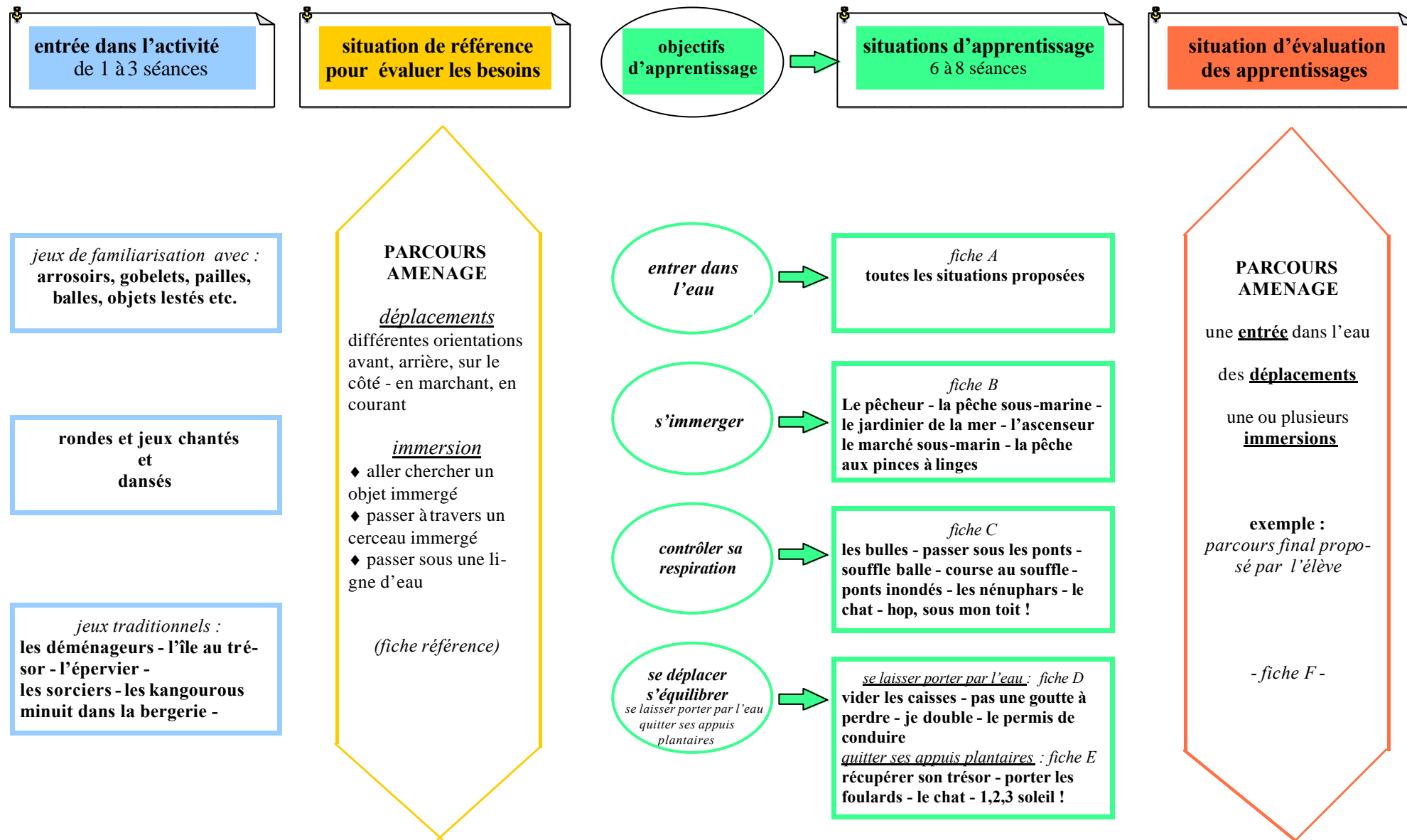


NATATION - cycle ou niveau I - Unité d'apprentissage



CYCLE I

LES SORCIERS :

Un joueur sur 4 est sorcier. Les sorciers sont nettement reconnaissables. Tout joueur touché par un sorcier est transformé en statue. Les autres joueurs peuvent, en les touchant, les libérer.

