

DES JEUX POUR ... les enfants craintifs ou les 1ères séances

LA RIGOLE

➤ SE DEPLACER SANS MATERIEL

Se tenir à une ou deux mains au bord et se déplacer :

- en avançant / en reculant
- en croisant / décroisant les mains
- dos au bord
- en tournant (donc en lâchant une main)
- bras le plus écartés possible
- en passant derrière un copain plus ou moins collé au bord
- en passant derrière plusieurs copains, en s'accrochant à eux, puis en s'ajoutant à eux pour augmenter la difficulté pour les suivants
- Les enfants peuvent partir de chaque extrémité de la rigole et donc se croiser

➤ SE DEPLACER AVEC MATERIEL

- Se tenir à une main et se déplacer avec une planche sous le bras puis à bout de bras
- Se tenir à une main et se déplacer avec une planche, un autre passe de l'autre côté en s'aidant de la planche

➤ LE PASSAGE DE LA RIVIERE

Aller d'un bord à l'autre en touchant tous les objets dispersés dans le bassin (planche, matelas ...).

➤ LA LOCOMOTIVE

Un enfant est la locomotive. Les autres sont répartis dans le bassin. La locomotive se déplace et accroche ses wagons en les touchant. Le train ne doit pas se détacher.

➤ CHANGER LES MOUCHOIRS

Une équipe le long de chaque bord. Chaque enfant a un numéro et un petit objet (pull-boy). A l'énoncé de son numéro, aller porter son objet sur le bord opposé. Le premier arrivé fait gagner un point à son équipe.

➤ COURSES DE RELAIS

Deux équipes divisées en deux groupes. Un groupe de chaque côté du bassin. Traverser le bassin le plus vite possible pour aller porter le relais à son copain.

➤ 123 SOLEIL

➤ LE BERET

➤ LES ECUREUILS EN CAGE

Les écureuils se promènent et au signal doivent vite se rendre dans une cage (deux enfants qui se tiennent la main) avant qu'elle ne se referme. Une cage de moins que d'enfants.

➤ **LES POISSONS ROUGES ET LES POISSONS BLANCS**

Deux équipes sont placées en ligne dos à dos (ou face à face ou de côté). Au signal : «rouge ! » les enfants de l'équipe rouge doivent se retourner et attraper les enfants de l'équipe blanche et inversement. Attraper uniquement celui qui est juste derrière soi.

➤ **LES DENTS DE LA MER**

A un signal sonore, le requin doit attraper les dauphins qui peuvent se réfugier de l'autre côté de la ligne d'eau pour lui échapper.

➤ **L'ÉPREUVE**

Aller d'un bord à l'autre sans toucher les objets flottants dispersés dans le bassin.

➤ **VIDER LE PANIER**

Le maître lance des objets flottants ou non dans toutes les directions. Les enfants doivent les rassembler sur le tapis central mais le maître s'empresse de le vider à nouveau ...

➤ **LE FACTEUR**

Avec objet flottant ou lesté.

➤ **LES EPAVES**

Une équipe de chaque côté. Des objets flottants ou non au milieu. Au signal aller récupérer les objets (un à la fois). L'équipe qui a rapporté le plus d'objets a gagné.