

DES JEUX POUR S'IMMERGER

➤ JEU DU HERON ET DES POISSONS

Le héron doit attraper les poissons qui doivent mettre la tête sous l'eau pour ne pas être pris. Le héron doit alors poursuivre un autre poisson.

➤ CHASSE AUX TRESOR SOUS L'EAU

Une équipe de chaque côté du bassin. Au signal aller chercher des «trésors» immergés au milieu du bassin. On ne peut ramener qu'un trésor à la fois. L'équipe qui a ramené le plus de trésors a gagné.

➤ JEU DU FILET ET DES PECHEURS

➤ LA PECHE A L'OURSIN

Un enfant est le pêcheur. Les autres sont les oursins. Le pêcheur doit attraper les oursins. Ces derniers peuvent se mettre en boule un court moment pour échapper au pêcheur qui doit alors poursuivre un autre oursin.

➤ JACQUES A DIT

Faire l'étoile ventrale – Se mettre en boule avant – Mettre la tête sous l'eau – ne pas poser un pied à terre – ne pas poser les deux ...

➤ LE CASTOR

Le chasseur doit attraper des castors qui, pour lui échapper, peuvent faire l'étoile.

➤ LE TUNNEL

Former des trains de 3 ou 4 enfants à la queue leu leu. Le dernier doit passer entre les jambes écartées des autres pour faire avancer le train. La première équipe qui a retrouvé son chef de train en tête a gagné. (petit bain)

➤ LE BERET

Avec objet immergé.

➤ LES LAPINS ET LES FEUILLES DE CHOUX

Les enfants sont les lapins. Les planches figurent les feuilles de choux. Une planche de moins que d'élèves. Au signal chaque lapin doit regagner sa feuille de choux. Celui qui n'a pas trouvé de feuille de choux est éliminé. On peut supprimer deux feuilles de choux à la fois pour accélérer le jeu. Ne pas faire sortir de l'eau les lapins éliminés !

➤ CHAT ET SOURIS

Les cabanes où se réfugier pour ne pas être attrapé par le chat sont des cerceaux flottants.