Joueurs

Loup

		o	X
o	o	X	o
X	o		o
o		o	o
o			
o	o	X	
X	o	o	X
O	o		o
o	o	o	
X		X	
o	o	X	
o			

X Adulte 0 Joueurs

LES DEMENAGEURS

Plusieurs équipes selon l'effectif de la classe. (Pas plus de 5)

Matériel pour chaque équipe:

2 tapis par équipe

1 **ou 2 cerceaux** posés sur le bord du bassin

10 objets placés dans les cerceaux

But du jeu :

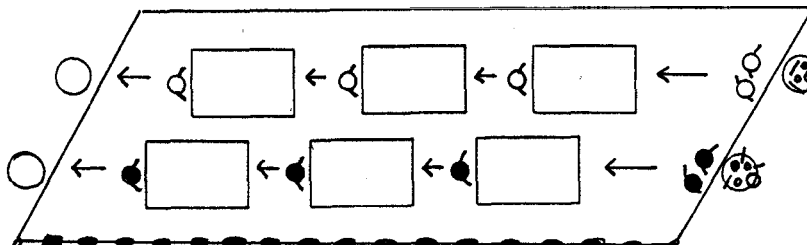
Être l'équipe la plus rapide pour amener les objets de l'autre côté de la piscine.

Consigne:

Prendre un seul objet à la fois, le poser sur le tapis où un autre équipier se charge de le réceptionner pour le déposer sur le second tapis et ainsi de suite.

Variantes: Modes de déplacements

Profondeur

**L'ILE AU TRESOR**

Plusieurs équipes selon l'effectif de la classe, (Pas plus de 5)

Matériel pour chaque équipe:

1 île (tapis flottant à 5 m du bord du bassin)

10 objets de couleurs différentes posés sur le tapis

1 cerceau placé sur le bord du bassin (1 couleur l 1 équipe)

But du jeu :

Être l'équipe la plus rapide à ramener son trésor dans le cerceau.

Consignes:

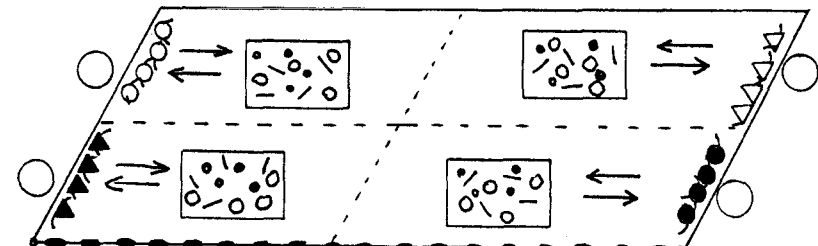
Prendre un seul objet à la fois

Variantes : Association de couleurs cerceau /objets

Modes de déplacements

Distance à parcourir

Profondeur



L'EPERVIER

Au signal les joueurs traversent le bassin sans être touchés par l'épervier. Au signal, les joueurs effectuent des petits sauts, pieds joints, dans la direction indiquée par l'enseignant . Les joueurs touchés par l'épervier forment des chaînes de 2 qui peuvent prendre comme l'épervier.

LES KANGOUROUS

Les joueurs effectuent des petits sauts, pieds joints, dans la direction indiquée par l'enseignant .
Déplacements vers l'avant, l'arrière, à droite, à gauche, en valsant,...

LES SORCIERS

Espace de jeu préalablement défini avec les joueurs, éventuellement délimité par des lignes d'eau.

On désigne 1 sorcier pour 4 joueurs.

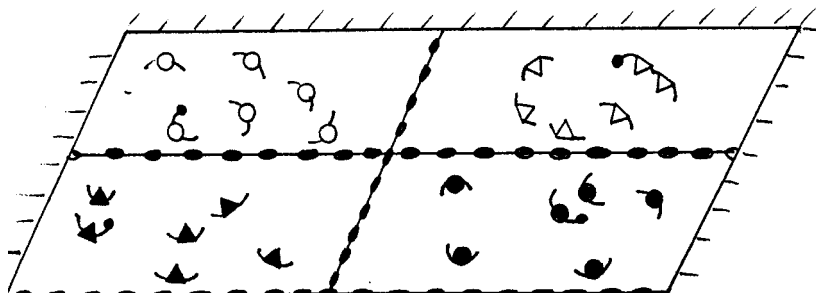
Les sorciers se reconnaissent par un foulard attaché autour du bras ou par une balle qu'ils tiennent à la main et dont ils doivent toucher les joueurs pour les immobiliser.

Tout joueur touché par un sorcier est transformé en statue,
Pour être libéré, il suffit qu'un autre joueur vous touche.

Changer de sorciers toutes les 5 minutes.

