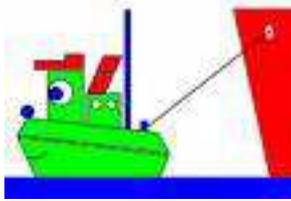


OUBLIER L'EAU PAR LE JEU		Fiche : 33
LES BATEAUX REMORQUEURS		
Matériel :	4 à 6 tapis, des pull-buoys, des anneaux, des planches, des ballons, etc..	
Organisation :	4 à 6 équipes de 4 élèves assises sur le bord du bassin. A l'aide du tapis, 2 élèves doivent transporter un objet de l'autre côté de la rivière. Dès qu'ils reviennent, 2 autres élèves prennent le relais et transportent un autre objet et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les objets soient transportés de l'autre côté. Le jeu prend fin dès que toute l'équipe est assise sur son bateau.	
Niveaux différents :		
➤ Plus facile :	Les bateaux se déplacent en courant à une petite profondeur.	
➤ Plus difficile :	Les bateaux se déplacent en nageant à une grande profondeur.	
Variante :	Transport en faisant une « américaine » 1 et 2 transporte un objet, puis 2 et 3 repartent, puis 3 et 4 et enfin 4 et 1 et ainsi de suite.	

S'IMMERGER		Fiche : 34
LA CHASSE AU TRESOR		
Matériel :	Une trentaine d'anneaux lestés de différentes couleurs.	
Organisation :	Deux équipes placées face à face sur les bords de la piscine. Les anneaux sont répartis dans la piscine à une profondeur de 100cm env. Au signal, un élève va chercher un seul anneau et vient le placer sur le bord de la piscine à un endroit déterminé. Le second élève s'élance. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'anneaux. Quelle est l'équipe qui a ramené le plus d'anneaux ? Faire plusieurs parties.	
Niveaux différents :		
➤ Plus facile :	Profondeur entre 60 cm et 80 cm. Peut être pris avec les pieds	
➤ Plus difficile :	Profondeur 80 cm et plus, pris uniquement avec les mains.	
Variante :	Une couleur d'anneaux par équipe. Course relais, quelle est l'équipe qui ramène ses anneaux le plus rapidement ?	