

# La chasse au trésor

**Compétence spécifique de l'activité** : propulsion et entrée dans l'eau

**Objectif d'apprentissage** : oser quitter le bord, se déplacer avec une frite, entrer dans l'eau assis ou en sautant, coopérer pour déplacer le tapis dans une direction donnée

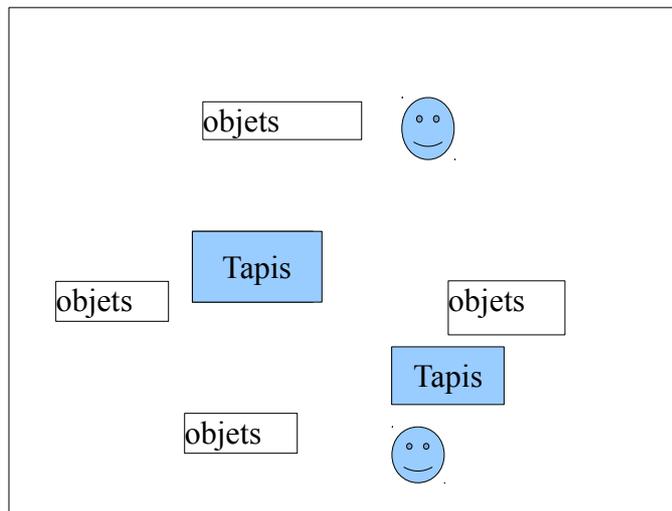
**But** : ramener le plus possible d'objets flottants (flotteurs de bouée) sur les tapis « coffre »

**Consigne** : \_ en partant du bord, allez chercher un objet et ramenez- le sur le tapis. Si vous avez le temps, ramenez-en un autre.

\_ même consigne en sautant dans l'eau

\_ en fin d'activité : ramenez le tapis « coffre » vers le bord

**Critère de réussite** : tous les élèves ont ramené au moins un objet, tous les objets ont été récupérés et le tapis a été déplacé vers le bord.



A l'aide du document sur les variables, modifier cette activité en utilisant 5 variables différentes.


## 1, 2, 3 soleil

**Compétence spécifique de l'activité** : équilibre, propulsion.

**Objectif d'apprentissage** : se déplacer avec une planche , s'arrêter et s'équilibrer

**Consigne** : Vous allez essayer de traverser en vous déplaçant sans vous faire voir. Quand le meneur se retourne, vous devez vous arrêter. On fait reculer de 2 mètres celui qui a été vu en train de bouger.

**Critère de réussite** : L'enfant sait s'arrêter et arrive à se déplacer.

A l'aide du document sur les variables, modifier cette activité en utilisant 5 variables différentes.


## les balles brûlantes

**Compétence spécifique de l'activité** : équilibre, propulsion.

**Objectif d'apprentissage** : Se déplacer, lancer une balle dans le camp adverse.

**But** : aller chercher une balle et la lancer chez l'adversaire.

**Consigne** : récupérez les balles et lancez-les dans le camp adverse. Au signal, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné

**Critère de réussite** : L'enfant arrive à se déplacer pour aller chercher une balle et l'envoie dans le camp adverse.

A l'aide du document sur les variables, modifier cette activité en utilisant 5 variables différentes.


## le filet du pêcheur

**Compétence spécifique de l'activité :** immersion

**Objectif d'apprentissage :** être capable de s'immerger pour s'échapper

**But :** pour les poissons : ne pas se faire prendre dans le filet du pêcheur, pour les pêcheurs : pêcher le maximum de poisson

**Consigne :** 2 équipes : un groupe de pêcheurs formant une ronde (le filet) et un groupe de poissons qui se déplacent à l'intérieur du filet.

Au signal, passer sous les bras immergés des enfants sans se faire prendre à l'intérieur ni se faire bloquer quand le filet se referme

**Critère de réussite :** S'échapper le plus de fois possible

A l'aide du document sur les variables, modifier cette activité en utilisant 5 variables différentes.