Variantes:

- les modes de déplacements
- la profondeur
- les déplacements par 2 ou 3
- pour ne pas être pris, « ensorcelé » par le sorcier on peut se « cacher » dans l'eau (immersion totale), Dans ce cas le sorcier n'a pas le



droit de rester près du joueur qui vient de s'immerger!

MINUIT DANS LA BERGERIE

Espace de jeu préalablement défini avec les enfants, éventuellement matérialisé par des lignes d'eau.

2 ou 3 tapis flottants sont disposés dans l'espace de jeu, ils sont « les bergeries », « les refuges » des moutons.

Le groupe classe est divisé en « moutons » et en « loups ».

Les moutons se promènent dans l'espace. Un dialogue s'engage avec le ou les loups : « Loup, quelle heure est-il ? »

« - Il est 6 heures ! »

« Loup, quelle heure est-il ? »

« - Il est 11 heures ! »

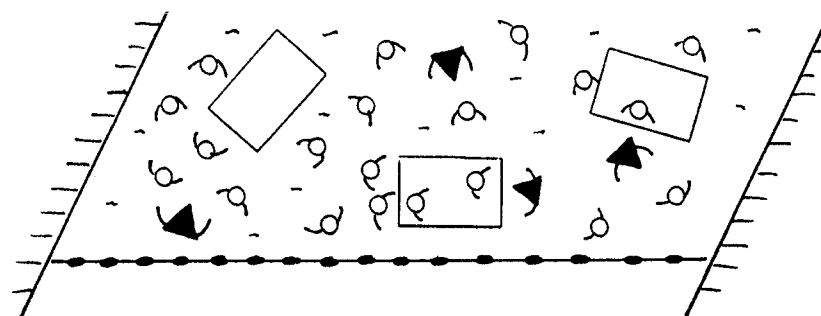
« »

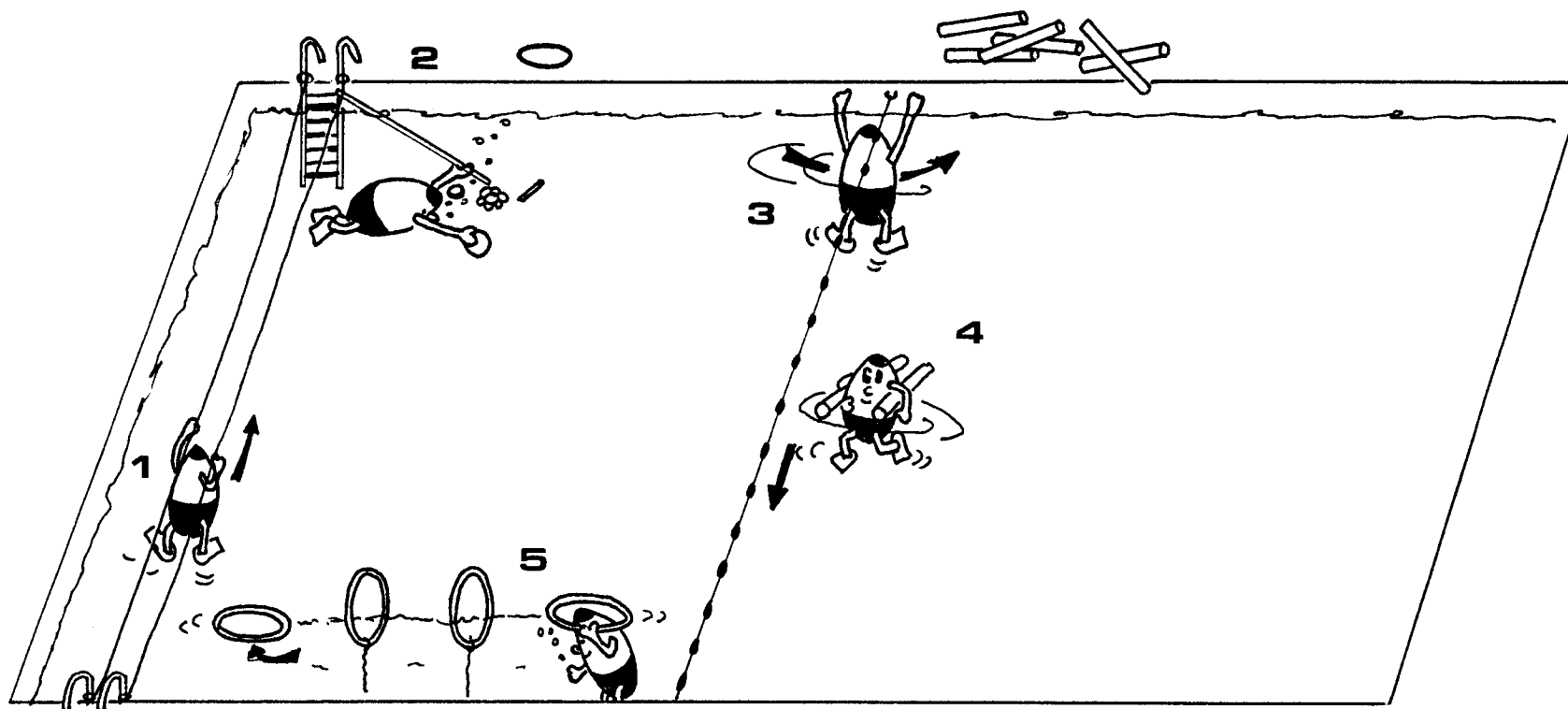
Quand le loup répond : « Il est minuit ! », tous les moutons essaient de rejoindre la bergerie et le ou les loups essaient d'en toucher le plus possible.

