

ANNEXE A

Séances 3 et 4 :

Nom du jeu	But du jeu	Aménagement / organisation	Déroulement / consignes	Variantes
Lola a dit	Obéir aux consignes données par le meneur de jeu uniquement quand elles sont précédées de « Lola a dit... »	Elèves dispersés dans la zone de jeu	L'enseignant indique ce qu'il faut réaliser. Consignes centrées sur l'équilibration (tenir le bord à une main, sauter sur un pied, faire l'étoile...) ou sur l'immersion (faire des bulles, accroupi...).	Changer le matériel : frite, planche, ballon...
Le filet du pêcheur	Passer entre les mailles du filet.	Les pêcheurs font la ronde en se tenant par la main. Ils peuvent chanter ou raconter une histoire. Ils conviennent d'un signal (visuel, mot de l'histoire...) pour la fermeture du filet.	Pendant que les pêcheurs racontent la comptine, 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.	Les poissons peuvent passer sous les bras baissés. Les poissons attrapés deviennent pêcheurs. Une comptine numérique.
La graine de nénuphar (balle de ping pong)	Traverser le bassin en soufflant sur sa balle pour la faire avancer.	Elèves situés vers une même ligne d'eau.	L'enseignant donne le départ du jeu.	Faire avancer la balle en tapant sur l'eau avec les mains. Possibilité de prendre la balle dans les mains et d'avancer avec la tête complètement immergée.

<p>La chasse aux escargouilles (la chasse au trésor)</p>	<p>Ramener le plus possible d'objets dans sa caisse.</p>	<p>2 équipes (bonnets pour différencier les équipes). Des objets flottants, immergés. Elèves dispersés.</p>	<p>Au signal, les élèves vont récupérer 1 seul objet et le ramènent dans leur caisse. Puis ils retournent en chercher d'autres.</p>	<p>Ramener plusieurs objets en même temps. S'allonger dans l'eau (avec ou sans matériel) pour ramener l'objet.</p>
<p>La passe à 5 des souris</p>	<p>Effectuer 5 passes à la suite pour marquer un point.</p>	<p>2 équipes (bonnets pour différencier les équipes). 1 ballon. Elèves dispersés.</p>	<p>Les joueurs d'une équipe doivent faire 5 passes à la suite pour marquer un point.</p>	<p>Nombre de passes. Nombre de joueurs qui doivent toucher le ballon. Matériel ou non.</p>

Séances 5, 6, 7 et 8 : (possibilité de choisir des jeux des séances 3 et 4)

Nom du jeu	But du jeu	Aménagement / organisation	Déroulement / consignes	Variantes
La collection des souris (le collectionneur)	Ramener 3 objets immergés différents.	Cônes matérialisant les entrées. Elèves dispersés. Des objets différents à des profondeurs différentes.	Individuellement, former une collection de 3 objets différents. Au signal, les élèves entrent dans l'eau et descendent en profondeur avec ou sans aide pour saisir un objet.	Profondeurs. Perche. Eloignement des objets par rapports aux bords. Jouer par 2. Valeur différente donnée à chaque objet de couleur différente.
1, 2, 3, Lola	Se déplacer rapidement, s'équilibrer tête dans l'eau pour atteindre la perche.	Elèves à l'extérieur de l'eau vers les escaliers.	Pendant que l'enseignant compte « 1, 2, 3, Lola », les élèves avancent avec la frite (la planche) tenue à bout de bras. Après avoir prononcé le mot « Lola », les joueurs doivent être corps immobile, bouche dans l'eau, sans pose des pieds au sol. Si échec, l'élève recule de 3 « pas ».	Matériel de flottaison.
Le (poisson)-chat ! (l'épervier)	Traverser le bassin (pour atteindre la perche) sans se faire toucher.	Pains de flottaison. Elèves à l'extérieur de l'eau vers les escaliers. 1 élève est le (poisson)-chat.	Les élèves doivent traverser le bassin sans se faire toucher par un pain de flottaison. Le gagnant est celui qui atteint le premier la perche opposée.	Matériel de flottaison. Nombre de (poissons)-chats.

<p>La loutre étoilée</p>	<p>Echapper à la loutre en se maintenant à la surface (sans appui plantaire).</p>	<p>Elèves dispersés. Une loutre est désignée.</p>	<p>Au signal de l'enseignant, la loutre entre en jeu et se déplace vers les poissons pour les toucher. Pour échapper à la loutre, les poissons doivent réaliser un équilibre (étoilante d'eau, morméduse, poisson-touboule). Si les poissons maintiennent leur équilibre 3 secondes, ils ne peuvent pas être touchés. Le poisson touché prend la place de la loutre.</p>	<p>Nombre de loutre. Limiter les équilibres possibles. Matériel de flottaison.</p>
<p>Têtanlère et Pensatou : les meilleurs amis !</p>	<p>Se déplacer le plus rapidement possible par 2.</p>	<p>Elèves par 2.</p>	<p>Par l'intermédiaire d'une frite (d'une planche), l'un tire son partenaire pour traverser la zone.</p>	<p>Possibilité de se mettre sur le ventre ou sur le dos. Avec 2 frites. Trouver différentes formes de déplacement par 2.</p>