



<b>S'ACCOUTUMER À L'EAU</b>		<b>Fiche : 11</b>
<b>LE SOUFFLE DU VENT</b>		
<b>Matériel</b> :	Balles de ping-pong.	
<b>Organisation</b> :	Chaque enfant reçoit une balle de ping-pong et se place de chaque côté de la piscine. Il doit souffler sur la balle afin de la faire avancer jusqu'à l'autre côté de la piscine.	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	<b>-Pousser la balle avec la tête.</b>	
➤ <b>Plus difficile</b> :	<b>En nageant dans le grand bassin.</b>	
<b>Variante</b> :	Par deux, sous forme de course, chaque enfant souffle sur la même balle afin de l'amener le plus rapidement possible de l'autre côté.	

<b>S'ACCOUTUMER À L'EAU</b>		<b>Fiche : 12</b>
<b>LE REQUIN BLANC</b>		
<b>Matériel</b> :	A choix, planches, frites, pull-buoys, etc...	
<b>Organisation</b> :	2 à 3 requins avec 1 planche. Lorsqu'un requin "mange" un poisson les rôles sont inversés. Pas de refuge possible !	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	<b>Possibilité d'un ou plusieurs refuges où les poissons peuvent se cacher. (tapis)</b>	
➤ <b>Plus difficile</b> :	<b>Le poisson attrapé va chercher la planche, donc il y aura de plus en plus de requins !</b>	
<b>Variante</b> :	Pas de changement de rôle mais le poisson "mangé" effectue une tâche (1 traversée dans un style de nage par exemple).	