Changer de loup après chaque passage.

Variantes:

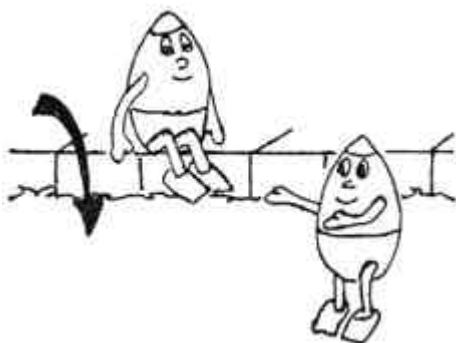
- les modes de déplacements, la
- profondeur,
- les moutons et les loups se tiennent par la main, par 2,



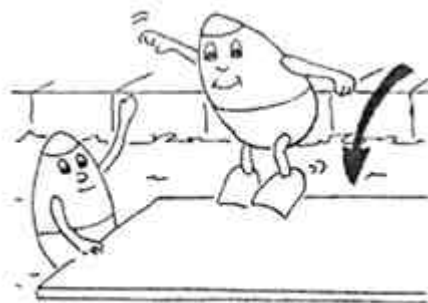


- 1 Descendre le long de l'échelle
Se déplacer à l'aide des cordes :
avec différentes orientations, avant, arrière, sur le côté,
en marchant, en courant, en faisant les kangourous, par
deux, en se tenant **aux épaules, par une main,**
en se propulsant seulement avec les mains, en tirant sur ses bras, par 2 en
se poursuivant, « le loup et l'agneau »
- 2 **Ramener 1, 2 ou 3 objets immergés et les déposer sur le bord du bassin**
- 3 **Passer sous la ligne d'eau**
- 4 **Prendre 2 frites et se déplacer jusqu'à l'autre bord du bassin**
- 5 **Franchir les cerceaux posés en surface ou immergés**

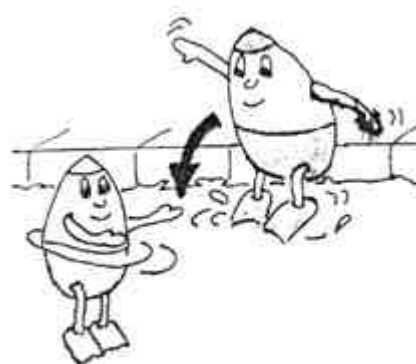
ENTRER DANS L'EAU

Entrée n°1

Sauter dans l'eau en partant de la position "assis" sur le bord du bassin (avec ou sans aide d'un adulte).

Entrée n°2

Sauter sur le tapis en partant de la position "debout". Un adulte est dans l'eau pour m'aider.

Entrée n° 3

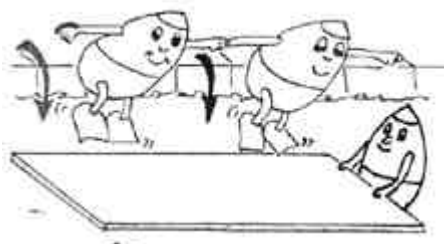
Sauter en partant de la position "debout". Un adulte est dans l'eau pour m'aider à me raccrocher à la goulotte.

