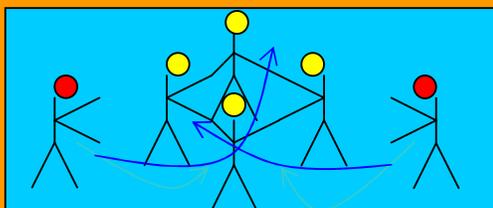


Composante : « Immersion » Niveau : 3	Comportements observés : - Peur de l'immersion totale	Effet recherché : - S'immerger totalement avec appuis plantaires ou manuels
--	---	---

Dispositif :

« Avec appuis plantaires »

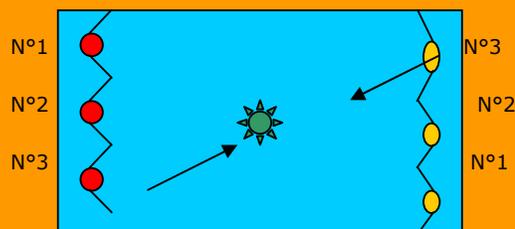
Jeu n° 1 : **« Les pêcheurs »**



But du jeu :

- Dans le petit bassin, à 80cm de profondeur, avec une comptine un groupe d'élèves fait une ronde, pendant que les autres font les « poissons » en traversant la ronde sans se faire attraper par les pêcheurs.

Jeu n° 2 : **« Jeu du béret »**

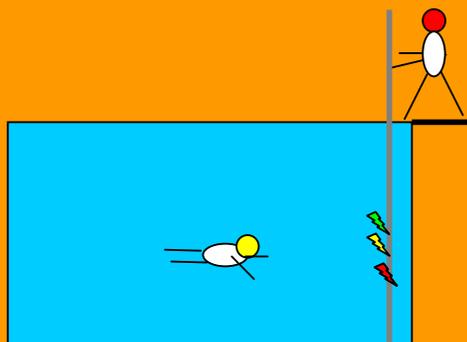


But du jeu :

- Dans le petit bassin, récupérer à l'appel de son N°, 2 anneaux de couleurs ≠ placés au fond entre les 2 équipes
- Par équipes de 6 organisés face à face en 2 équipes de 3, de couleurs ≠, chaque élève portant un N° de 1 à 3

« Avec appuis manuels »

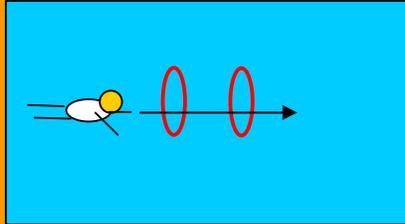
Jeu n° 3 : **« Les pinces de couleurs »**



But du jeu :

- A tour de rôle, les élèves doivent s'immerger pour récupérer un maximum de pinces à ≠ profondeurs(1m20 à 1m50), disposées le long d'une perche tenue par un adulte.

Jeu n°4 : « Jeu du tunnel »

**But du jeu :**

- Dans le petit bassin, passer entre les jambes de 2 camarades, ou entre 2 cerceaux lestés.

Consignes :

N°1 : Bien se tenir la main, et au signal convenu (un chiffre entre 0 et 10), se baisser en baissant les bras pour piéger les poissons qui passent et repassent. Les « poissons » pris deviennent « filet »

N°2 : Au signal (l'appel du n°), récupérer l'anneau correspondant à la couleur de son groupe et le montrer, le plus rapide a gagné.

N°3 : Au signal, aller chercher le plus possible de pinces de couleurs, garder les yeux ouverts dans l'eau.

N°4 : Se mettre en file indienne sans se bousculer, au signal, s'immerger pour passer entre les jambes des camarades, se relever après chaque passage.

Evolutions :

N°1 : Réduire le comptage, augmenter le nombre de poissons, resserrer le « filet », pour les poissons, aller en profondeur pour ne pas être pris, passer par les côtés des « mailles du filet ».

N°2 : Varier les profondeurs, augmenter le nombre d'anneaux à récupérer, augmenter l'écart entre les équipes.

N°3 : Définir un nombre de pinces à ramener, ou, donner des couleurs précises à ramener,

ex : ramener toutes les pinces jaunes, environ 4 à 5 (réparties de haut en bas de la perche).

N°4 : Augmenter le nombre d'élèves ou de cerceaux pour le tunnel (3 puis 4), enchaîner les passages, soit par 2, soit par 3.

En mer :

Les 4 jeux sont possibles en eau claire, avec les normes de sécurité prévues, utilisation d'un matériel adapté, très coloré.