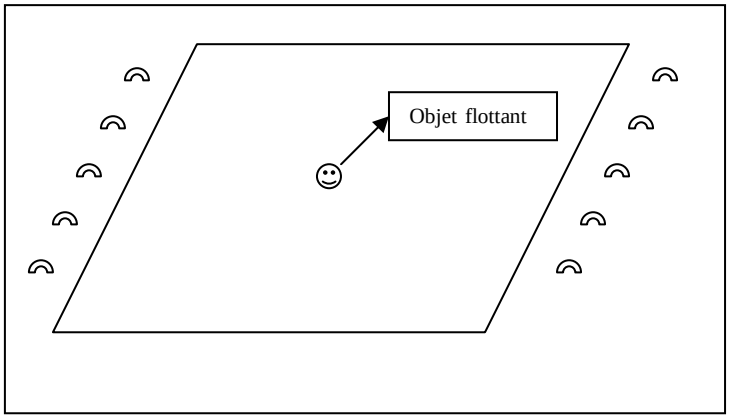
Le béret

Poisson | Créer de la vitesse



Objectif :
Réinvestir les apprentissages d'entrée dans l'eau et de déplacement au cours d'un jeu collectif.

Matériel :

⇒ Un objet flottant au milieu du terrain de jeu.

Consigne(s) :
Un numéro d'ordre est attribué discrètement à chacun des élèves de l'équipe n°1 et n°2. A l'appel de son numéro, les deux élèves s'élancent pour récupérer l'objet flottant.

Critères de réussite :

⇒ La contrainte d'entrée dans l'eau est respectée (assis, debout, avec ou sans matériel…)

⇒ La contrainte de déplacement est respectée (planches entre les jambes, en marchant, sous l'eau…)

Variable(s) éventuelle(s) :

⇒ Toutes les variables possibles d'entrée dans l'eau.

⇒ Toutes les variables possibles de déplacement.