Entrée n°4

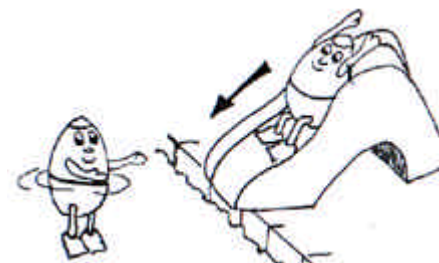
Sauter dans l'eau en partant de la position debout. Un adulte est dans l'eau pour m'aider à regagner le bord.

**Entrée n° 5**

Sauter dans l'eau en partant de position "debout". Un adulte est dans l'eau pour m'aider à regagner le bord du bassin ou à me donner une frite.

Entrée n° 6

Sauter à deux pieds sur le tapis tenu par un adulte.

Entrée n° 7

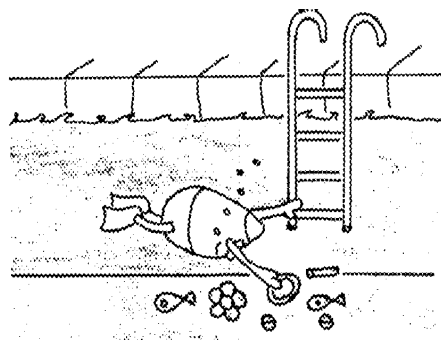
Glisser sur le toboggan pour entrer dans l'eau, les pieds en avant.

Cycle 1

Fiche B

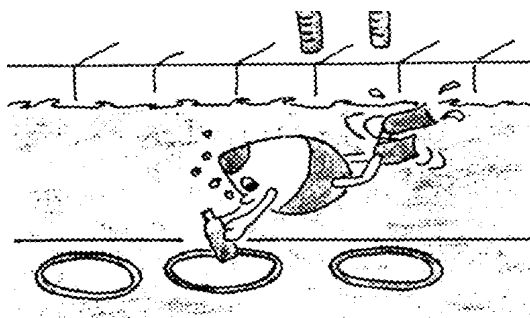
S'IMMERGER

Le pêcheur : Petite Profondeur



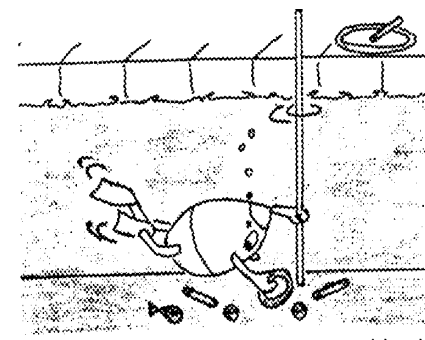
Aller chercher un objet au fond de l'eau. Aller chercher 1,2,3 objets.

Le jardinier de la mer : P.P.



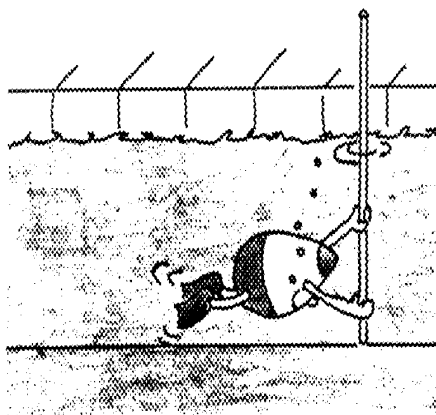
Déposer une fleur dans un cerceau posé au fond de l'eau.

Pêche sous-marine: M.P.



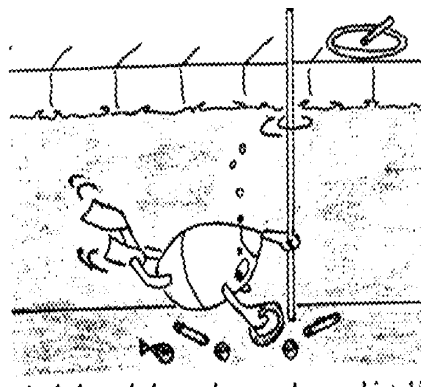
Descendre avec l'échelle et remonter un objet posé au fond de l'eau.

