



## ESPACE JEUX - SPECIAL JEUX D'EAU

### QUEUE DE POISSON

Dans l'eau

<b>A partir de :</b>	6 ans	<b>Effectif +/- :</b>	8 minimum
<b>Durée :</b>	5 à 20 min	<b>Lieu :</b>	Piscine, lieu de baignade, faible profondeur (dans un premier temps)
<b>Intérêts :</b>	Découvrir l'eau - Agir sur l'appréhension du milieu aquatique - Etre à l'aise dans l'eau - Coopération - Jeu en équipe - Tactique - Rapidité - Se déplacer dans un milieu aquatique.		
<b>Conseils sécurité :</b>	Veiller à l'aisance de l'enfant avec le milieu aquatique pour adapter le jeu.		
<b>Matériel :</b>	De quoi faire une queue à placer à l'arrière du maillot de bain (tissu propre ou cordelette légère).		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>✚ <b>But du jeu :</b> Attraper la queue de l'adversaire et toutes les queues de l'équipe adverse sans perdre la (les) sienne(s).</p> <p>Chaque joueur glisse à l'arrière de son maillot de bain un morceau de chiffon, cordelette... Le but est de garder cette « queue » le plus longtemps possible tout en arrachant celle des autres.</p> <p>Quand on perd sa queue, on se retire du jeu ; on doit alors rejoindre un bord de la piscine et y rester jusqu'à la fin de la partie.</p> <p>L'équipe perd la partie et celle dont plus aucun des joueurs n'a de queue.</p>		
<b>Variante :</b>	En eau plus profonde on peut instaurer des zones de repos, c'est à dire un endroit où les adversaires ne peuvent pas arracher les queues (ex: des cerceaux dans l'eau, des tapis de mousse, une ligne d'eau...).		
<b>Conseil :</b>	Les équipes doivent rejoindre la "rive" adverse (elles se croisent alors au milieu du bassin) sans perdre leur queue. Dans ce cas l'équipe qui a le plus de queues en arrivant sur l'autre rive est vainqueur.		
	Prévoir des temps de pause pour les jeux où les participant-e-s n'ont pas pied.		
	Une vigilance générale avec une vue sur tou-te-s les participant-e-s est nécessaire. Placer un-e animateur-trice hors de l'eau qui puisse tenir ce rôle sans être arbitre.		