

## SEANCE PISCINE

### Intérêts pédagogiques (stage) :

- acquérir un répertoire de jeux et activités dans l'eau
- connaître l'organisation d'une séance d'activités aquatiques.
- connaître la sécurité et la réglementation liée à l'activité " baignade "

### Déroulement

1. Avant d'aller dans l'eau
  - Déshabillage, organisation des vêtements et des affaires personnelles des enfants, consignes de l'accès aux bassins
  - Passage aux toilettes et douches
  - Accès aux bassins
2. Dans le petit bain
  - Jeu d'entrée dans l'eau " Jacques a dit " : un animateur (meneur de jeu) dans l'eau, les autres ( assurent la sécurité des enfants) avec les enfants, alignés le long des escaliers du bassin. Le meneur fait entrer progressivement les enfants dans l'eau en jouant à Jacques a dit, en n'oubliant pas dans les consignes de dire de se mouiller le ventre, la nuque, s'asseoir dans l'eau, tremper les bras...
  - Mettre la tête sous l'eau : la chasse aux objets. 4 équipes, avec un animateur par équipe. On disperse au fond du bassin des objets qui coulent, minimum un par enfants dans chaque équipe. Chaque équipe doit aller chercher les objets de sa couleur. Chaque joueur doit ramener au moins un objet.
  - Jouer avec d'autres : le filet du pêcheur. Voir fiche " fichier jeux dans l'eau "
3. Dans le grand bain
  - Entrée dans l'eau, vérifier que les enfants savent nager : 4 équipes de couleur aux quatre coins du bassin (aux échelles). Un animateur au milieu du bassin, qui tient l'île (tapis flottant) sur laquelle sont posés les objets de couleur (autant que d'enfants). Un par un, les enfants descendent dans l'eau et vont jusqu'au tapis, ils récupèrent un objet de leur couleur, le ramène au bord. Dans chaque équipe, l'animateur descend dans l'eau en premier et veille à la sécurité de l'enfant qui nage. On doit attendre que l'enfant soit revenu au bord pour descendre à son tour.
  - Nager vite, et savoir s'équilibrer dans l'eau : relai " garçon de café " aquatique. Deux équipes de couleurs sont face à face sur le bord du bassin, ce sont les équipes alliées. Au top, le premier d'une équipe descend dans l'eau, met son objet sur la planche et doit l'emmener de l'autre côté. Dès qu'il touche le bord opposé, l'équipier d'en face descend dans l'eau et amène son objet de l'autre côté, et ainsi de suite. Les équipes gagnantes sont celles qui ont changé tous les objets de bord le plus vite.
  - Mettre la tête sous l'eau et descendre : l'enfant descend en s'accrochant soit à l'échelle soit à la perche et essaie d'aller chercher la pince à linge au plus profond possible. Les pinces à linge seront accrochées à une corde lestée, avec un système de points ( exemple : pinces à linge rouges= les plus profondes = 3 points ; bleues= milieu= 2 points...)