L'ascenseur : Moyenne Profondeur



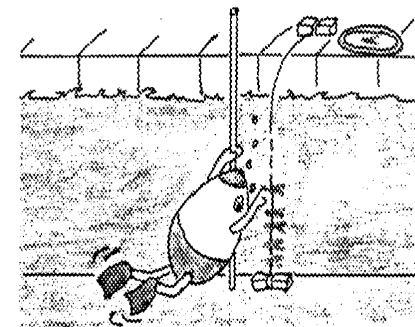
Descendre avec la perche

Le marché sous-marin : M.P.



Descendre le long de la perche, prendre un objet au fond de l'eau, le poser dans un cerceau posé sur le bord

La pêche aux pinces à linge M.P.



Aller chercher des pinces à linges de différentes couleurs, accrochées à une corde qui tombe dans l'eau. On peut s'aider d'une perche placée à proximité de la corde.
Pinces hautes = 1pt / Pinces au fond = 3pts

CYCLE 1

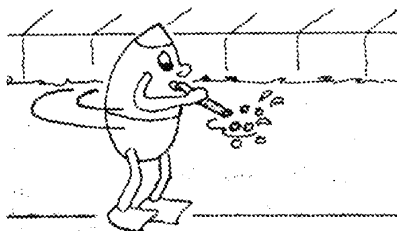
BLOQUER SA RESPIRATION

FICHE C

Les bulles

P.P.

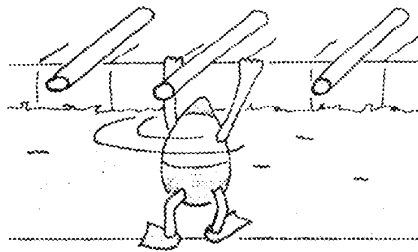
Souffler dans une paille ou un tube pour faire des bulles.



Passer sous les ponts

M.P.

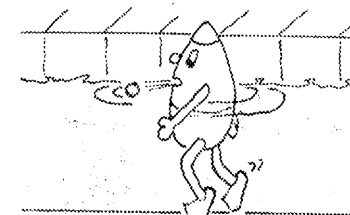
Passer sous des haies sans immersion.



Souffle Balle

P.P.

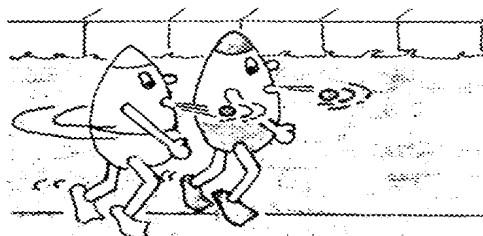
Souffler régulièrement sur une balle de ping-pong pour la faire avancer.



Course Souffle

P.P.

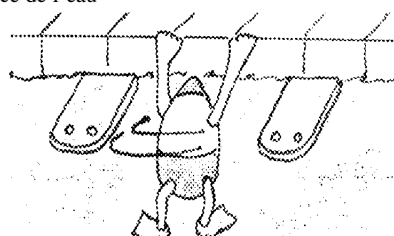
Faire une course en soufflant sur la balle de ping-pong



Ponts inondés

M.P.

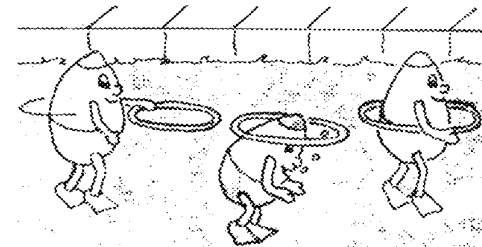
Passer sous des haies avec immersion, les haies sont à la surface de l'eau



Les nénuphars

M.P.

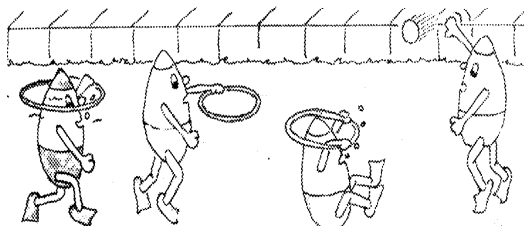
Traverser 3 cerceaux



Le chat

M.P.

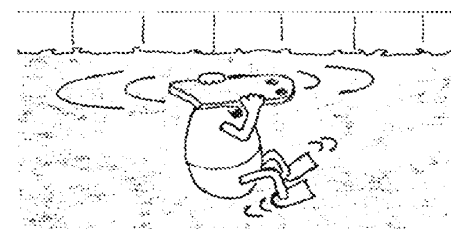
Se cacher la tête dans un cerceau pour ne pas être pris.



"Hop! Sous mon toit!"

P.P.

