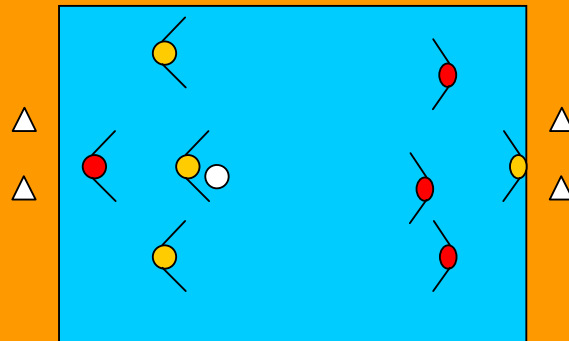


<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 2</p> <p>Fiche 1</p>	<p>Comportements observés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves se déplacent dans tous les sens - Enfants statiques qui restent près du bord. 	<p>Effet recherché :</p> <p>Accepter de se déplacer avec des appuis plantaires sans se tenir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant - en arrière - sur le côté
--	--	---

Dispositif : (schéma)

Adaptation du water-polo : joueur but ou ballon capitaine



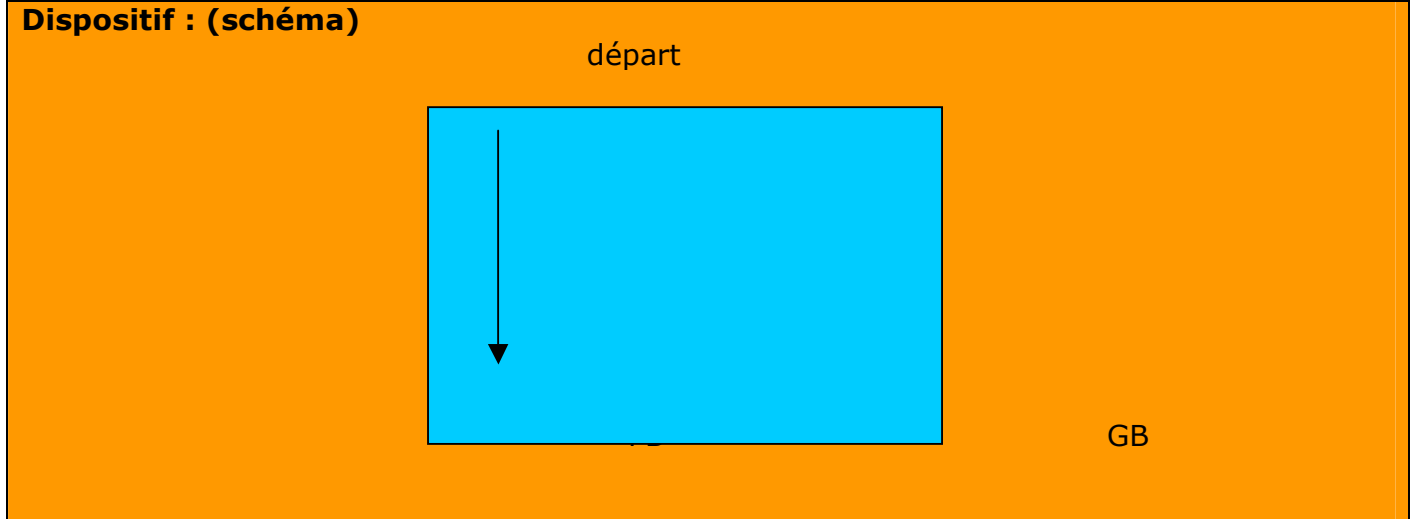
2 équipes, 1 portier dans chaque équipe, 1 ballon.

Consigne : À l'aide de passes et de déplacements, envoyer le ballon au portier de votre équipe sans que l'adversaire intercepte le ballon.
Les défenseurs n'ont pas le droit de toucher les attaquants.

Evolutions :
Le jeu est réalisé en grande profondeur.

A la mer :
Possible en mer.

