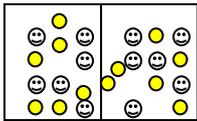


<b>STRATEGIE, ORGANISATION</b>		<b>Fiche : 13</b>
<b>LE LANCER RAPIDE</b>		balle ● 
<b>Matériel</b> :	Petite balle en tissus pour l'eau et un cordeau qui partage la piscine dans la largeur.	
<b>Organisation</b> :	Chaque enfant reçoit une balle. Faire 2 équipes de chaque côté de la piscine (dans la longueur) et au signal lancer la balle de l'autre côté du camp et continuer jusqu'au stop. Ensuite compter le nombre de balle dans notre camp. L'équipe qui en possède le moins marque 1 point.	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	Dans le petit bassin en marchant.	
➤ <b>Plus difficile</b> :	Dans le grand bassin en nageant.	
<b>Variante</b> :	Jouer avec son autre main.	

<b>COLLABORER, S'IMMERGER</b>		<b>Fiche : 14</b>
<b>LA POURSUITE "DU EAU"</b>		
<b>Matériel</b> :	Aucun.	
<b>Organisation</b> :	Les poissons se déplacent en couple. Si les poissons sont touchés par les requins (1, 2 ou 3), ils s'immobilisent et forment un tunnel avec leurs bras. Un autre couple de poissons peut les libérer en passant sous leurs bras.	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	Passer uniquement sous les bras.	
➤ <b>Plus difficile</b> :	Passer dessous en faisant le saut du dauphin à 2 !	
<b>Variante</b> :	Se déplacer uniquement en saut du dauphin.	