire prendre le plus tard possible Se déplacer rapidement	- planches, frites	

Se déplacer	Les déménageurs aquatiques (équipe EPS 14)	Niveau 1
Se déplacer en équilibre horizontal sur un appui flottant	faible profondeur	
Objectifs spécifiques		
Pour le maître	Pour l'enfant	
Se mettre en équilibre horizontal pour se déplacer.	- Transporter le plus d'objets avec l'aide de sa planche	
Déroulement		
<p>Pour chaque équipe, transporter le plus d'objets possible du camp adverse vers son camp en un temps donné.</p> <p>Chaque joueur quitte son camp, va chercher un objet dans la caisse adverse et le ramène dans la sienne.</p> <p>L'objet transporté est posé sur la planche.</p> <p>Il est interdit de poser le pied au sol plus de trois fois pendant le transport.</p>		
Critères de réussite	Matériel	
- Transporter le plus d'objets sans poser le pied au sol.	- planches - objets flottants	

Respirer	Le nénuphar		Niveau 1
Souffler fort par la bouche		faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Souffler au ras de l'eau - Souffler longtemps et fort 		<ul style="list-style-type: none"> - Souffler le plus fort possible pour faire avancer la balle de ping pong. 	
Déroulement			
<p>Par groupe de 4. Un cerceau par groupe. 4 pinces à linge placées à égale distance délimitent le but de chaque joueur. Une balle de ping pong placée au centre du cerceau. Les joueurs se tiennent les mains.</p> <p>Au signal, chaque joueur tente d'envoyer la balle de ping-pong dans un but adverse en soufflant dessus.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Les buts marqués par chaque joueur. - Pour un souffle efficace, l'expiration doit se faire la bouche au ras de l'eau. 		<ul style="list-style-type: none"> - 1 cerceau, 1 balle de ping pong, 4 pinces à linge par groupe de 4 enfants. 	

Respirer	Le mérrou		Niveau 1
Contrôler la durée de son expiration		faible profondeur	
Objectifs spécifiques			
Pour le maître		Pour l'enfant	
<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler sa respiration. - Faire des apnées de plus en plus longues . 		<ul style="list-style-type: none"> - Traverser sans se faire toucher. - Respirer le moins possible. 	
Déroulement			
<p>Tous les joueurs sauf 1 sont au bord du bassin. Au signal, ils doivent se rendre de l'autre côté, le déplacement devant se faire la bouche et le nez immergés. L'inspiration se fait à l'arrêt.</p> <p>Le mérrou essaie de toucher les joueurs à l'arrêt en lançant un pain de flottaison. Le joueur touché devient un partenaire du Mérrou.</p> <p>Le joueur qui ne respecte pas la règle d'inspiration doit revenir au point de départ.</p>			
Critères de réussite		Matériel	
<ul style="list-style-type: none"> - Traverser sans se faire toucher. 		-	

Niveau 1

<i>Objectifs</i>	<i>Compétences</i>	<i>Situations</i>	<i>Pages</i>
Entrer dans l'eau	Entrer dans l'eau par l'escalier	Petite pêche	1
		Touche-tapis	1
	Entrer dans l'eau par l'échelle	Panier gourmand	2
		Chasse au trésor	2
	Entrer dans l'eau par le bord	Relais cerceau	3
		Béret aquatique	3
Entrer dans l'eau à partir d'un tapis	Le tapis volant	4	
	Le tapis à l'envers	4	
S'immerger	Souffler à la surface de l'eau	Ping pong	5
		Les bulles	5
	Mettre le nez et la bouche dans l'eau	Le petit train	6
		Le poisson-chat	6
	Mettre le visage dans l'eau	Le jeu de Kim	7
		La ronde des crabes	7
S'immerger en gardant les appuis plantaires	La cueillette	8	
	Le Jivaro	8	
S'équilibrer	S'équilibrer en position verticale	Les statues	9
		Passe à balle	9
	S'équilibrer en position horizontale sur un appui fixe	Couteau-étoile	10
		1,2,3, je flotte !	10
	S'équilibrer en position horizontale sur un appui flottant	Chat flottant	11
		Les brouettes	11
S'équilibrer avec perte des appuis plantaires	Les déménageurs	12	
	La mousse	12	
Se déplacer	Se déplacer en marchant	Les déménageurs	13
		Les coquillages brûlants	13
	Se déplacer en courant en changeant de direction	La chasse à la baleine	14
		L'horloge	14
	Se déplacer en équilibre horizontal sur un appui fixe	Les crocodiles	15
			15
Se déplacer en équilibre horizontal sur un appui flottant	La chasse à la baleine	16	
	Les déménageurs	16	
Respirer	Souffler fort par la bouche	Ping pong	5
		Le nénuphar	17
	Empêcher l'eau d'entrer	Le jeu de Kim	7
		La ronde des crabes	7
	Contrôler la durée de l'expiration	Le mérrou	17