<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 2</p> <p>Fiche 2</p>	<p>Comportements observés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves perdent leurs appuis plantaires - Immersion de la tête 	<p>Effet recherché :</p> <p>Accepter de se déplacer avec des appuis plantaires sans se tenir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant - en arrière - sur le côté
--	---	---



Consigne :
 C'est la course des animaux. Vous êtes des kangourous, grenouilles... vous rejoignez le bord opposé du bassin en avant, en arrière...

<p>Evolutions :</p> <p>Travail en binôme</p> <p>Avec le cheval, le cavalier se laisse porter.</p> <p>Evaluation : les élèves doivent être capable de se déplacer dans différentes directions sans se tenir (parcours fléché)</p>	<p>A la mer :</p> <p>Possible en mer.</p>
---	--

<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 2</p> <p>Fiche 3</p>	<p>Comportements observés :</p> <p>Les élèves restent en position statique.</p>	<p>Effet recherché :</p> <p>Se déplacer avec appuis plantaires sans se tenir.</p>
<p>Dispositif :</p> <p>Jeu : Adaptation de la passe à 10..</p> <p>2 équipes constituées de 5 élèves s'opposent dans le petit bassin. Il s'agit de se faire 10 passes sans que l'équipe adverse intercepte le ballon.</p> <p>Les équipes sont identifiées par la couleur des bonnets par exemple.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Faire 10 Passes consécutives.</p>		
<p>Consigne :</p> <p>Chaque équipe doit se faire 10 passes sans se faire prendre le ballon par l'autre équipe.</p> <p>Quand la balle est prise, elle passe à l'autre équipe.</p> <p>L'équipe qui réussit ses 10 passes marque 1 Point.</p>		
<p>Evolutions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La balle passe à l'autre équipe si elle est seulement touchée par un adversaire. 2. Ne pas passer la balle à son pair (personne qui vient de vous passer la balle). 3. Diminuer le nombre de passes pour favoriser la réussite. 	<p>A la mer :</p> <p>Possible en mer.</p>	

<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 2</p> <p>Fiche 4</p>	<p>Comportements observés :</p> <p>Les élèves restent en position statique.</p>	<p>Effet recherché :</p> <p>Se déplacer avec appuis plantaires sans se tenir.</p>
<p>Dispositif :</p> <p>Jeu : Adaptation de « accroche/décroche ».</p> <p>1 chat et 1 souris sont choisis. Les autres élèves se mettent en couple en se tenant par le bras. Au signal, la souris doit éviter de se faire attraper par le chat en s'accrochant au bras d'un couple constitué. C'est l'élève placé à l'autre extrémité du groupe qui devient alors la souris et qui doit aller s'accrocher ailleurs. Si la souris est touchée par le chat avant de s'accrocher, les rôles s'inversent : la souris devient chat et le chat devient souris.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Pour le chat : attraper la souris.</p> <p>Pour la souris : ne pas se faire attraper.</p>		
<p>Consigne :</p> <p>Le chat doit attraper la souris qui pour ne pas être mangée peut s'accrocher à un couple. La souris accrochée est sauvée, c'est l'élève qui est au bout qui devient souris. Si la souris est touchée elle devient chat, le chat devient souris.</p>		
<p>Evolutions :</p> <p>4. varier la profondeur de l'eau pour varier les sensations.</p>	<p>A la mer :</p> <p>Possible en mer.</p>	

<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 2</p> <p>Fiche 5</p>	<p>Comportements observés :</p> <p>Les élèves restent en position statique et tardent à lâcher le bord.</p>	<p>Effet recherché :</p> <p>Se déplacer avec appuis plantaires sans se tenir.</p>
<p>Dispositif :</p> <p>Jeu : L'épervier.</p> <p>Les élèves placés le long du bord doivent traverser la largeur du petit bassin sans se faire attraper par l'épervier qui se trouve au milieu. Chaque élève touché devient épervier.</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Traverser le bassin le plus de fois possible.</p> <div data-bbox="774 734 1198 972" data-label="Image"> </div>		
<p>Consigne :</p> <p>Au signal, vous devez rejoindre l'autre bord du bassin sans vous faire attraper par l'épervier. Si vous êtes touchés, vous devenez épervier.</p>		
<p>Evolutions :</p> <p>5. Varier la profondeur de l'eau</p>	<p>A la mer :</p> <p>Possible en mer.</p>	