

## Séance 12 , séance de réinvestissement

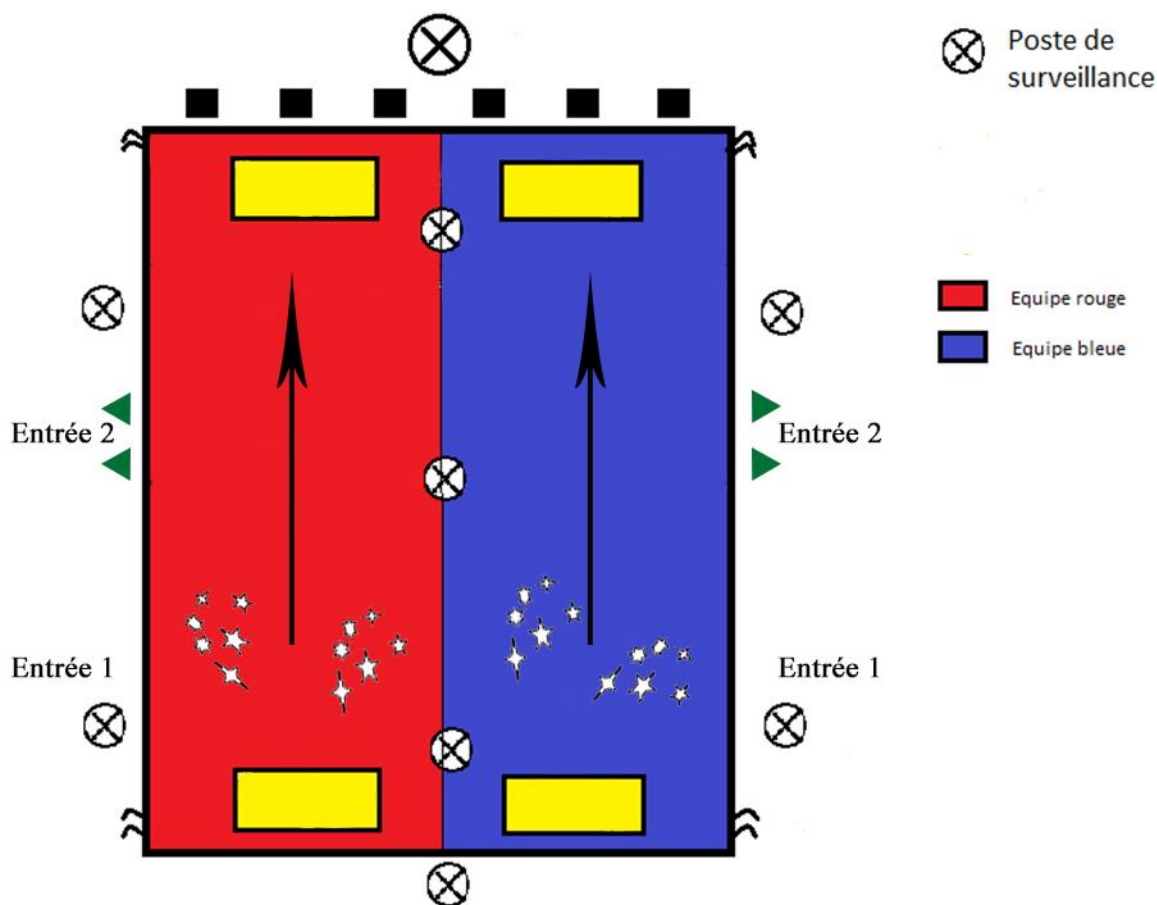
### Jeu collectif : Les déménageurs

**But du jeu :** Récupérer le plus rapidement possible les objets flottants dans le bassin et les transporter jusqu'au bord opposé par l'intermédiaire d'un tapis. A la fin du jeu, l'équipe qui gagne est la première qui a déposé tous ses objets sur le bord du bassin.

**Niveau :** les élèves de tous les groupes Hippocampes, Tortues, Poissons Clown, Dauphins sont mélangés

**Matériel :** grands tapis, objets flottants en surface et immergés à différentes profondeurs, plots, matériel d'aide à la flottaison

**Aménagement du bassin sportif :**



**Consignes :**

1. 2 équipes mixées (ex : 5 hippos, 5 tortues, 5 poissons clown, 5 dauphins) de part et d'autre du bassin (zone rouge, zone bleue)
2. Tous les élèves jouent
3. Chacun nage ou se déplace comme il veut
4. Chacun transporte un seul objet à la fois
5. Avoir l'esprit d'équipe, être tactique et rapide
6. Les IEB, enseignants, MNS se placent stratégiquement en vue d'assurer la sécurité

**Déroulement du jeu :**

1. Les objets sont installés dans le bassin, ils flottent en surface ou sont immergés à différentes profondeurs.
2. Au signal, les élèves entrent dans le bassin (zone d'entrée 1) et récupèrent les objets flottants le plus rapidement possible pour les déposer sur le tapis.
3. Quand tous les objets ont été ramassés et déposés sur le tapis, les élèves poussent le tapis jusqu'au bord opposé.
4. Chaque joueur s'empare alors d'un seul objet à la fois et va le déposer sur le bord du bassin.
5. Il retourne dans l'eau, en empruntant l'entrée matérialisée par des plots (entrée 2) sur le bord du bassin, pour récupérer un nouvel objet. Et ce jusqu'à ce que le tapis soit vide.
6. L'équipe qui a débarrassé, la première, son tapis de tous les objets ramassés, a gagné la partie.

**ATTENTION :**

- Tout objet tombé est perdu et est ramené dans la zone de flottaison
- Les équipes doivent répartir les rôles pour être le plus efficace possible