

Zone A

- La chasse aux trésors (avec variables coopératives)

BUT : Remonter un par un les objets lestés sur le tapis.

L'équipe gagnante est celle qui a remonté le plus d'objets



L'équipe gagnante choisit de tirer au sort une carte « coup d'éclat » ou une carte « coup de pouce ».

La seconde manche se met en place en tenant compte de la variable tirée au sort.

On reproduit ceci à chaque manche, sans cumuler les variables (un handicap remplace un autre handicap, un coup de pouce remplace un autre coup de pouce).

Zone B

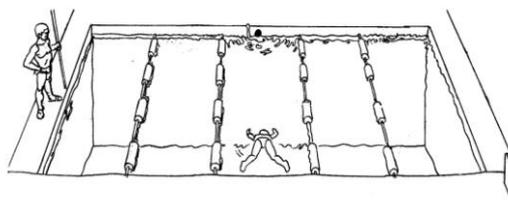
- Le relais (avec variables coopératives)

BUT : Se déplacer en aller et retour pour se relayer et arriver les premiers.

L'équipe gagnante est celle qui finit le parcours la première.

Organisation :

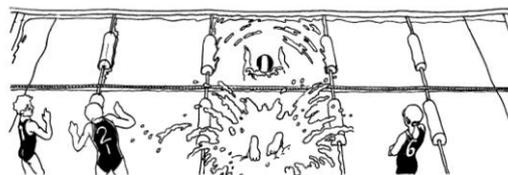
- bassin en longueur
- corde ou ligne d'eau tendue en largeur
- ponceau sur la largeur du bassin
- 2 équipes de 6 à 9 élèves



Faire un relais :

- entrer dans l'eau,
- passer sous la corde ou la ligne d'eau en travers,
- passer sous le ponceau,
- toucher la ligne d'eau pour passer le relais.

Le relayeur fait le même parcours, etc...



L'équipe gagnante choisit de tirer au sort une carte « coup d'éclat » ou une carte « coup de pouce ».

La seconde manche se met en place en tenant compte de la variable tirée au sort.

On reproduit ceci à chaque manche, sans cumuler les variables (un handicap remplace un autre handicap, un coup de pouce remplace un autre coup de pouce).

Coup de Pouce
« Chasse aux trésors »

Vous avez la possibilité de prendre 2 objets en même temps

Coup de Pouce
« Chasse aux trésors »

Vous commencez le jeu avec deux points en plus

Coup de Pouce
« Chasse aux trésors »

Vous gagnez un joueur de l'équipe adverse

Coup de Pouce
« Chasse aux trésors »

Vous avez la possibilité de prendre 3 objets en même temps

Coup d'Eclat
« Chasse aux trésors »

Vous ne pouvez prendre que les objets (préciser une couleur)

Coup d'Eclat
« Chasse aux trésors »

Il est interdit de prendre les algues

Coup d'Eclat
« Chasse aux trésors »

Vous perdez un joueur au bénéfice de l'autre équipe

Coup d'Eclat
« Chasse aux trésors »

Vous devez toucher l'échelle avant de déposer l'objet sur le tapis

Coup de Pouce

« Relais »

Vous avez le droit de passer sur le ponceau

Coup de Pouce

« Relais »

La distance à parcourir est raccourcie (passage du relais à l'endroit où se place l'enseignant)

Coup de Pouce

« Relais »

Vous gagnez un joueur de l'équipe adverse

Coup d'Eclat

« Relais »

Réaliser le relais avec un ballon

Coup d'Eclat

« Relais »

Vous devez faire une roulade autour de la ligne d'eau

Coup d'Eclat

« Relais »

Vous perdez un joueur au bénéfice de l'autre équipe