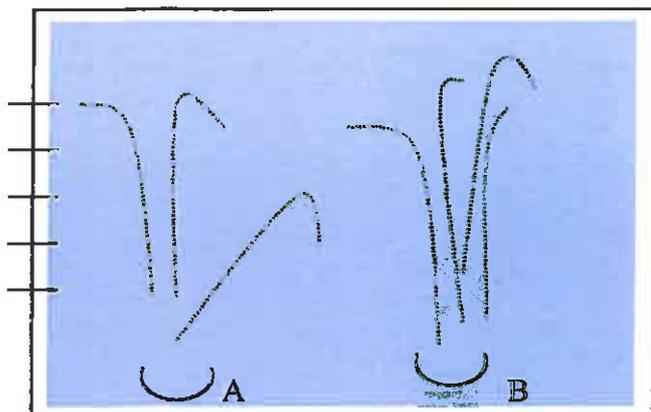


<b>PALIER 1</b>	<b>FICHE EXPERIENCE : VENTILATION</b>	<b>L'EAU RISQUE-T-ELLE DE ME REMPLIR ?</b>
-----------------	---	--



#### DISPOSITIF

- Dans le petit bain (eau à hauteur de la poitrine)
- Les élèves 2 par 2, placés dos au mur, en contact avec le mur.
- 5 repères au sol ou sur le bord à 1, 2, 3...m

#### 1/ SITUATION DE DEPART

*Consignes* : prendre de l'eau dans la bouche et la recracher le plus loin possible

*Critère de réussite* :

Atteindre un repère plus loin que son camarade

Ou

Faire le plus de points possible en 5 essais

Ou

Plusieurs manches. A chaque manche, améliorer le score précédent d'au moins un point

#### 2/ PHASE DE RECHERCHE

Observations et questionnement : faire émerger les difficultés

- ⇒ Est-ce que je peux prendre de l'eau dans la bouche sans l'avaler ?
  - ouvrir la bouche sous l'eau, faire grimace la bouche ouverte, crier sous l'eau
  - prendre juste un peu d'eau et la recracher sur place
  - Prendre un peu plus d'eau, jouer avec l'eau dans sa bouche, la promener...
  - Prendre encore plus d'eau et la recracher en plusieurs fois
- ⇒ Qu'est-ce qui me permet de lancer l'eau loin ?
  - Prendre peu d'eau / beaucoup d'eau
  - Vider l'eau en une seule fois/en plusieurs fois
  - Gonfler/serrer les joues
  - Souffler dans l'eau, avec ou sans tube, souffler sur balle.....
  - Jeu avec le regard, des lunettes, sous l'eau

#### 3/ PHASE DE STRUCTURATION

A partir des expérimentations, en déduire les façons d'agir qui permettent de réussir :

*Règle d'action à faire découvrir aux élèves :*

« Si je joue avec l'eau, sans inspirer et en gardant le fond de ma gorge fermée, alors l'eau ne rentre pas. »

#### 4/ PHASE DE REINVESTISSEMENT

⇒ Réaliser le parcours ...et le jeu...en utilisant les règles d'actions trouvées

#### INTERDISCIPLINARITE : Liaison avec le socle commun

⇒ Culture scientifique : Quels sont les animaux qui peuvent rester longtemps sous l'eau ? comment respirent-ils ? Comment font les autres ?