

**Petite/Grande Profondeur**

**LA PECHE AUX POINTS**

**DISPOSITIF :**

Le dispositif est le même qu'à la situation de référence :

Des planches, disposées à intervalles réguliers sur le bord permettent à chaque enfant de situer la profondeur maximale qu'il atteint.

Mais en plus, en face de chaque planche, 3 anneaux sont posés au fond du bassin, un jaune à 1m du bord qui rapporte 1 point, un vert à 2m du bord qui rapporte 2 points et un rouge à 3m du bord, ramenant 3 points.

Le comptage des points peut se faire par équipes ou sous forme d'un challenge personnel.

Chaque élève travaille à la profondeur qui lui convient.

**QUI A DU SOUFFLE ?**

**DISPOSITIF :**

Challenge personnel, chaque enfant parcourt une distance déterminée (largeur de bassin, par exemple), tête immergée, en inspirant le moins de fois possible.

L'objectif est d'améliorer son score, en inspirant une fois de moins lors des essais suivants.

Variante : idem en soufflant (consigne de faire des bulles).

**Bassin d'Apprentissage**

**LE POSEUR DE MINES**

**DISPOSITIF :**

Jeu individuel ou par équipes :

Chaque élève part du bord, s'immerge, se repousse du mur et cherche à aller poser un objet lesté le plus loin possible au fond du bassin sans émerger la tête.

Les élèves les plus à l'aise sont placés à une profondeur plus importante, les autres peuvent avoir pied.

Variante 1 : chaque élève peut replonger une deuxième fois et ainsi redéplacer son objet.

Variante 2 : Par deux. C'est un autre élève qui s'immerge et récupère la « mine » posée par le premier pour l'emporter plus loin.

**REQUIN GLACE**

**DISPOSITIF :**

Un enfant muni d'un ballon en mousse poursuit les autres joueurs en essayant de les toucher avec le ballon.

Un joueur touché est « glacé », jambes écartées, et ne peut reprendre le jeu que si un partenaire passe en immersion entre ses jambes.

Un joueur immergé ne peut être « glacé ».

## Grande Profondeur

### LE SOUS-MARIN

#### DISPOSITIF :

Les élèves travaillent par 2.

Le premier s'immerge, se repousse et essaie d'émerger le plus loin possible du bord en immersion ; l'autre pose sur le bord un objet à la hauteur où il a émergé.

Puis changement de rôle, le gagnant est celui qui a réussi à aller le plus loin.

Situation pertinente avec deux élèves de niveau similaire.

Chaque élève peut faire plusieurs essais.

### POSE ET VA CHERCHER

#### DISPOSITIF :

Les élèves sont par 2, six ou sept équipes peuvent s'affronter, ou une équipe en affronter une autre.

Chacune d'elles dispose d'un objet lesté.

Au signal, le premier élève s'immerge en se tenant à son coéquipier, va poser l'objet au fond, remonte et s'accroche au bord.

L'autre suit alors le même chemin pour remonter l'objet.

L'équipe la plus rapide est déclarée vainqueur.

L'élève le moins à l'aise peut partir le premier et lâcher l'objet au lieu de le poser au fond.

Prendre dans ce cas un anneau qui met du temps à couler pour inciter l'élève à aller le plus profond possible.