

# Aventure 1 : Titeplage

(pages 16 et 17 de l'album)

Séances 2 et 3 (petite, puis grande profondeur)

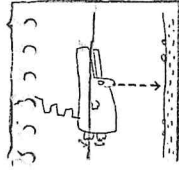
FICHE

Objectif dominant : **PROPULSION ET PRISE D'INFORMATION**

Mode de groupement : **groupes de niveaux hétérogènes**

## Déroulement

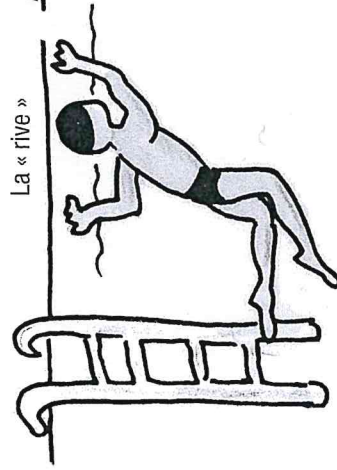
Ce parcours s'effectuera au départ avec des frites (les « branches »). Puis, dès que possible, l'adulte incitera les enfants à réaliser l'enchaînement sans aide à la flottaison. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.



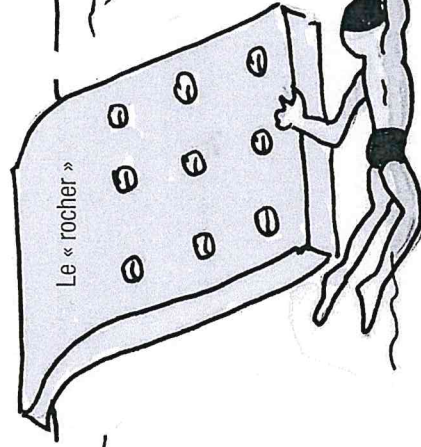
*Le conseil de Lola :*  
« Pour te déplacer, mets le museau dans l'eau et regarde le fond. »



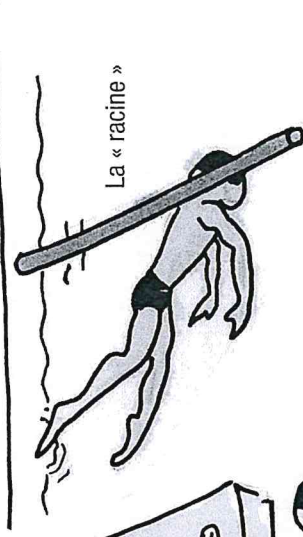
Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le premier jour, elles prennent des branches pour construire une cabane, descendent dans l'eau, se déplacent le long de la rive, contournent un rocher et passent sous une racine. L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



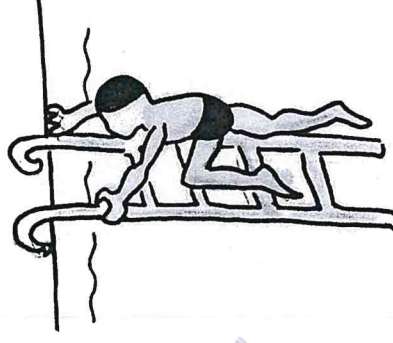
La « rive »



Le « rocher »



La « racine »



La « cabane »

*D'abord, entrer dans l'eau et progresser par appuis manuels le long de la goulotte...*

- ⊖ Entrer par l'échelle.
- Entrer sans utiliser l'échelle.
- Progresser le plus vite possible.
- Se tirer avec un seul bras.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.
- ⊕

*... ensuite, s'écarter du bord, avec ou sans flotteurs, pour contourner un obstacle...*

- Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :**
- ⊖ Contourner l'obstacle en prenant appui.
  - Ne s'appuyer qu'avec une seule main.
  - Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
  - Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.
  - Contourner sans appui, la tête dans l'eau.
  - ⊕

*... enfin, s'immerger pour passer sous un autre obstacle...*

- ⊖ Soulever l'obstacle.
- Plonger dessous sans le toucher.
- Passer sous deux obstacles ou sous un obstacle plus large.
- Plonger avant l'obstacle et nager sous l'eau.
- Expirer avant de faire surface.
- ⊕ Enchaîner inspiration et expiration.

*... sortir de l'eau, poser son objet, puis revenir au départ.*

- Pour enrichir le parcours**
- Éloigner la fin du parcours (« cabane »).
  - Battre des pieds pour aller le plus loin possible.
  - Inciter à garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
  - Matérialiser la distance parcourue par des repères sur le bord de la piscine.