Renvoyer la tête sur une planche, tout seul ou au signal de l'adulte.



CYCLE I

Fiche D

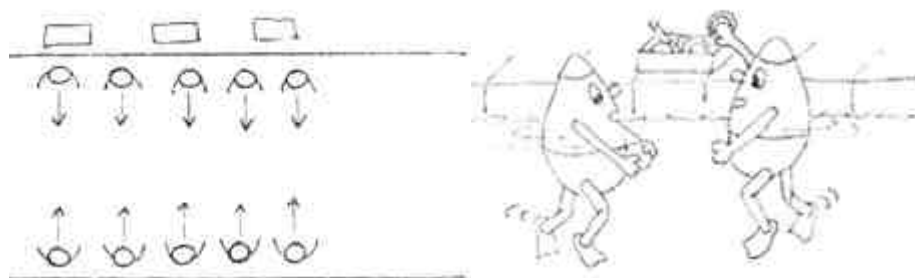
SE DEPLACER-S' EQUILIBRER,

ACCEPTER DE SE LAISSER PORTER PAR L'EAU

Vider la caisse

P.P.

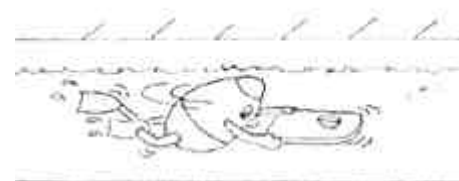
Au premier signal, prendre les anneaux dans sa caisse, pour la vider, aller porter ces anneaux dans la caisse adverse, pour la remplir, au deuxième signal, le jeu s'arrête.



Pas une goutte à perdre

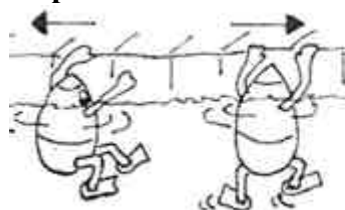
M.P.

Transporter son gobelet plein d'eau, posé sur la planche, en comptant le nombre de poses de pieds au fond. Atteindre l'autre côté, sans renverser le gobelet.



Le permis de conduire

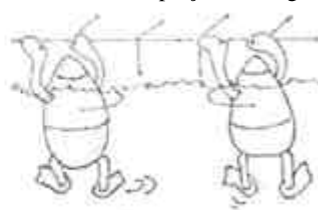
G.P. Réaliser 5 ateliers sans moyen de portance, en se déplaçant le long du bord



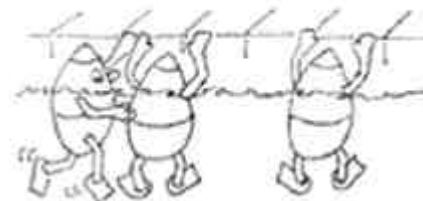
"Avancer/ Reculer"



"Se déplacer en se tenant avec une main"



"Se croiser"



"Se doubler"



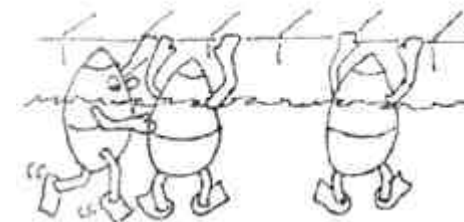
"tourner sur soi, la valse."

Je double

P.P.

Contourner les obstacles(enfants accrochés au bord à un mètre l'un de l'autre)

Se déplacer rapidement pour faire tomber les deux planches
Changer de rôles.



CYCLE 1

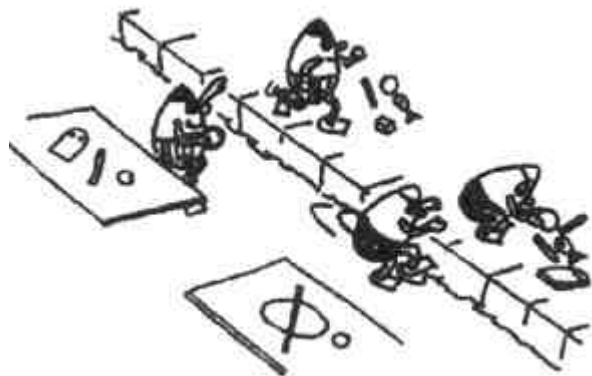
FICHE E

S'EQUILIBRER

Récupérer son trésor

M.P.

Prendre un seul objet à la fois, déposer l'objet sur le tapis et repartir en chercher un autre. Recommencer .



