

<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 6</p> <p>Fiche 1</p>	<p>Comportements observés :</p> <p>Le sauveteur éprouve des difficultés à se maintenir hors de l'eau à cause du poids de son camarade</p>	<p>Effet recherché :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer en continuité. - Développer les capacités de vitesse et de résistance.
<p>Dispositif :</p> <p>Relais sauvetage :</p> <p>En position ventrale : le premier élève nage la brasse et tire son camarade qui le tient par la taille et effectue des battements.</p> <p>Le changement de rôle s'effectue après chaque traversée.</p> <p>En position dorsale : le premier effectue des ciseaux et tire son camarade en le prenant sous les aisselles, le second effectue des ciseaux ou des battements.</p> <p>Le changement de rôle s'effectue après chaque traversée.</p>		
<p>Consigne :</p> <p>Vous allez effectuer un « relais sauvetage »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. vous devez sauver votre camarade qui vous tient par la taille 2. vous le sauvez en le tenant par les aisselles 		
<p>Evolutions :</p> <p>Faire varier la distance.</p> <p>Aller chercher un objet en profondeur et le ramener au bord.</p>	<p>A la mer :</p> <p>Possible en mer.</p>	

<p>Composante : Se propulser</p> <p>Niveau : 6</p> <p>Fiche 2</p>	<p>Comportements observés :</p> <p>Les élèves s'essoufflent</p>	<p>Effet recherché :</p> <p>Se déplacer en continuité Développer les capacités de vitesse et de résistance.</p>
--	--	--

Dispositif :

Jeu : Sauvons la princesse.

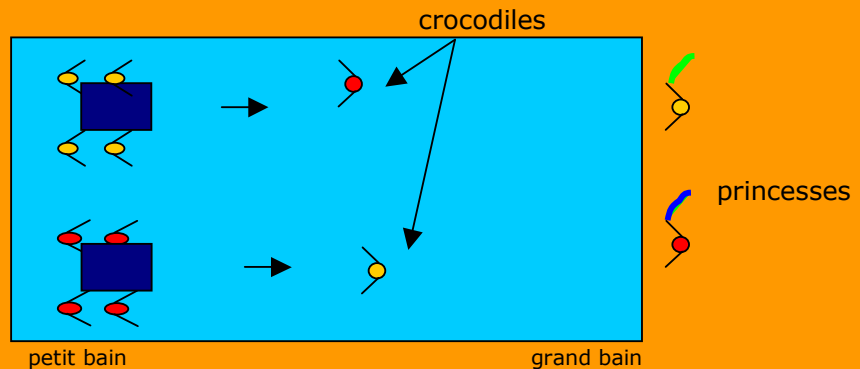
2 équipes constituées de 4 propulseurs, 1 princesse, 1 crocodile s'opposent sur la longueur du bassin. Il s'agit d'aller chercher la princesse de l'autre côté du bassin et de la transporter sur le retour en évitant les crocodiles.

La princesse dispose d'une frite pour éliminer le crocodile. Si celui-ci est touché 2 fois il sort du jeu.

Les 4 propulseurs s'organisent pour pousser le tapis.

Critères de réussite :

Revenir le plus rapidement possible.



Consigne :

Pour les propulseurs : Prenez le tapis et allez chercher votre princesse de l'autre côté.

Ramenez-la en évitant le crocodile.

Pour les princesses : Quand vous serez sur le tapis, vous devez toucher le crocodile 2 fois pour l'éliminer.

Pour les crocodiles : Vous devez gêner la progression du tapis sans vous faire toucher par la princesse.

La première princesse qui arrivera au point de départ sur son tapis aura gagné.

Evolutions :

1. Le jeu peut être chronométré.
2. Ajouter un autre crocodile

A la mer :

Possible en mer seulement sur un voyage aller, la princesse étant installée dès le départ sur le tapis.