
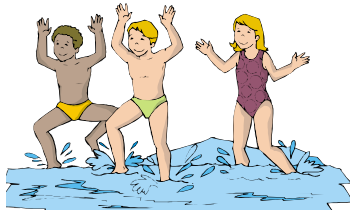


<b>OUBLIER L'EAU PAR LE JEU</b>		<b>Fiche : 37</b>
<b>LA QUEUE DU LOUP</b>		
<b>Matériel</b> :	<b>Rubans ou sautoirs</b>	
<b>Organisation</b> :	Les chasseurs tentent d'attraper la queue du loup (sautoir glissé dans le dos). Qui arrive à attraper le plus de sautoirs en un temps donné ?	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	<b>Le niveau de l'eau est assez bas pour que les sautoirs ne soient pas sous l'eau.</b>	
➤ <b>Plus difficile</b> :	<b>Eau à hauteur de la poitrine.</b>	
<b>Variante</b> :	Varier la durée du jeu, par équipe, etc...	

<b>OUBLIER L'EAU PAR LE JEU</b>		<b>Fiche : 38</b>
<b>LES EPAVES FLOTTANTES</b>		
<b>Matériel</b> :	Planches, ballons, ...	
<b>Organisation</b> :	Deux équipes placées face à face sur les bords de la piscine. Les "épaves" sont réparties à la surface de la piscine. Au signal, un élève va chercher une seule épave et vient la placer sur le bord de la piscine, dans son "port". Le second élève s'élance. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus d'épave. Quelle est l'équipe qui a ramené le plus d'épaves? Faire plusieurs parties.	
<b>Niveaux différents</b> :		
➤ <b>Plus facile</b> :	<b>Baisser le niveau d'eau.</b>	
➤ <b>Plus difficile</b> :	<b>Mettre des épaves qui coulent.</b>	
<b>Variante</b> :	Même exercice, mais possibilité de prendre les objets dans le port de l'équipe adverse. Temps limité.	