# Aventure 2 : Granbassin

(pages 26 et 27 de l'album)

Séances 4 et 5 (petite, puis grande profondeur)

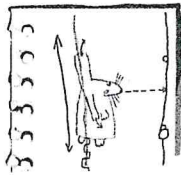
FICHE 2

# Les aventures des souris

Objectif dominant : **ÉQUILIBRE ET PRISE D'INFORMATION** Mode de groupement : **groupes de niveaux hétérogènes**

## Déroulement

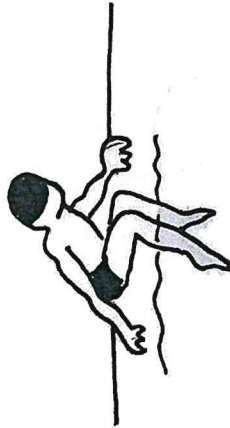
Il s'agit de réaliser successivement les trois positions indiquées : soit une à la fois, l'enfant changeant de position après un certain nombre de tentatives ; soit les trois à chaque fois, l'enfant enchaînant chaque position après un court déplacement le long de la goulotte.



Le conseil de Lola :

« Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi. »

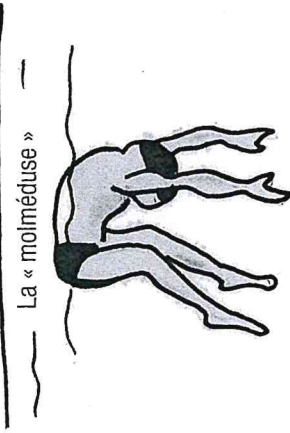
Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le deuxième jour, elles imitent la forme de créatures aquatiques fabuleuses : les « poissons-touboule », les « étoilantes d'eau » et les « moolméduses ». L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



Le « poisson-touboule »



L'« étoilante d'eau »



La « moolméduse »

D'abord, entrer dans l'eau et se laisser remonter en boule sans rien faire...

... ensuite, se laisser flotter en étoile sans rien faire...

... enfin, se laisser flotter, membres à la verticale, visage dans l'eau...

... sortir de l'eau pour revenir au départ.

Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on proposera les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- ⊖ Sauter du bord en se regroupant en l'air.
- ⊖ Sauter du bord en rentrant dans l'eau droit, puis se regrouper dans l'eau.
- ⊖ Rester le plus longtemps possible à la surface en maintenant la position.
- ⊖ Basculer en avant, ou en arrière, à partir du bord, et accepter la perte d'équilibre ou la rotation.

- ⊖ Tenir la main d'un camarade ou le bord pour maintenir son équilibre.
- ⊖ Sauter du bord, puis prendre la forme dans l'eau.
- ⊖ Prendre une forme d'étoile sur le dos (avec ou sans aide).
- ⊖ Passer d'un équilibre ventral à un équilibre dorsal.

- ⊖ Utiliser une frite ou une planche pour mieux comprendre la position.
- ⊖ Sauter du bord puis prendre la forme dans l'eau.
- ⊖ Rester le plus longtemps possible, à la surface, en maintenant la position.
- ⊖ Enchaîner sur place les trois positions proposées, l'une après l'autre.

Pour enrichir le parcours

- Éloigner la fin du parcours.
- Se tirer le long d'un appui (goulotte, ligne d'eau ou double corde).
- Garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
- Matérialiser la distance parcourue par des repères sur le bord de la piscine.

# Aventure 3 : Hautecascade

(pages 36 et 37 de l'album)

Séances 6 et 7 (petite, puis grande profondeur)

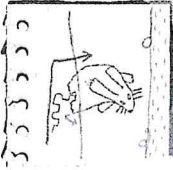
FICHE 3

## Les aventures des souris

Objectif dominant : **IMMERSION ET PRISE D'INFORMATION** Mode de groupement : **groupes de niveaux hétérogènes**

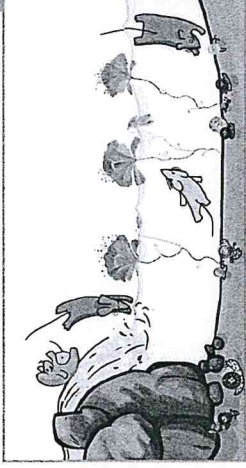
### Déroulement

Ce parcours amènera les enfants à quitter le bord. La présence d'un adulte dans l'eau sera alors nécessaire dans la zone des « nénufleurs », qui doivent être attachés à la goulotte ou à une ligne d'eau. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.

