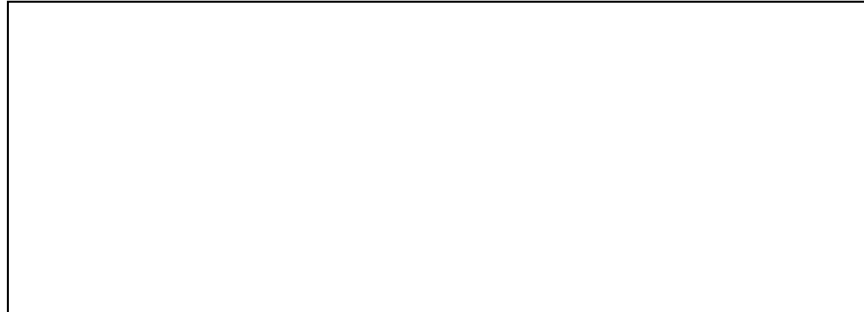


# Jeu de l'abeille

**Crabe**

**Mettre la tête sous l'eau**



**Objectif :**

Favoriser l'immersion de tout le corps.

**Consigne(s) :**

Les élèves sont en ronde, ils tournent. L'adulte a les mains dans le dos. Quand il sort une main et qu'il fait « BZZZZZZZ », les élèves doivent mettre la tête dans l'eau pour ne pas se faire piquer. Le gagnant est celui qui s'est fait le moins piquer.

**Critères de réussite :**

- ⇒ Immersion totale de la tête.
- ⇒ L'élève n'a pas été piqué durant le jeu.

⇒ **Variable(s) éventuelle(s) :**

- ⇒ Durée de la chasse de l'abeille.