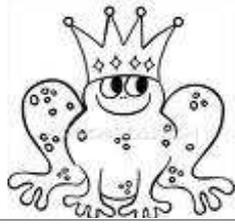


<b>STRATEGIE, COLLABORER</b>		<b>Fiche : 19</b>
<b>LE ROI DE LA MARE</b>		
<b>Matériel</b> :	1 ballon, un objet pour que le roi puisse s'asseoir dessus (tapis).	
<b>Organisation</b> :	2 équipes s'affrontent. 1 roi par équipe se positionne sur son trône de part et d'autre de la piscine (2 bords opposés). Par des passes, les joueurs doivent donner le ballon au roi. Lors d'un point, l'équipe adverse remet en jeu le ballon et le joueur qui a marqué prend la place de son roi. Interdit de : marcher, toucher celui en possession du ballon.	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	Mettre peu d'eau, autoriser 3 pas.	
➤ <b>Plus difficile</b> :	Ne pas avoir son fond, nager.	
<b>Variante</b> :	Jouer sans roi, poser le ballon dans un des trois cerceaux placé sur le bord.	

<b>UTILISER SA RESPIRATION</b>		<b>Fiche : 20</b>
<b>SOUFFLE, SOUFFLE...</b>		
<b>Matériel</b> :	Pull-buoys ou petits morceaux de polystyrène.	
<b>Organisation</b> :	Traverser le bassin en portant l'objet sur la tête, en marchant, en nageant. Souffler l'objet devant soi.	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	En marchant, en s'aidant des mains pour faire des vagues afin que l'objet avance.	
➤ <b>Plus difficile</b> :	En eau profonde	
<b>Variante</b> :	Lancer l'objet au milieu du bassin et le rapporter en soufflant dessus (course).	