

Objectif :

- identifier des moyens de propulsion efficaces,
- devenir de plus en plus efficace.

Matériel :

- un flotteur par équipe : planche, haltère, frite, pain,
- un chronomètre.

Espace :

- en moyenne ou grande profondeur, dans la largeur.

Variantes :

- varier les types de flotteurs,
- grand bain, les élèves équipés ou non de ceinture.

But du jeu :

- se relayer pour rapporter son flotteur en premier.

Déroulement :

- par groupe de 4 à 6 élèves (2 à 3 par équipe, de chaque côté du bassin),
- au signal le premier nageur part du bord avec le flotteur de son équipe et traverse pour le transmettre au relayeur suivant ...

- L'équipe gagnante est celle qui arrive la première ou celle qui met le moins de temps.

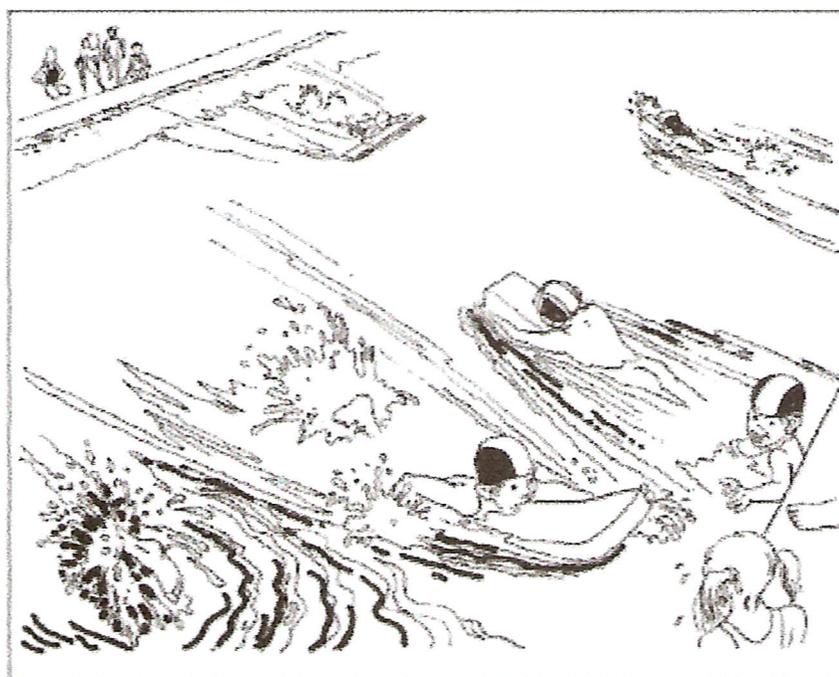


Illustration : Activités aquatiques- Equipe départementale EPS 1 - 72