

### **Petite Profondeur**

#### **LES QUATRE COINS**

**DISPOSITIF :**

5 enfants et 4 cerceaux disposés en carré.

Au signal, chaque enfant doit se mettre dans un cerceau en entrant par-dessous.

Celui qui n'a pas réussi se replace au centre du carré et devient celui qui donne le signal.

#### **LE FILET DES PECHEURS**

**DISPOSITIF :**

Un groupe d'enfants forme une ronde, le filet, et convient d'un nombre.

Puis, ils se mettent à compter à haute voix, lentement, avec les bras au ras de l'eau.

Les « poissons » circulent à l'intérieur et à l'extérieur du filet.

Au nombre convenu, les bras se baissent, le filet se referme, emprisonnant quelques poissons.

Les élèves attrapés agrandissent le filet.

### **Grande Profondeur**

#### **RELAIS-PERCHE**

**DISPOSITIF :**

Les élèves sont séparés en 2 équipes qui font une course en relais.

Au départ, les équipes sont en ligne, dans l'eau, de part et d'autre du matériel (2 perches posées transversalement et une cage qui imposent l'immersion).

Chaque coureur fait demi-tour après avoir touché le repère posé sur le bord, au milieu de la cage et revient toucher la main du suivant, autorisant ainsi le départ.

L'équipe la plus rapide est gagnante.

#### **L'ANNEAU DE LA GRENOUILLE**

**DISPOSITIF :**

4 équipes de 2 élèves (un « pêcheur » et une « grenouille ») s'opposent.

La « grenouille » est accrochée au bord, jambes repliées et pieds appuyés sur le mur, avec un anneau accroché à la cheville.

Le « pêcheur » s'immerge en se tenant à la « grenouille » et essaie d'attraper l'anneau.

La grenouille ne peut pas bouger et n'offre que peu de résistance dès que l'anneau est attrapé.

Le premier qui a posé l'anneau sur le bord a gagné.

Changement des rôles.