Porter les foulards

M.P.

Traverser le bassin à l'aide des deux cordes pour amener les foulards de l'autre côté.

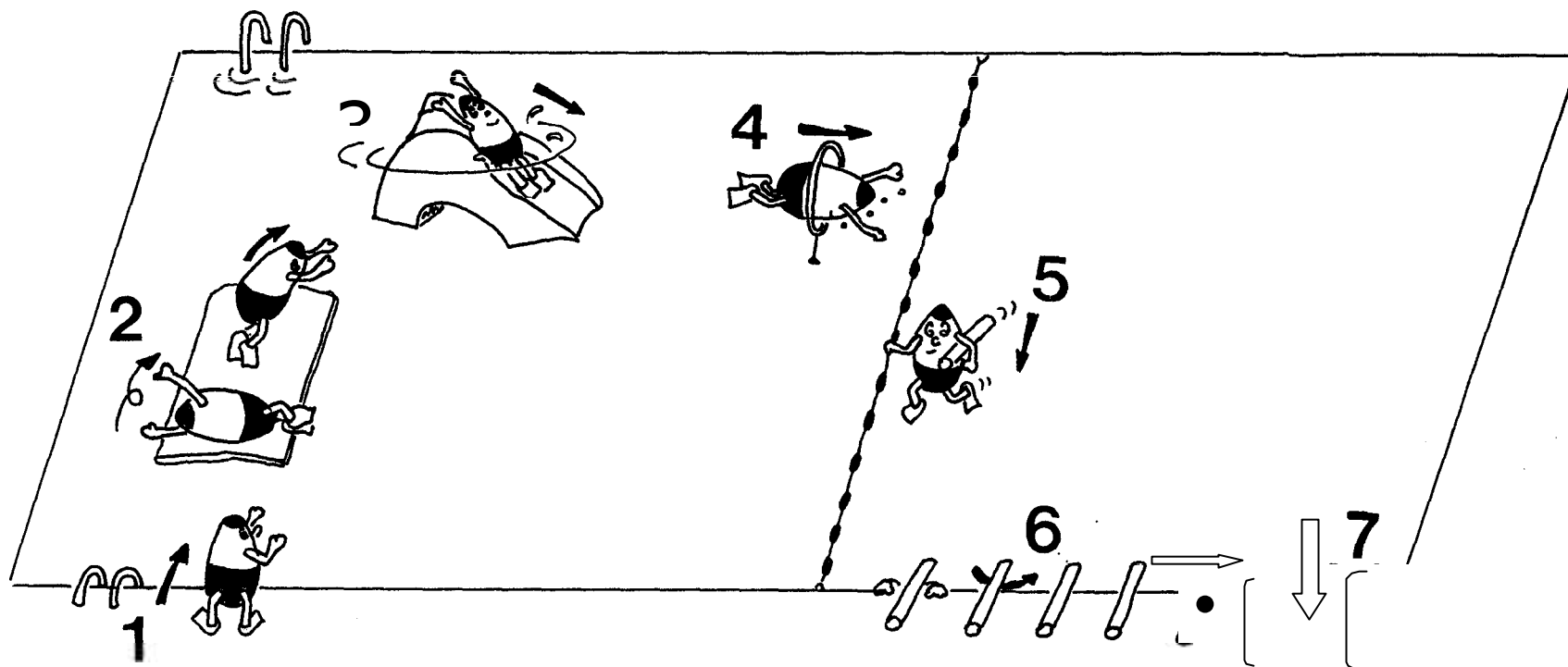


1,2,3..... Soleil

P.P.

Quand le meneur de jeu se retourne (« soleil »), chaque enfant doit utiliser son matériel pour s'équilibrer et montrer un pied hors de l'eau. S'il n'y parvient pas, il retourne au départ.





- 1 Entrer dans l'eau, avec ou sans aide, avec ou sans planche.
- 2 Monter sur le tapis. Rouler sur le côté pour le traverser (faire le tonneau). Descendre du tapis la tête en premier (avec ou sans aide).
- 3 Monter sur le toboggan et entrer dans l'eau après glissade (assis, couché à plat ventre).
- 4 Passer à travers le cerceau.
- 5 Se déplacer le long de la ligne d'eau à l'aide d'une frite, d'une planche.
- 6 Passer sous les ponts avec immersions.
- 7 Progresser le long du bassin et sortir par l'échelle en grande profondeur.