

### Petite Profondeur

#### LA POURSUITE INFERNALE

**DISPOSITIF :**

Quatre cerceaux matérialisent un carré de 15 m de côté, les enfants sont répartis deux par côté, séparé d'environ 5 m.

Au signal, il faut rattraper le précédent, tout en passant à l'intérieur de chaque cerceau.

Arrêt de la partie lorsqu'un poursuivi a été attrapé, un point est donné au poursuivant.

A la reprise les enfants inversent leur place dans le carré.

**Variantes :** imposer le type de nage, le couple attrapant-attrapé prend la place de deux cerceaux, jambes écartées.

#### A L'ABORDAGE

**DISPOSITIF :**

Les enfants munis de matériels de flottaison s'ils le souhaitent, sont répartis en deux équipes et attaquent avec des ballons le radeau adverse (tapis portant des objets stables comme des seaux retournés).

L'équipe gagnante est celle qui a réussi à abattre tous les objets de l'autre radeau. Des enfants peuvent rester proches du radeau pour le défendre, d'autres, peuvent prendre le rôle d'attaquants.

**Variantes :** profondeur du bassin, superficie disponible, objets de flottaison à disposition (nature, nombre), nombre d'enfants par équipes, nombre de radeaux par équipe...

### Grande Profondeur

#### LES SECOURISTES

**DISPOSITIF :**

2 équipes de 3 joueurs : Chaque équipe dispose d'un mannequin à qui elle doit faire traverser le bassin le plus vite possible.

**Variante :** effectuer sous forme de relais

#### LE CHAR DE NEPTUNE

**DISPOSITIF :**

Par équipe de 3, deux enfants munis chacun d'une ceinture tractent à l'aide d'une corde le troisième, allongé sur un tapis.

A organiser sous forme de course.

**Variantes :** déplacement sur le ventre, sur le dos, ou type de nage imposé