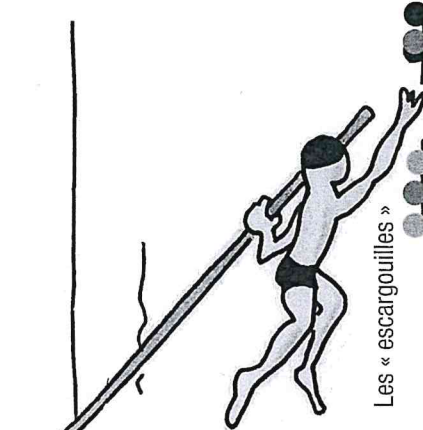
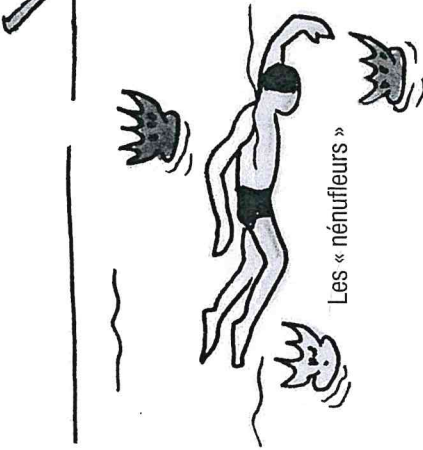
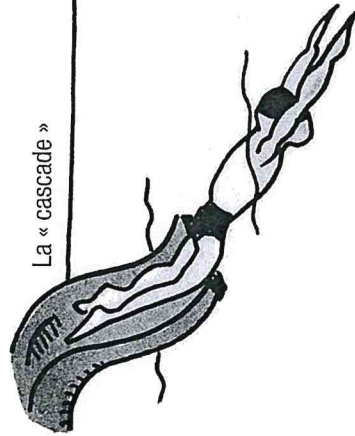


Le conseil de Lola :

« Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant. »



Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le troisième jour, elles glissent du haut d'une cascade, nagent pour aller sentir des « nénufleurs » et plongent pour ramasser des « escargouilles ». L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



D'abord, basculer en avant, prendre de la vitesse pour entrer dans l'eau...

... ensuite, se propulser en s'éloignant du bord pour atteindre un point donné...

... enfin, s'immerger pour récupérer un ou plusieurs objets...

... sortir de l'eau pour revenir au départ.

**Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :**

- ⊖ Descendre du toboggan assis, puis tête la première.
- ⊖ Basculer en avant à partir d'un tapis soulevé par un adulte.
- ⊖ Sauter en inventant une figure.
- ⊖ Plonger du bord (départ assis ou accroupi).
- ⊖ Plonger du bord ou d'un plot (départ debout).

- ⊖ Quitter le bord avec un adulte dans l'eau.
- ⊖ Se propulser, visage immergé, jusqu'à un tapis ou une ligne d'eau.
- ⊖ Changer de direction pour atteindre plusieurs objets flottants.
- ⊖ Plonger avant l'objet pour l'atteindre par un trajet sous-marin.
- ⊕ Éloigner son point de départ.

- ⊖ Descendre en position verticale, le long de l'échelle, d'un camarade ou d'un adulte.
- ⊖ Descendre le long d'une perche inclinée.
- ⊖ Basculer tête la première en s'aidant d'une perche inclinée.
- ⊕ Faire un plongeon canard pour atteindre l'objet.

Pour enrichir le parcours

- Éloigner la fin du parcours
- Transporter des objets immergés.
- Proposer une règle pour la pêche aux escargouilles : choisir tel type d'objet, prendre le plus d'objets à la fois...
- Matérialiser les gains collectifs de l'ensemble du groupe.

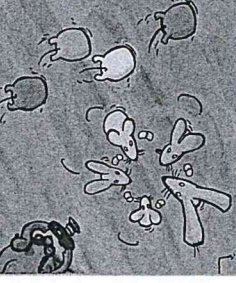
# La danse des souris

(page 44 de l'album)

Séances 8 et 9 (petite, puis grande profondeur)

FICHE 4

# Les aventures des souris

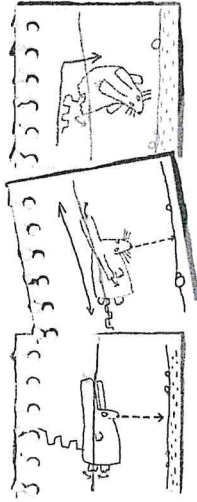


## SITUATION DE RÉINVESTISSEMENT DES TROIS PARCOURS

Mode de groupement : groupes de deux, par affinités

### Déroulement

Ce parcours suppose une autonomie aquatique suffisante de la part des enfants. Il sera d'abord expérimenté en petite profondeur, puis éventuellement en grande profondeur, avec l'aide d'adultes dans l'eau. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.



