

Objectif : Etre capable de ...

Réaliser une immersion dans le cadre d'un jeu.

ETAPE 1

Objectif : → Immersion, mettre la tête dans l'eau

Consigne :

→ Le loup glacé :

Délimiter une zone de jeu où les enfants auront pieds. Les élèves devront courir pour ne pas se faire attraper par le loup. Lorsqu'il les touchera, ils seront glacés. Pour être délivré lorsque l'on est glacé il faudra que l'un des camarades non touché vienne poser sa main sur son épaule et mette le visage dans l'eau. Penser à changer régulièrement de loup.

Variables :

→ Demander de mettre la tête complètement dans l'eau.

→ Ajouter une cabane où les enfants ne pourront pas être touchés, (la tête sous l'eau peut être une cabane qui incite à l'immersion.)

→ On pourra par la suite se faire délivrer lorsqu'un camarade passe entre les jambes.

ETAPE 2

Objectif : → Immersion, mettre la tête dans l'eau

Consigne :

→ Poissons, pêcheurs :

Couper le groupe en deux (d'un côté les poissons de l'autre les pêcheurs). Les pêcheurs se mettent en cercle et choisissent un chiffre qu'ils gardent secret. Les poissons devront passer sous les bras des pêcheurs qui seront en train de compter à voix haute jusqu'au chiffre choisi. Au nombre défini les pêcheurs baissent les bras. Sont attrapés tous les poissons présents à ce moment là dans la ronde.

Variables :

→ Faire varier la hauteur des bras des pêcheurs pour que les poissons aient plus ou moins la tête immergée.

ETAPE 3

Objectif : → Immersion

Consigne :

→ La chasse aux trésors :

Couper le groupe en 2. Chaque équipe aura un camp matérialisé par un cerceau. L'enseignant lance des objets dans le bassin aussi bien flottants que lestés. Au signal les élèves partent pour récupérer un objet qu'ils ramènent dans leur cerceau. Quand il n'y en a plus, on comptabilise les objets. L'équipe qui en a le plus gagne.

Variables :

→On peut attribuer des points différents aux objets lestés

ETAPE 4

Objectif : → Immersion

Consigne :

→Le béret :

2 équipes placées d'un côté et de l'autre du bassin. L'enseignant attribue un numéro à chaque élève (les même dans chaque équipe). Il jette un anneau au milieu et crie un numéro. Les enfants qui ont ce chiffre partent en courant. Le premier qui a récupéré l'objet fait marquer un point à son équipe.

Variables :

→On peut faire varier les déplacements en battements, en brasse, en crawl...

→Faire varier la profondeur.