



## ESPACE JEUX - SPECIAL JEUX D'EAU

### LA CHIMERE

Dans l'eau

<b>A partir de :</b>	6 ans	<b>Effectif +/- :</b>	5 minimum
<b>Durée :</b>	5 à 10 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. Ne proposez de départ hors de l'eau à moins que celui-ci se fasse loin de l'objet en question. les risques de collision et de chute des participant-e-s hors de l'eau seraient trop élevés.		
<b>Matériel :</b>	Un objet flottant ou coulant.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<b>But du jeu :</b> Trouver l'objet et le ramener à la base. Toute-s les joueur-se-s mettent la tête sous l'eau et comptent jusqu'à 3. Pendant ce temps, un objet est lancé dans le bassin. Quand les joueur-se-s sortent la tête de l'eau, ils-elles doivent retrouver l'objet puis aller le chercher et le rapporter à l'animateur-trice le plus vite possible. Le-la premier-e qui marque trois points (par exemple) remporte la partie.		
<b>Variante :</b>	On peut attribuer davantage de points pour un objet coulant.		
<b>Conseil :</b>	-		