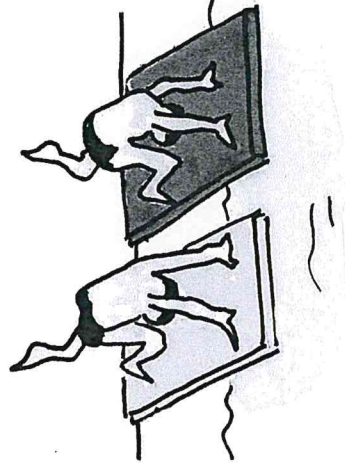
Rappel des conseils de Lola :

« ... regarde le fond. »

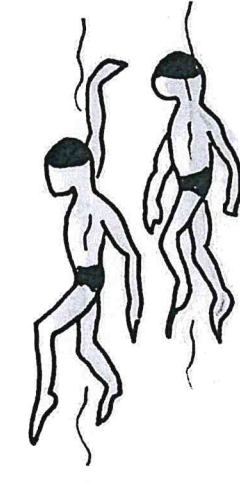
« ... allonge-toi. »

« ... bascule en avant. »

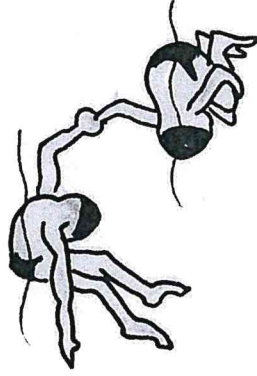
Dans l'album, à la fin de leur voyage, les souris dansent ensemble dans l'eau. L'adulte aidera les enfants à inventer leur propre « danse » dans l'eau. *Il leur faut donc inventer ensemble...*



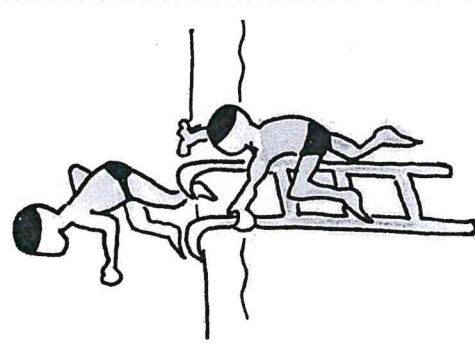
... d'abord, la façon d'entrer dans l'eau...



... ensuite, le trajet et la manière de se déplacer...



... enfin, la manière de se laisser flotter sans bouger...



... sortir de l'eau pour revenir au départ.

### Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on proposera les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- ⊖ Entrer dans l'eau en même temps ou l'un après l'autre.
- ⊖ Choisir le même point d'entrée ou deux points différents.
- ⊖ Utiliser un matériel facilitateur.
- ⊖ Inventer une roulade, un saut, un plongeon.
- ⊖ Choisir une façon de remonter et d'émerger par une partie du corps.

- ⊖ Nager en parallèle et effectuer les mêmes mouvements en même temps.
- ⊖ Se séparer puis se retrouver.
- ⊖ Passer du ventre au dos au cours du déplacement.
- ⊖ Introduire une phase subaquatique en utilisant les aménagements disponibles.
- ⊖ Varier la vitesse lors du déplacement.

- ⊖ Choisir la même position ou deux positions différentes.
- ⊖ Se situer plus ou moins loin du bord ou des appuis solides possibles.
- ⊖ Être plus ou moins proches ou éloignés l'un de l'autre.
- ⊖ Choisir une position permettant d'être en contact corporel ou de rester liés l'un à l'autre.

- ⊖ Pour enrichir le parcours à parcourir.
- ⊖ Agrandir progressivement l'espace à parcourir.
- ⊖ Amener les enfants à montrer leur danse aux autres afin qu'ils échangent leurs idées.
- ⊖ Inciter les enfants à « profiter » des solutions des autres.
- ⊖ Réaliser la danse de tel ou tel groupe.