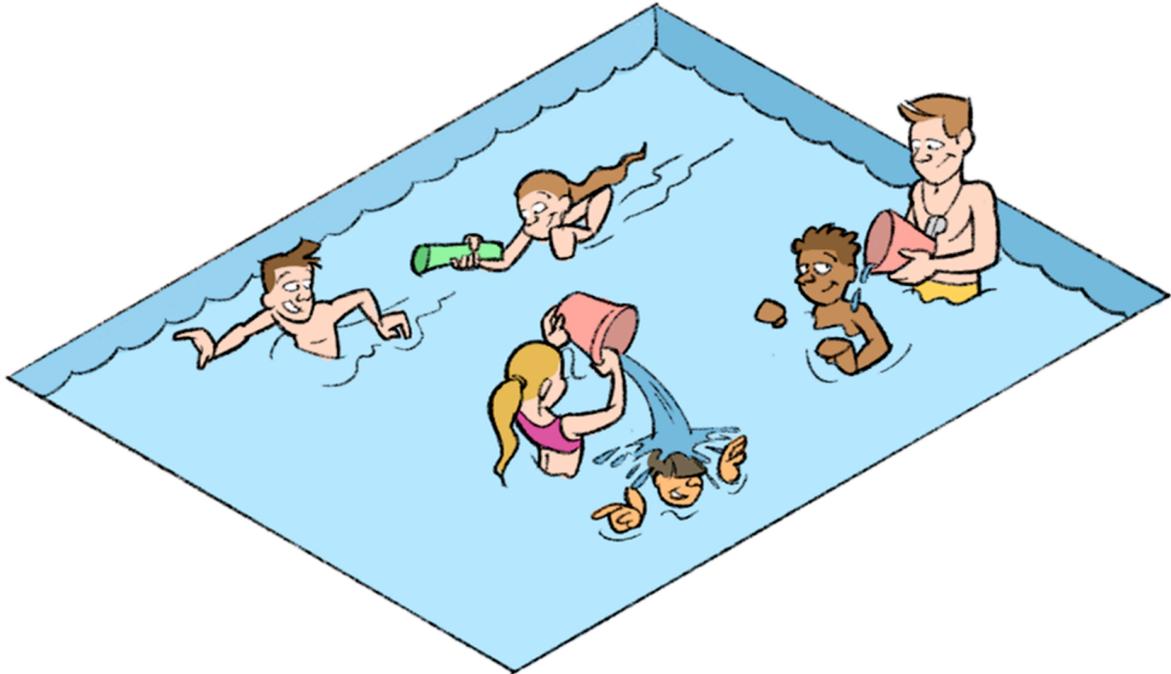


Défis en mouvement – Bonnes pratiques: Se déplacer dans l'eau: Poursuite dans la vase

Les enfants s'adonnent à un jeu de poursuite qui doit les initier de manière ludique à la plongée.



Niveau de compétence: Les enfants sont capables de rester sous l'eau quelques secondes tout en expirant.

Objectif d'apprentissage

Les enfants plongent sous l'eau quelques secondes.

Matériel

- Bassin d'apprentissage (eau jusqu'aux hanches / à la poitrine)
- Morceaux de frite de piscine pour identifier les chasseurs
- Seaux

1. Éveiller la curiosité, activer – Percevoir, explorer

L'enseignant-e présente le jeu «Poursuite dans la vase» et les différents rôles qu'il comporte.

Les chasseurs sont des «monstres de vase» qui tentent de couvrir de vase les enfants en les attrapant. Ils tiennent un morceau de frite de piscine à la main et peuvent s'en servir pour attraper les fuyards (sans les

taper!).

Les libérateurs sont des «poissons nettoyeurs» qui sont reconnaissables au seau dont ils sont équipés. Avec cet accessoire, ils peuvent nettoyer et ainsi libérer les enfants couverts de vase.

Deux ou trois monstres de vase et deux ou trois poissons nettoyeurs sont désignés avant le début du jeu.

Consignes de l'enseignant-e

«Nous allons jouer aujourd'hui à la «poursuite dans la vase». Les chasseurs sont des monstres de vase qui vous couvrent de vase s'ils vous attrapent. Pour être de nouveau tout propres, vous devez aller vers les poissons nettoyeurs, munis de seaux remplis d'eau. Avant de renverser leurs seaux sur vous, ils doivent toujours vous demander si vous voulez un petit ou un grand nettoyage.»

Questions de réflexion possibles

- Comment les poissons nettoyeurs vous ont-ils nettoyés?
- Qu'avez-vous trouvé agréable, ou au contraire désagréable?

Remarques

Selon l'âge des enfants, l'enseignant-e joue le rôle du poisson nettoyeur durant la première partie et peut ainsi renverser le seau avec précaution. Il ou elle peut aussi prêter main-forte aux poissons nettoyeurs. Dans ce cas, les enfants les plus craintifs peuvent toujours se faire libérer par l'enseignant-e, qui les aspergera avec retenue.

2. Observer, accompagner – Traiter, associer

Le rôle des poissons nettoyeurs est supprimé avec la progression du jeu. Les enfants doivent inventer leur propre façon de se nettoyer dans la zone prévue à cet effet dans le bassin d'apprentissage.

Consignes de l'enseignant-e

«Nous ne pouvons malheureusement plus compter sur les poissons nettoyeurs. Mais vous pouvez vous nettoyer vous-mêmes dans la zone prévue à cet effet. À vous de décider comment vous vous y prenez.»

Remarques

L'enseignant-e observe la zone de nettoyage et peut orienter le jeu de telle sorte que les enfants se nettoient en s'immergeant. Il ou elle doit toutefois s'assurer que les enfants ont déjà de l'expérience en la matière.

Questions de réflexion possibles

- Comment avez-vous fait pour vous nettoyer sans l'aide des poissons nettoyeurs?
- Comment pourriez-vous simplifier cette opération ou, au contraire, la rendre plus difficile?

Remarques

Les enfants peuvent trouver désagréable d'être aspergés, même avec de l'eau. Certains doivent s'armer de courage pour s'immerger. Par conséquent, il est conseillé d'accompagner les enfants dans ce processus d'apprentissage. Une approche ludique peut s'avérer utile.

3. Évaluer, conclure – Consolider, utiliser

Pour terminer, les enfants expliquent comment ils se sont libérés.

Questions de réflexion possibles

- Comment vous êtes-vous nettoyés?
- Comment vous sentez-vous sous l'eau?
- Qu'est-ce qui vous a aidé à vous sentir à l'aise sous l'eau?

Remarques

En discutant avec les enfants, vous pouvez développer un nouveau jeu de poursuite pour la leçon suivante. Vous pouvez aussi imaginer d'autres défis en lien avec l'immersion.

Source: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmocker, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO