

œ



æ

œ

Académie de La Réunion.
Equipe EPS 1er degré

Décembre 2006

SOMMAIRE

Page

I – L'ACTIVITE

I-1- Présentation.....	3
I-2- Spécificité de l'activité et problèmes du débutant.....	3
I-3- Les objectifs de la natation à l'école primaire.....	5
I-4- Les compétences et savoirs à construire	6

II – LE PROJET PISCINE (Mise en œuvre de la natation)

II- 1- Sur quels textes s'appuyer ?	7
---	---

II - 2- Quelles étapes pour construire mon projet ?	8
---	---

- AVANT D'ALLER À LA PISCINE :

-La préparation du projet	8
---------------------------------	---

- Liaisons possibles avec d'autres champs disciplinaires	9
--	---

- A LA PISCINE

- La démarche	10
---------------------	----

- L' organisation	11
-------------------------	----

- Le contenu	12
--------------------	----

- APRÈS LA PISCINE

-L'interdisciplinarité dans le cadre du projet	14
--	----

III - L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE

- Les situations d'apprentissage	17
--	----

- La trame de variance	41
------------------------------	----

- La fiche de séance de natation	42
--	----

- L'évaluation	43
----------------------	----

IV– ANNEXES

- Annexe 1 : Les règles d'or pour la sécurité en natation
- Annexe 2 : Conseils pédagogiques en natation
- Annexe 3 : La fiche «Agrément d'Intervenants bénévoles»
- Annexe 4 : Un exemple de projet pédagogique
- Annexe 5 A : L'évaluation diagnostique à partir d'une liste d'items
- Annexe 5 B : L'évaluation diagnostique à partir d'une mise en scène
- Annexe 6 : L'évaluation formative : Poisson de bronze (6A), Poisson d'argent (6B), Poisson d'or (6C)
- Annexe 7 : L'évaluation sommative : l'évaluation académique
- Annexe 8 : Quelques albums de jeunesse à exploiter

V- BIBLIOGRAPHIE

SOMMAIRE



I – L'ACTIVITE

I-1 - PRESENTATION :

La natation est une activité fondamentale faisant partie intégrante de l'EPS, discipline obligatoire d'enseignement.

Elle apparaît dans les programmes de 2002, de la façon suivante :

Cycle 1 : activités aquatiques

Cycle 2 : activités de natation

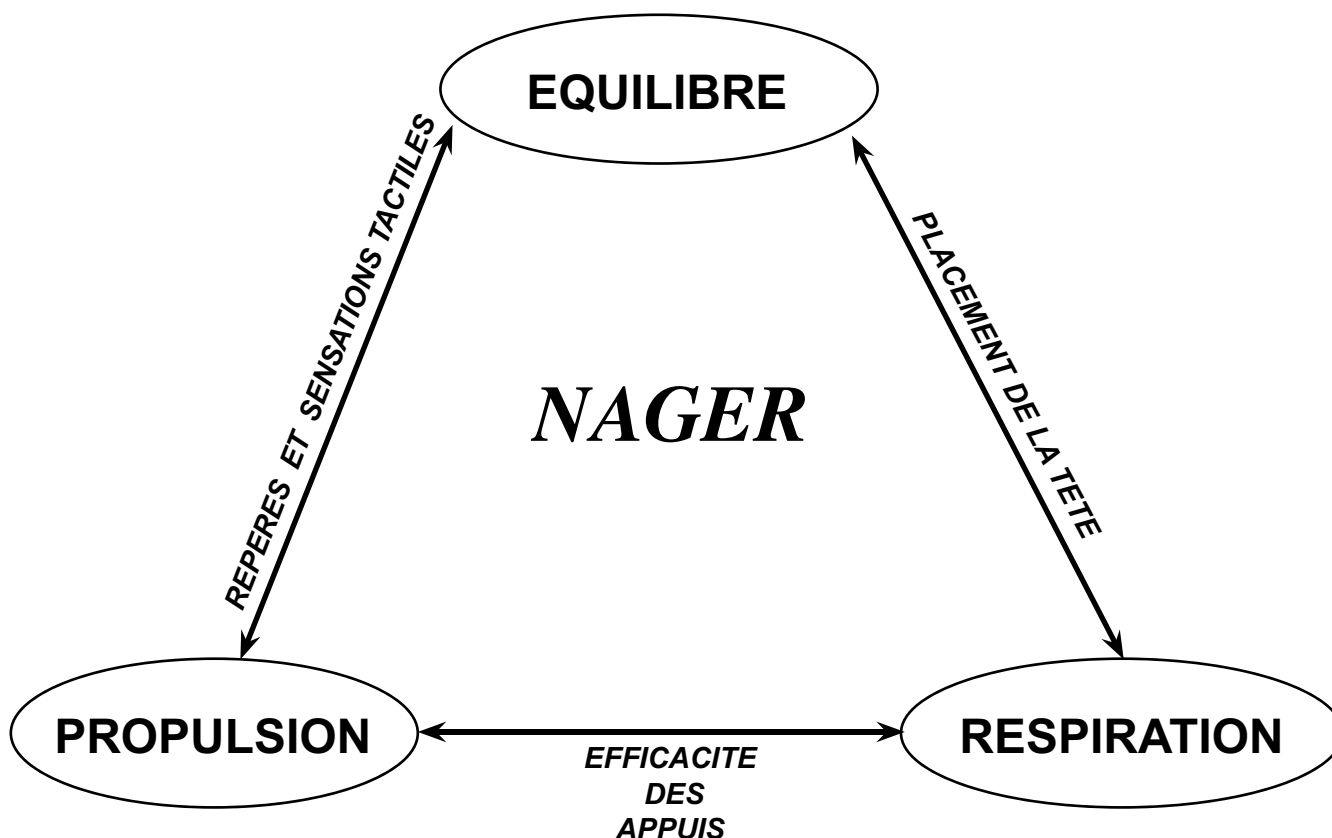
Cycle 3 : natation

I-2 - SPECIFICITE DE L'ACTIVITE ET PROBLEMES DU DEBUTANT :

I - 2a - SPECIFICITE DE L'ACTIVITE

Il s'agit d'un moyen de locomotion, dans un élément particulier, l'**EAU** . L'individu, en s'adaptant au milieu aquatique, va construire une motricité efficace qui lui permettra d'aller d'un point à un autre, en profondeur, en surface, seul ou collectivement.

Trois composantes définissent l'activité natation :

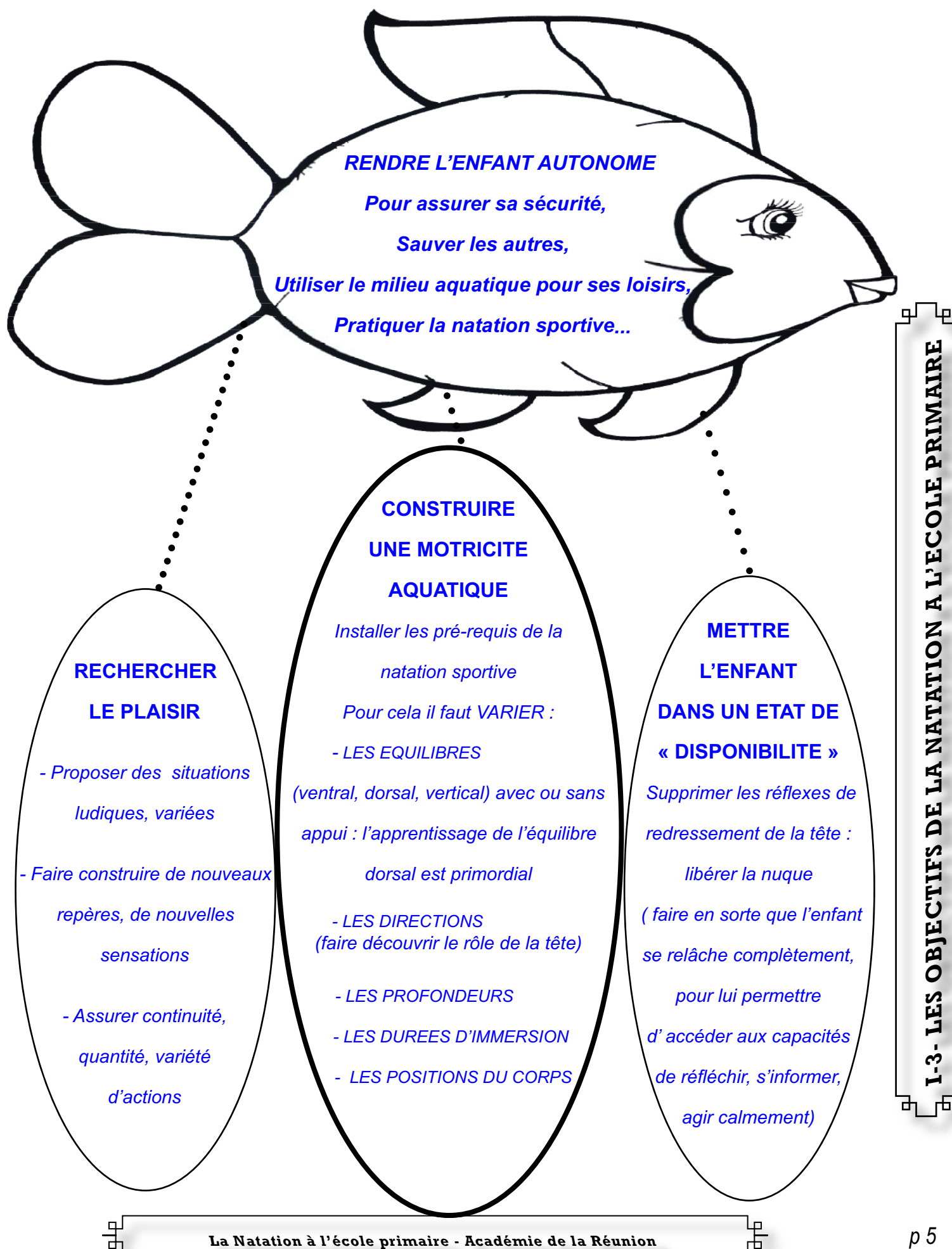


1 - 2 - LES PROBLEMES DU DEBUTANT

I - 2b - LES PROBLEMES DU DEBUTANT

LES HABITUDES DU TERRIEN	CONTRAINTES DU MILIEU AQUATIQUE	COMPORTEMENTS DU DEBUTANT	OBJECTIFS A ATTEINDRE
EQUILIBRE	- Equilibre vertical - Tête verticale - Regard horizontal - Réflexes de tonus de soutien - Réflexes plantaires - Soumission à la pesanteur	- Déplacements à l'aide d'appuis solides (pieds, mains) - Corps crispé - Tête en hyper-extension - Refus du contact de l'eau sur le visage	- Se laisser équilibrer par l'eau, nuque relâchée, sur le dos et sur le ventre - Modifier les positions, les équilibres différents - Accepter la disparition des repères visuels, pour les retrouver ensuite - Explorer la profondeur - Abandonner les relations au monde solide - Se laisser remonter
RESPIRATION	- Respiration innée - Respiration nasale - Durée d'inspiration = durée d'expiration - Pas de résistance à l'expiration	- La bouche est fermée - Respiration par le nez - Apnée - Ne module pas le débit respiratoire	- Découvrir toutes les formes d'expiration dans l'eau - Associer l'expiration buccale à toutes les situations d'immersion, de flottaison (en coulée), de propulsion jambes et/ou bras seuls, de propulsion en nage - Installer un cycle respiratoire pour rompre le moins possible les équilibres
PROPULSION	- Jambes motrices - Bras équilibrateurs - Appuis fixes - Résistance à l'avancement faible	- Tête relevée - Sur le ventre : l'élève a les pieds en flexion (il « pioche » ou « pédale »...) - Sur le dos : l'élève sort les genoux hors de l'eau, pieds flexs - Position assise dans l'eau - Pas d'amplitude dans les mouvements - Pas de coordination bras-jambes-respiration - Pas de continuité des actions bras jambes et respiration - Appuis inefficaces dus à leur mauvaise orientation	- S'allonger et se relâcher - Découvrir 2 modes de propulsion différents (ciseaux, battements) - Rechercher l'amplitude et l'accélération du geste - Coordonner bras-jambes-respiration dans les nages simultanées (brasse) ou alternées (crawl) - Rechercher l'efficacité maximale des appuis

I - 3 : LES OBJECTIFS DE LA NATATION A L'ECOLE PRIMAIRE



I - 4 - LES COMPETENCES ET SAVOIRS A CONSTRUIRE

MAÎTRISER LA SURFACE ET LA PROFONDEUR EN SE DÉPLAÇANT DANS LES 3 DIMENSIONS DU MILIEU	ETABLIR DES ÉQUILIBRES SIMPLES ET EN CHANGER (VERTICAL, HORIZONTAL, VENTRAL OU DORSAL)	BLOQUER SA RESPIRATION SUR DES TEMPS D'APNÉES COURTS ET SOUFFLER TRANQUILLEMENT DANS L'EAU SUR DES PÉRIODES ALLONGÉES	ENTRER DANS L'EAU ET EN SORTIR DANS DES POSITIONS VARIÉES	SE DÉPLACER EN POSITION VENTRALE ET DORSALE EN SURFACE DE MANIÈRE RELACHÉE	ASSURER SA SÉCURITÉ ET SON HYGIÈNE DANS LE MILIEU AQUATIQUE
- Ouvrir les yeux dans l'eau ou utiliser un masque ou des lunettes - Rester calme pour soi et pour les autres - Retenir ou lâcher son souffle selon les nécessités - Se situer par rapport à la surface, au fond et aux autres repères visuels simples - Organiser sa respiration pour descendre et rester entre 2 eaux - Utiliser des solutions de déplacement subaquatique - Prendre des repères pour se déplacer	- Contrôler son corps à partir d'appuis différents ou sans appui - Situer les différents segments de son corps entre eux - Situer son corps dans les 3 dimensions - Utiliser des surfaces propulsives pour créer des appuis et des contre-appuis - Passer de l'équilibre vertical à l'équilibre horizontal et inversement - Accepter de chuter en arrière	- Retenir sa respiration sans se crispier - Expirer dans l'eau par le nez et/ou la bouche - Associer ou dissocier la respiration des actions motrices globales	- « Chuter » dans l'eau et reprendre un équilibre souhaité - Après une chute dans l'eau, rester calme, utiliser une solution d'attente ou de sortie - Entrer dans l'eau selon différentes formes respectant le principe de glisse	- S'allonger dans le sens du déplacement - Orienter les surfaces propulsives à contresens du déplacement - Utiliser des solutions respiratoires compatibles avec l'économie et le relâchement - Organiser sa respiration pour ne pas s'essouffler - Utiliser les poussées sur les points d'appuis fixes lorsque cela est possible	- Connaître et appliquer les règles de sécurité et d'hygiène de la piscine - En comprendre l'utilité - Respecter le règlement intérieur des piscines ou des baignades surveillées - Respecter le matériel - Passer aux toilettes, à la douche, dans le pédiluve

II - LE PROJET PISCINE

MISE EN ŒUVRE DE L'ACTIVITE NATATION

II - 1 - SUR QUELS TEXTES S'APPUYER ?

LES TEXTES DE REFERENCE	◇ BO n° 39 du 28.10.2004 + circulaire concernant les intervenants extérieurs (1992) et les sorties scolaires (1999) ◇ DOC « EPS et sécurité » de la Réunion (2004) disponible auprès des directeurs
LES ACTEURS	L'enseignant est le responsable de l'acte pédagogique et de ses élèves. Il peut cependant se faire aider par des partenaires : - les Maîtres Nageurs Sauveteurs et/ou BEESAN (ref.EPS et sécurité p 10) - les Educateurs Territoriaux des APS (ref. EPS et sécurité p 16) - les intervenants bénévoles soumis à un agrément donné après une formation organisée par l'IEN (ref. EPS et sécurité p 11) - les Assistants d'éducation* (BO n°25 du 19/06/03 + BO du 23/09/99) - les Assistants de Vie Scolaire* (ref. EPS et sécurité p 11) - les A.T.S.E.M.* <u>* Ces personnels ne sont pas comptabilisés dans l'encadrement pédagogique.</u>
LE DISPOSITIF D'ENCADREMENT	◇ (BO n° 39 du 28.10.2004) En maternelle : • L'enseignant et 2 adultes agréés qualifiés ou bénévoles pour une classe En élémentaire : • L'enseignant et 1 adulte agréé qualifié ou bénévole pour une classe Pour les classes multicours qui comprennent des élèves de GS il y aura lieu d'appliquer le taux d'encadrement prévu pour l'école maternelle. Toutefois, dans le cas où l'effectif total de la classe est inférieur à 20 élèves, l'encadrement sera alors limité à l'enseignant et 1 adulte agréé qualifié ou bénévole. Pour les classes à faible effectif, attente de la circulaire académique. La sécurité ne tient pas exclusivement à des conditions externes de surveillance. Y contribuent également : • L'organisation de chaque groupe d'élèves et de l'aire d'activité qui lui est réservée • L'ordre des entrées et sorties de l'eau • La vérification fréquente du nombre d'élèves (avant la séance, pendant, à la sortie, dans le bus, à l'école) • Le suivi de la circulation des groupes à la piscine
LES CAS PARTICULIERS	Les échanges de service sont possibles s'ils sont inscrits dans le projet pédagogique EPS de la classe, du cycle ou de l'école. En cas d'absence de l'enseignant titulaire de la classe, le remplaçant (Z.I.L., Brigade...) prendra en charge l'activité. Absence d'un MNS : L'enseignant s'assure de la présence effective du ou des MNS ; s'il est absent, la séance doit être différée jusqu'à son arrivée.

II - 2 QUELLES ETAPES POUR CONSTRUIRE MON PROJET ?



AVANT D'ALLER A LA PISCINE



LA PREPARATION DU PROJET

II - LE PROJET PISCINE

LES ACTEURS DU PROJET	RÔLE
EQUIPE PEDAGOGIQUE	- Lien avec le projet d'école - Conception de l'unité d'apprentissage - Echange de service, découloisonnement, évaluation - Note d'information ou réunion à propos de l'activité à destination des parents
MNS / BEESAN - de surveillance - en pédagogie	- Collaboration à la mise en place du projet pédagogique - Définition des contenus , de l'organisation, des évaluations
INTERVENANTS BENEVOLES	Aide à la mise en œuvre des activités natation suite à une réunion d'information et un test d'agrément organisé par le Conseiller pédagogique en EPS
PARENTS	Vérification du sac de piscine (maillot, bonnet, serviette, goûter)
ELEVES	Participation active au projet. (Contrat, évaluation) <i>Rappel : Seuls les élèves présentant un certificat médical délivré par un médecin, sont dispensés de l'activité.</i>

Cf. Annexe 4 : Un exemple de projet pédagogique.

LIAISONS POSSIBLES AVEC D' AUTRES CHAMPS DISCIPLINAIRES

Par exemple, au cycle 2, avec comme support l'activité natation, on peut travailler des compétences :

- dans la maîtrise de la langue
- dans le domaine « vivre ensemble » (avoir compris et retenu quelques principes d'hygiène corporelle et collective et leur justification, prendre part à un débat sur la vie de la classe et de l'école »

VIVRE ENSEMBLE	MAITRISE DE LA LANGUE
La discussion collective permet de distinguer les règles qui relèvent de la sécurité ou de l'hygiène (cf.Revue EPS1 - N°111). Les enfants déterminent alors différentes règles : - il faut être propre pour soi et pour les autres - il faut respecter les lieux de vie (la piscine est un milieu particulier) Travail autour de 2 thèmes : - 1) composition du sac : Découpage d'images correspondant aux différents éléments qui doivent composer le sac de piscine et collage sur une feuille. Mise en commun des différentes productions et explication des choix par rapport aux thèmes d'hygiène ou de fonctionnalité (le maillot, la serviette, le peigne, le bonnet, le goûter, le sac en plastique...) - 2) avant de se mettre à l'eau : A partir de 6 images représentant les étapes structurant le temps entre le départ de l'école et l'entrée dans l'eau, chaque enfant doit placer ces dernières dans l'ordre chronologique où les événements vont se dérouler. Cela permet aux enfants de se projeter dans l'action future. Les échanges suscités permettent de donner du sens aux consignes d'organisation et de sécurité qu'ils devront appliquer : - Se déplacer en rang (pour être bien vu des automobilistes, pour que la classe traverse rapidement...) - Ranger ses vêtements (pour les retrouver ensuite et faciliter l'habillage). - Prendre une douche avant d'entrer dans l'eau (Même si on se lave chaque jour, notre corps transpire ; la douche contribue au respect de la propreté de l'eau.) cf. Annexe 10	- Nommer, désigner, repérer, situer les différents éléments du dispositif. - Reconnaître les pictogrammes et schémas utilisés à la piscine (hygiène et sécurité). - Après lecture de l'affiche du dispositif au moyen de schémas, maquettes, photos, expliquer oralement les différentes tâches à réaliser (but, consignes, critères de réussite pour enclencher un véritable travail de compréhension de la part de l'élève sur ce qui est proposé et attendu). - Faire un projet en mettant en relation ses ressources et la difficulté des différents ateliers, ce que l'on vise comme transformation, ce que l'on veut apprendre à faire. - Prendre part à un débat, oser s'exprimer. - Comparer son projet, la succession des actions motrices. - Retrouver une chronologie par rapport à une tâche motrice vécue. - Orthographier sans erreur les actions motrices. - ...

A LA PISCINE



LA DEMARCHE

LES ETAPES	LES OBJECTIFS	LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE		
		LES ENTRÉES (E)	LES IMMERSIONS (I)	LES ÉQUILIBRES (EQ) / LES PROPULSIONS (P)
ACCEPTATION DU MILIEU	- Prendre confiance - Explorer le fond - Accepter de flotter	E 1 à E 5	I 1 à I 7	EQ 1 à EQ 5
CONSTRUCTION DE LA MOTRICITÉ AQUATIQUE	- Placer la tête - Utiliser les différents équilibres (ventral, dorsal, vertical, en boule) - Allonger les temps d'immersion - Utiliser les appuis pour commencer à se déplacer. - Utiliser la profondeur	E 6 à E13	I 8 à I 15	EQ 6 à EQ 19
CONSTRUCTION D'UN COMPORTEMENT DE NAGEUR	- Se propulser - Répéter les apprentissages pour affiner les comportements du nageur	E 14 à E 16	I 16 et I 17	P 1 à P 19

QUELQUES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT A RESPECTER :

***Privilégier le plaisir**

***Proposer un temps d'action suffisant pour mémoriser et automatiser les gestes (éviter les temps d'attente)**

***Systématiser les enchaînements d'actions :** (Ex : Sauter avec la frite, se déplacer sur quelques mètres, lâcher la frite et descendre le long de la perche pour ramasser un objet)

***Insister systématiquement sur l'EXPIRATION dans chaque situation d'apprentissage pour qu'elle soit automatisée**

L' ORGANISATION

AVANT CHAQUE SEANCE :

Il est indispensable que les enfants connaissent le déroulement de la séance avant d'arriver sur le bassin (organisation globale, organisation pour chaque atelier et/ou parcours).

Le lieu de travail du groupe d'enfants doit être parfaitement matérialisé soit par des lignes d'eau, des cônes.. et parfaitement défini avec les élèves.

Prévoir éventuellement des fiches rappelant les tâches à effectuer.

PENDANT LA SEANCE :

ATELIERS TOURNANTS	PARCOURS	JEUX
Un atelier ENTREE DANS L'EAU Un atelier IMMERSION (l'immersion est capitale car elle conditionne tous les apprentissages) Un atelier EQUILIBRE et/ou PROPULSION Ces ateliers ayant des niveaux de difficultés différents en fonction des capacités du groupe d'enfants, il est préférable de travailler avec des groupes de niveau homogène. Si des contraintes ne permettent que le travail sur 2 ateliers, l'immersion doit être systématiquement travaillée. *Groupe homogène ou hétérogène *Groupe en autonomie (niveau nageur) avec des consignes précises de fonctionnement et/ou d'auto-évaluation <i>Dans une même séance travailler en petite et grande profondeur si possible</i> <i>Alterner temps fort et temps de récupération</i>	De niveaux différents, dans des profondeurs différentes. Idéal pour que les enfants maîtrisent les 3 composantes de la natation (équilibre, propulsion, respiration) ainsi que les enchaînements d'actions. Groupe homogène ou hétérogène. Groupe en autonomie (niveau nageur) avec des consignes précises de fonctionnement et/ou d'auto-évaluation. Travailler dans une même séance en petite et grande profondeur. Alterner temps fort et temps de récupération.	Pour réinvestir ce qui a été appris, ou pour contourner certaines appréhensions. *Dans une même séance, travailler en petite et grande profondeur. *Alterner temps fort et temps de récupération <i>(jeux « libres » en fin de séances à bannir)</i>

APRES LA SEANCE :

Bilan individuel et/ou collectif, analyse de ce qu'il faut améliorer pour la séance suivante, se fixer un nouveau projet...

LE CONTENU

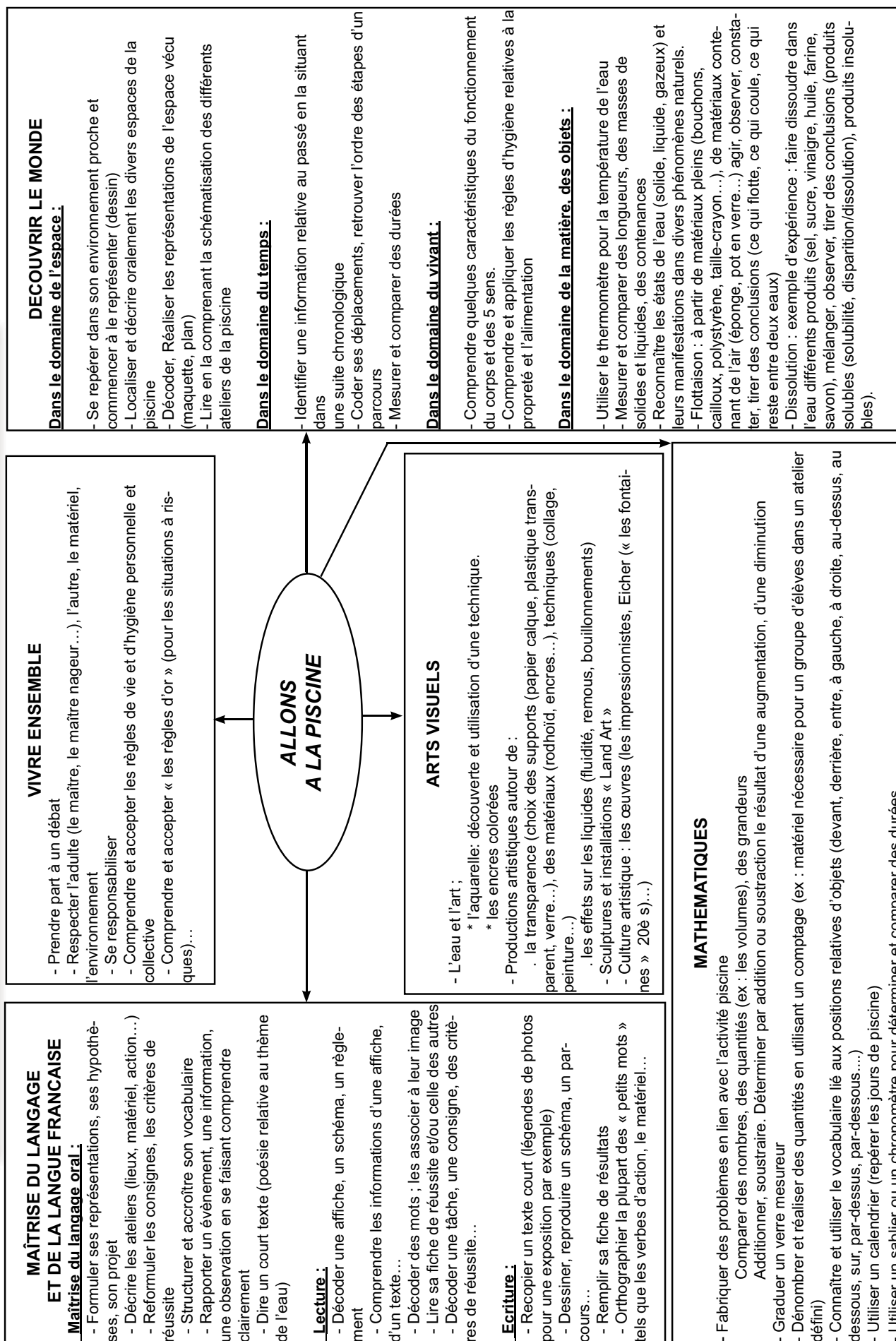
Les compétences EPS et les compétences aquatiques à acquérir à la fin de chaque cycle (IO 2002) :

II - LE PROJET PISCINE

	COMPETENCES SPECIFIQUES EPS	COMPETENCES AQUATIQUES
CYCLE 1	*Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support.
CYCLE 2	*Réaliser une performance mesurée *Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Nager sur 15m sans support Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre : Sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond (grand bain), passer dans un cerceau immergé, remonter, se laisser flotter 5 sec et revenir au bord.
CYCLE 3	*Réaliser une performance mesurée *Adapter ses déplacements à différents types d'environnements *Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, expressive....	Nager longtemps sans support Plonger, nager sur 12m sur le ventre, aller chercher 2 objets distants d'un mètre, remonter, se laisser flotter sur le ventre 5 sec, nager sur le dos sur 12m, et se laisser flotter sur le dos 5 sec. Réaliser une production à plusieurs, avec ou sans support, incluant : une entrée dans l'eau, des immersions et des déplacements.



VIVRE ENSEMBLE	MAITRISE DE LA LANGUE
• Faire émerger des problèmes rencontrés dans les vestiaires (lister les problèmes : chaussettes mouillées, prêt du peigne à l'autre, bousculade dans les douches...) • Gérer ses affaires (établir un ordre chronologique dans le déshabillage et rhabillage à partir de découpages de catalogues) • Ecrire les mots grâce aux affiches de référence • Coder grâce à des couleurs ce qui relève des consignes de sécurité (rouge), d'hygiène (vert), de déroulement (bleu) • Ecouter les autres • ...	• Recueillir des données (tri, sélection, dénombrement, classement, synthèse, expression orale) • Verbaliser quelques critères de réalisation (pour réussir, j'ai ...) • Mettre en relation le projet de départ et l'objectif atteint • Communiquer à partir de ses expériences • Confronter son point de vue • Faire le bilan de ses actions (actions motrices réalisées, chemins parcourus..) • Lire sa fiche de résultats et/ou celle des autres • Proposer une solution à un camarade qui échoue • Résumer un événement vécu, une situation d'apprentissage • S'exprimer correctement et utiliser une syntaxe plus complète • Soutenir son propos en argumentant (quand...alors...si...) • Lire oralement en articulant un court texte informatif (évaluation) • Repérer, compter, décrire, évaluer, prendre des décisions pour la séance suivante • ...



III - L'UNITE D'APPRENTISSAGE

L'Unité d'Apprentissage se découpe en 3 phases :

- 1^{ère} phase : ACCEPTER L'EAU

(E1 à E5 – I 1 à I 7 – EQ 1 à EQ 5)

Dans cette phase, à travers les différentes situations proposées, l'enfant va découvrir le milieu, supprimer ses appuis plantaires, prendre confiance et plaisir, de façon à pouvoir se relâcher et supprimer les réflexes de redressement.

- 2^e phase : CONSTRUIRE UNE MOTRICITÉ AQUATIQUE

(E6 à E13 – I 8 à I 15 – EQ 6 à EQ 18)

Dans cette phase, on installe les pré-requis de la natation sportive, c'est-à-dire qu'à travers les situations proposées, l'enfant va vivre une multitude d'équilibres, de directions, de profondeurs, de durées d'immersion, de positions du corps....

L'enfant doit acquérir un état de disponibilité lui permettant de réfléchir, de s'informer, d'agir calmement.

- 3^e phase : CONSTRUIRE UN COMPORTEMENT DE NAGEUR

(E14 à E16 - I 16 à I 17 – P1à 26)

Dans cette phase, l'élève apprend à se déplacer sur le dos et sur le ventre en coordonnant les mouvements des bras et des jambes à la respiration, avec un maximum d'efficacité.
Il acquiert également des notions de sauvetage.

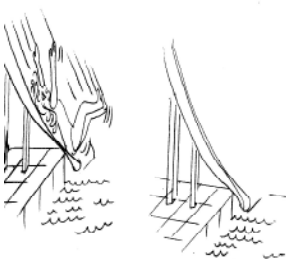
III - L'UNITÉ D'APPRENTISSAGE

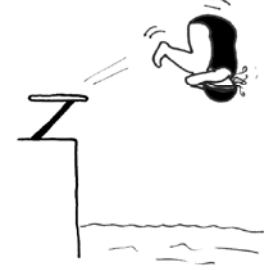


III-1- LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE (S.A.)

LES ENTREES DANS L'EAU

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNE	CRITERE DE REUSSITE	RELANCES
E1		Passer sous la douche et se laisser mouiller	Rester 5 sec	*Ouvrir les yeux *Sautiller *S'asperger *Chanter *Faire la ronde
E2		Entrer dans le bassin en marchant (en se donnant la main, en faisant la farandole)	Sans hésiter En riant	Par le bord *Par l'échelle *En faisant un jeu (les déménageurs)
E3		Glisser du toboggan	Réaliser 3 entrées	*Sur un banc *Sur un tapis *Yeux ouverts ou fermés
E4		Sauter en tenant les mains de l'adulte	Réaliser 3 entrées	*Enfant tenu par la taille *Par les 2 mains *Par une main *En tenant une planche, une frite...
E5		Sauter et s'immerger (l'adulte attend l'enfant dans l'eau)	Réaliser 3 entrées	*Changer la position de départ (assis-accroupi- debout...)

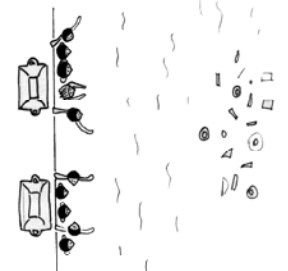
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNE	CRITERE DE REUSSITE	RELANCES
E6		Jeu de l'épervier Départ au bord du bassin, au signal de l'épervier, sauter dans l'eau, traverser et remonter de l'autre côté	Etre le dernier à être attrapé	*Idem mais avec des tapis ou cage pour se percher
E7		Sauter avec son camarade en lui tenant la main	Sauter 3 fois	*Les 2 élèves se tiennent au même objet *En grande profondeur avec un adulte
E8		Sauter en tenant la perche		*Sauter en attrapant la perche *Sauter en attrapant la perche dans l'eau *Sauter et remonter par l'échelle
E9		Glisser du toboggan par les pieds	Faire 3 entrées différentes	*Glisser à plat dos *Glisser à plat ventre *Par les pieds *Par la tête
E10		Trouver différentes façons de sauter dans l'eau (départ au bord de l'eau les enfants n'ont pas pied)	Faire 3 entrées différentes	*Posture de départ : assis, accroupi, debout, sur le côté, en arrière, en boule, à plusieurs...
E11		Sauter par dessus un objet (départ au bord, le maître tend la perche)	Réussir 3 fois sur 5 essais	* Hauteur de l'obstacle *Distance départ et objet à franchir

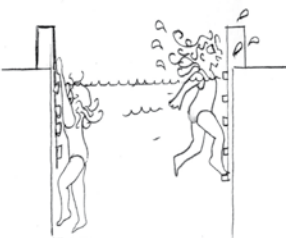
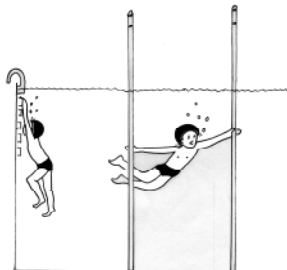
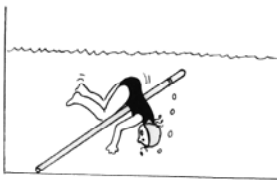
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNE	CRITERE DE REUSSITE	RELANCES
E 12		Basculer et entrer par les mains (menton poitrine, tête fléchie entre les bras, départ 1 genou- 1 pied au sol)	Réussir 3 fois sur 5 essais	*Entrer tête la 1 ^{ère} dans un cerceau
E 13		Plonger en grande profondeur (debout, jambes fléchies, menton poitrine, regard vers l'avant)	Entrer tête la 1 ^{ère} Réussir au moins 3 essais sur 5	*Entrer tête la 1 ^{ère} dans un cerceau
E 14		Plonger par-dessus un obstacle et ramener un objet (garder les bras tendus le plus longtemps possible, ainsi que le menton sur la poitrine)	Réussir au moins 3 essais sur 5	*Hauteur de l'obstacle *Profondeur *Nombre d'objets à remonter
E 15		Plonger par-dessus un obstacle et se laisser glisser le plus loin possible (matérialiser 3 zones de sortie de l'eau ; 1 point par zone)	Sur 5 essais, marquer un maximum de points	*Distance départ et obstacle *Hauteur du départ *Nombre de zones de sortie (ou planches)
E 16		Faire une acrobatie avant d'entrer dans l'eau (Départ du plot)	Faire 3 acrobaties différentes	*Position de départ : de face, de dos, de profil, *Position de l'acrobatie saut arrière, saut périlleux avant, saut périlleux arrière

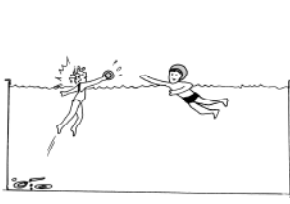


LES IMMERSIONS

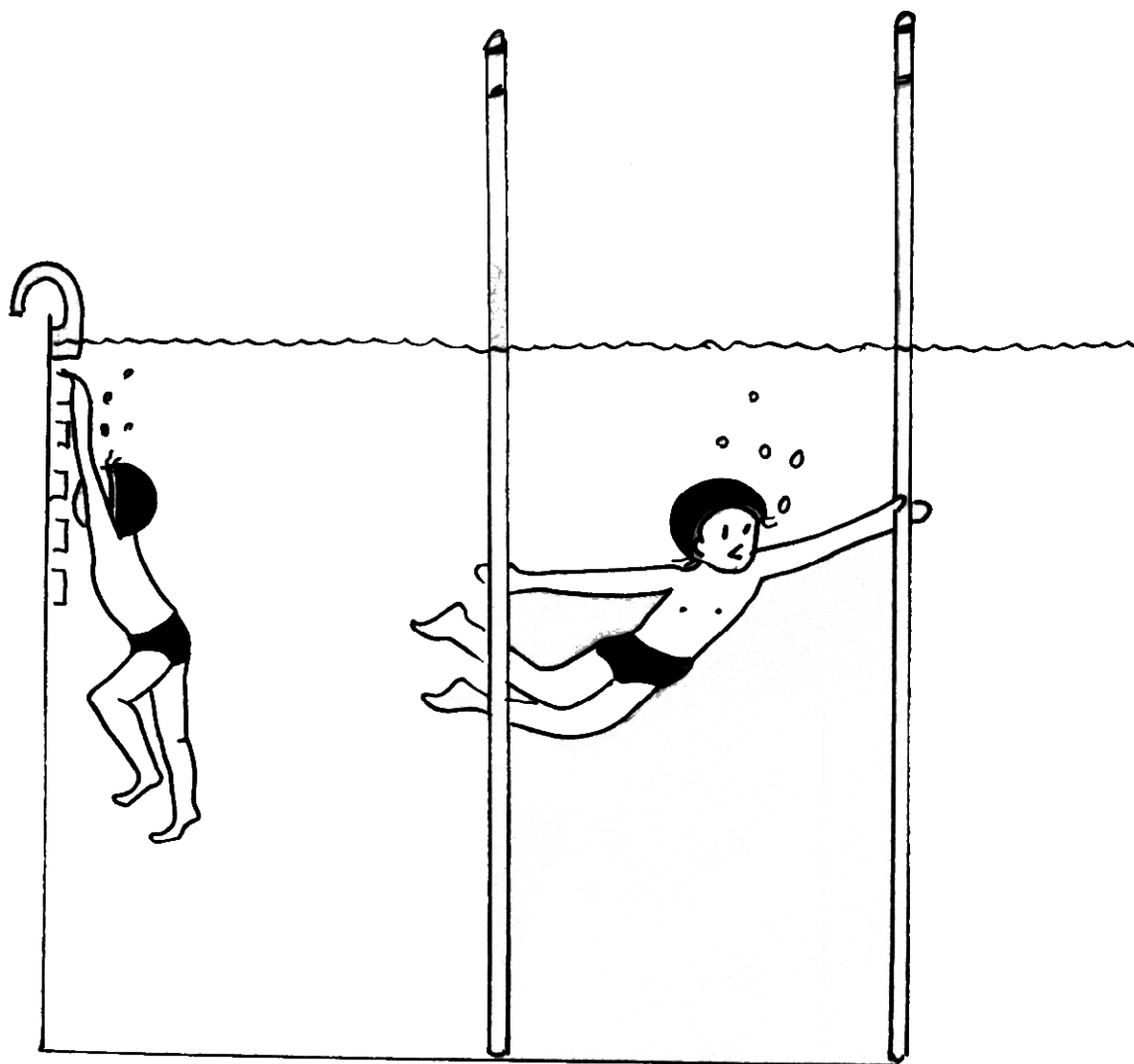
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
I 1		Se mouiller le visage avec les 2 mains	Ne pas s'essuyer les yeux	*Tremper son visage dans l'eau *Se tremper avec son bonnet rempli d'eau ou un seau *Par 2
I 2		Danser, chanter, s'accroupir en s'immergeant (exemple : dansons la capucine - savez vous planter les choux – sur le pont d'Avignon....)	Sortir de l'eau sans rompre la ronde	*Changer de comptine *Immerger un enfant sur 2 *Toute la ronde s'immerge
I 3		*Jeu du casier à langoustes : par 3, la langouste est prise entre les bras des 2 autres joueurs (le casier) et au signal la langouste doit changer de casier. (Il y a une langouste de trop par rapport au nombre de casiers)	Trouver un casier Ne pas toucher les bras du casier	*La houle déplace les casiers *Les casiers sont de + en + profonds (bras de + en + immergés)
I 4		*Jeu des chaises musicales avec des cerceaux Au signal, changer de cerceaux, un élève par cerceau.	Trouver toujours un cerceau Sortir sans s'essuyer les yeux	*Diminuer le nombre de cerceaux *Agrandir la surface de jeu
I 5		Se déplacer dans le tunnel en soufflant par le nez et la bouche (passer sous chaque cerceau)	Réaliser le parcours sans s'arrêter et sans toucher les obstacles	*Augmenter le nombre de cerceaux *Réaliser un tunnel

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
I 6		*Jeu du filet et des pêcheurs : Un groupe fait une ronde en se déplaçant et compte les pêcheurs). L'autre groupe (les poissons) traverse le filet (ronde) . Au signal, le filet se referme et les poissons qui n'ont pas réussi à sortir deviennent pêcheurs.	Echapper à la capture	*Passer sous les bras *Changer la forme de comptage (chanson) *Passer sous les jambes
I 7		Compter les doigts de son camarade (Par 2 face à face , A s'immerge en soufflant doucement pendant que B lui montre un certain nombre de doigts sous l'eau)	Trouver le bon chiffre 3 fois	*Avec les 2 mains *Se regarder dans un miroir *Se faire des grimaces *Lire un message sous l'eau *En profondeur
I 8		Passer sous les bras de 2 camarades accrochés à la goulotte en soufflant	Réaliser 3 fois l'exercice	*Avec 4 camarades *Augmenter l'espace entre les enfants
I 9		*Jeu des pêcheurs de perles 2 équipes - X objets immergés 2 paniers (1 sur chaque bord)	Ramasser + d'objets que l'équipe adverse	*Ramasser plusieurs objets à la fois *Jeu en temps réduit
I 10		Descendre le long de la perche	Réaliser 3 fois	*Ramener des objets *Remonter par l'échelle

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
I 11		Passer dans 2 cerceaux immergés	Réaliser 3 fois	*Augmenter le nombre de cerceaux
I 12		Ramasser des objets (les enfants ont pied, X objets dispersés à plat au fond de l'eau)	Rapporter l'objet annoncé	*Profondeur *Nombre d'objets récoltés
I 13		Descendre à l'aide d'un appui (échelle, perche) et remonter l'anneau sans se tenir	Remonter sans appui et avec calme	*Descendre le long d'un camarade *Profondeur *Nombre d'objets à remonter
I 14		Suivre le parcours sous l'eau (descendre à l'échelle, attraper la perche, puis une autre)	Réussir au moins 3 parcours	*Distance entre les appuis
I 15		Toucher le fond avec une partie du corps (descendre à l'aide de la perche ou de l'échelle)	Trouver 4 façons différentes de prendre appui au fond de l'eau	*Différentes parties du corps(coude, pied, fesses, tête, menton, nez...) *Profondeur *Temps d'immersion *A plusieurs
I 16		Tourner autour de la perche, la ligne d'eau.... (perche immergée à 30cm : basculer pour aller au fond)	Les pieds doivent disparaître de la surface	*Profondeur

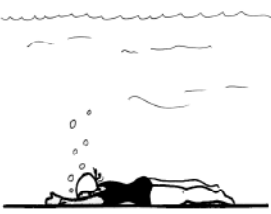
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
I 17		Ramasser plusieurs objets (enfants en binôme : A va chercher l'objet et le donne à B ; B le ramène au point de départ)	Réussir au moins 3 essais sur 5	*Profondeur *Distance entre les objets *Jeu des déménageurs *Sous forme de relais

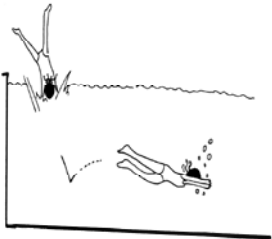
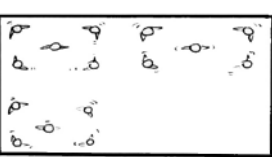
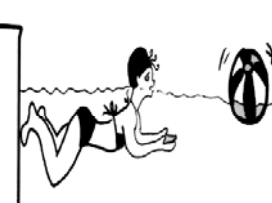
III - 1 - LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

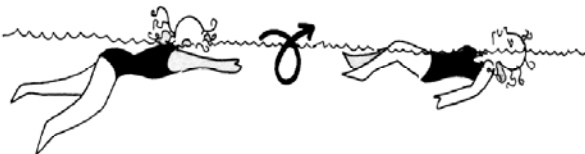


LES EQUILIBRES

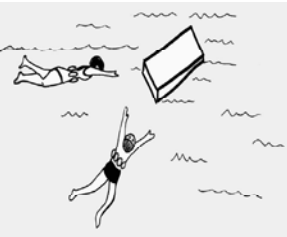
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
EQ 1		Traverser la piscine en sautant comme des kangourous (les enfants ont les pieds joints)	Ne pas s'arrêter	*Par 2 *En marche arrière *En faisant le moins de bonds possible
EQ 2		Se laisser tracter sur le ventre par son camarade (allongé, les épaules dans l'eau A tient B par les mains)	Traverser la piscine sans se relever	*Sur le dos *Sur le côté *Par les pieds *En grande profondeur Se laisser tracter avec la perche
EQ 3		Faire la ronde et s'allonger . (1 enfant sur 2 reste debout, l'autre s'allonge sur le ventre. Le visage est immergé et on souffle par le nez et la bouche, les mains ne se détachent pas)	Conserver la ronde	*Sur le dos *Enchaîner ventre et dos
EQ 4		Se déplacer le long du mur en gardant les bras tendus, et les épaules dans l'eau	Ne pas s'arrêter	*S'appuyer avec une seule main *Allonger les jambes derrière soi *Contourner un obstacle
EQ 5		S'équilibrer dans l'eau en se tractant à l'aide des cordes ou lignes d'eau en gardant les épaules dans l'eau	Ne pas s'arrêter	*Sur le dos *Se tenir avec une seule main *Se croiser en doublant *Faire 1/2tour

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
EQ 6		Faire l'étoile de mer à l'aide d'une planche (sur le ventre visage immergé, bras et jambes écartés, expiration en continu)	Tenir la position au moins 3s	*Sur le dos *La même chose sans matériel
EQ 7		Faire La tortue (en boule les genoux contre la poitrine, visage immergé, en soufflant par le nez et la bouche)		*Yeux ouverts *Yeux fermés *En expirant très fort
EQ 8		Le réveil de la tortue Sortir une « patte avant » (main gauche ou main droite) et essayer de se déplacer Idem avec les deux de devant Idem avec les deux de derrière	Essayer de se déplacer en ligne droite	Sur le dos
EQ 9		Descendre au fond du bassin sans faire de mouvement (partir les poumons pleins, et expirer très fort)		*Sur le dos *Yeux ouverts *Yeux fermés
EQ 10		Rester au fond sans mouvement (on peut descendre à l'aide de l'échelle)	Remonter calmement	*Sur le dos *Yeux ouverts *Yeux fermés

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
EQ 11		Après avoir sauté ou plongé, se laisser flotter	Trouver 3 façons différentes de s'équilibrer	
EQ 12		Trouver différents équilibres (Entrer dans l'eau avec un objet flottant et s'équilibrer avec l'objet)	Conserver l'équilibre 10s	*Varier les objets (planche, frite, pull buoy...) *Changer la position du corps *Changer la position de l'objet par rapport au corps
EQ 13		Passer d'un équilibre à un autre (1 objet flottant par enfant : Equilibre ventral, dorsal, vertical)	Trouver des équilibres différents et les tenir 20s	*Varier les objets (planche, frite, pull buoy...) *Changer la position du corps, de l'objet par rapport au corps
EQ 14		Quitter son objet pour en attraper un autre	Toucher 3 objets différents	*Placer des objets différents *Associer les enfants par 3 ou +
EQ 15		*Jeu des 4 coins – 5 joueurs (ceinture et planche si c'est en grand bain : interdiction de s'appuyer au bord)	Rejoindre un coin 3 fois sur 5	*Augmenter la surface de jeu
EQ 16		Attraper un objet flottant en partant du mur (Partir en coulée ventrale, tête immergée, objet à 2 m du bord)	Attraper au moins 3 fois l'objet	*Augmenter la distance mur/objet *Sur le dos

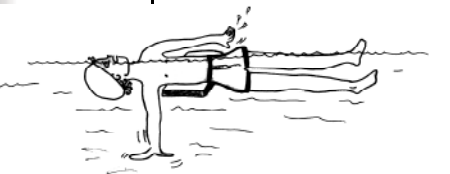
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
EQ 17		Faire une coulée ventrale et se rééquilibrer verticalement (partir épaules dans l'eau et s'allonger tête immergée) Partir en coulée ventrale et sans poser les pieds au sol, se rééquilibrer sur le dos		*A partir de la coulée dorsale (oreilles immergées, bassin en surface) Avec des battements * Se rééquilibrer sur le dos
EQ 18			Réussir 3 fois sur 5	*A partir de la coulée dorsale, revenir en équilibre ventral
EQ 19		Enchaîner coulée ventrale et retour sur le dos en battements (sans aide)	Réussir 3 fois sur 5	*Enchaîner coulée dorsale et revenir en Coulée ventrale, battements de jambes

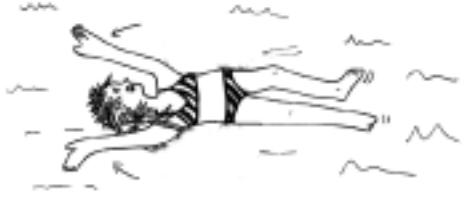
LA PROPULSION

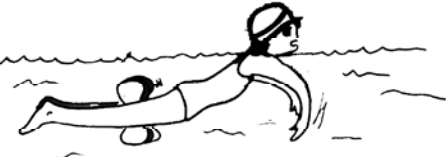
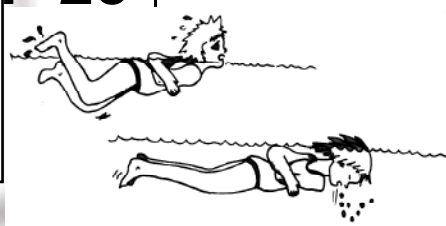
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 1		Se déplacer avec les jambes sur le ventre avec la planche ou la frite (épaules immergées, bras tendus, souffler par le nez et la bouche)	Réaliser 2 traversées sans s'arrêter	*Allonger la distance *Profondeur *Sous forme de course, de relais
P 2		Se déplacer avec les jambes sur le dos avec la planche ou la frite (oreilles immergées, bras tendus, regard vers l'avant)	Réaliser 2 traversées sans s'arrêter	*Allonger la distance *Profondeur *Sous forme de course, de relais
P 3		Se déplacer vers le tapis (avec ceinture : 1 tapis pour 2 enfants)	Le 1 ^{er} qui arrive au tapis	*Augmenter la longueur du parcours
P 4		Se déplacer en grand bain avec la planche (épaules immergées, bras tendus en soufflant dans l'eau)	Réaliser plusieurs traversées sans s'arrêter	*Transporter un objet * Augmenter la longueur du parcours *Sous forme de relais
P 5		Se déplacer sur le ventre en battements de jambes avec une planche. (planche en petite prise, avec éventuellement une ceinture avec 2 flotteurs :Garder les bras tendus, expirer sous l'eau entre les bras, regard au fond de l'eau inspirer sur le côté)	Parcourir 15 m sans s'arrêter	*Avec les jambes raides *Avec les jambes fléchies *Les 2 jambes en même temps *Sans la ceinture *Augmenter la distance du parcours *Sous forme de relais

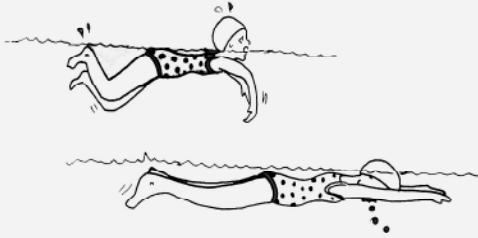
S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 6		Se déplacer sur le dos en battements de jambes avec une planche. (planche en petite prise sur les cuisses, avec éventuellement une ceinture avec 2 flotteurs : garder les bras tendus, regard vers l'avant)	Parcourir 15 m sans s'arrêter	*Avec les jambes raides *Avec les jambes fléchies *Les 2 jambes en même temps *Sans la ceinture *Augmenter la distance du parcours *Planche dans le prolongement du corps
P 7		Se déplacer en ciseaux de brasse (comme la grenouille) Planche moyenne prise : garder les bras tendus, expirer sous l'eau entre les bras, en fermant les jambes, regard au fond de l'eau, inspirer devant , menton en surface quand les talons sont près des fesses : ceinture éventuellement	Parcourir 15 m sans s'arrêter	*Sur le dos *Sans la planche *En poussant un objet devant soi
P 8		Travail du ciseau de brasse (Face au mur, mains accrochées au bord, jambes écartées pieds au mur « en portemanteau », pousser sur les jambes et glisser sur le dos en resserrant les jambes) Ceinture éventuellement	Glisser le plus loin possible	*Contact des mains avec les chevilles *Sans la ceinture *Sur le ventre
P 9		Faire du rétropédalage (debout, en appui sur une planche faire les mouvements de brasse une jambe après l'autre)	Rester 10 sec. debout, tête hors de l'eau	*Sur le ventre *Sur le dos *Sans la planche

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 10		Se déplacer en battements de jambes (planche en petite prise, garder les bras tendus, épaules immergées, expirer sous l'eau entre les bras, regard au fond de l'eau inspirer alternativement sur le côté)	Parcourir 15 m sans être essoufflé	*Sur le dos *Sur le ventre bras le long des cuisses *Inspirer tous les 2, 4, 6 temps *Yeux ouverts, fermés
P 11		Se déplacer en ciseaux de brasse (Planche en petite prise, garder les bras tendus, expirer sous l'eau entre les bras quand les jambes se tendent, regard au fond de l'eau, inspiration brève devant, menton en surface quand les talons sont près des fesses : ceinture éventuellement	Parcourir 20 m sans être essoufflé	*Sur le dos *Sur le ventre bras le long des cuisses, en se touchant les chevilles lors du « groupé »
P 12		Réguler sa respiration en battements de jambes sur le ventre (planche en petite prise inspiration alternative sur le côté)	Se déplacer sur 20 m	*Formes respiratoires : -explosive, continue, nez puis bouche, bouche puis nez, les 2 en même temps fort, longtemps *Yeux ouverts, fermés *Sur le dos

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 13	 	Coordonner sa respiration aux ciseaux de brasse : planche en moyenne ou petite prise : Inspiration (menton posé sur l'eau regard vers l'avant) en même temps que le groupé des jambes (talons fesses)-flexion des jambes Expiration (visage immergé, regard au fond de l'eau) lors de la fermeture -extension- des jambes et le moment de glisse	Se déplacer sur 20 m	*Sans la planche, bras le long du corps *Yeux ouverts, fermés
P 14		Trouver différentes manières de se déplacer avec les bras : (à cheval sur une frite, ou planche, ou pull buoy, utiliser ses bras et/ou ses mains pour avancer, reculer) Les jambes ne bougent pas	- Rester en équilibre Trouver au moins 3 manières de se déplacer différemment	*Bras sous l'eau *Bras au dessus de l'eau *Bras l'un après l'autre *En avant *En arrière *A plat ventre *A plat dos *Uniquement avec les jambes *Par 2
P 15		Tourner, zigzaguer, reculer sur le dos, par la seule action des bras (avec planche et/ou pull buoy) parmi des objets flottants éparpillés	- Rester en équilibre - Eviter les objets	*Bras alternatifs *Sur le ventre *En avant *En arrière *Changer de vitesse de déplacement *Longueur du parcours
P 16		Trouver différents mouvements pour se déplacer sur le dos (une planche sous le dos : pousser bras tendus sous l'eau vers la tête, vers les pieds) Se déplacer par la seule action des bras	Nager 15 m	*Sur le ventre *Sans planche

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 17		Trouver différents mouvements pour se déplacer sur le dos Faire une poussée accélérée vers l'arrière suivie d'une poussée vers l'avant (Ces actions se font toutes dans l'eau, le retour des bras se fait au-dessus de l'eau)	Nager 15 m	*Expiration lors du passage sous-marin, inspiration sur le retour aérien des bras *Bras alternatifs *Sur le ventre *Le rythme des actions *Sans planche
P 18		Se déplacer sur le dos en battements de jambes : (bras dans l'axe du corps, regard vers l'avant)	Se déplacer sur 25 m	*Bras derrière la tête
P 19		Dos crawlé : Nager uniquement avec les 2 bras en même temps (pull-buoy entre les jambes) Inspiration lors du trajet aérien du bras Expiration lors du trajet moteur sous l'eau	Se déplacer sur 25 m	*Bras alternés
P20		Dos crawlé : Se déplacer par mouvements de bras alternatifs (tenir la planche d'une main et se propulser avec l'autre bras. Dès que la main revient sur la planche c'est l'autre bras qui démarre)	Se déplacer sur 25 m	*Rythme des mouvements *Amplitude des mouvements
P 21		Nager en dos crawlé (Coordonner la respiration sur un bras et accélérer le geste du début de la traction à la fin de la poussée)	Se déplacer sur 25 m	*Les 2 bras en même temps

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 22		Se déplacer en bras de crawl (1 pull-buoy entre les jambes : inspiration du côté du bras arrière, expiration sous l'eau pendant le trajet du bras moteur)	Nager 15 m sans être essoufflé	*Inspiration tous les 2- 4 – 6 temps *Accélération du bras moteur dans l'eau
P 23		Se déplacer en crawl : -Une planche tenue au centre en petite prise par une seule main -Une ceinture avec 2 flotteurs Se propulser à l'aide des jambes et d'un bras libre Expiration pendant le trajet moteur du bras sous l'eau Inspiration sur le côté lorsque le bras est tendu et le pouce près de la cuisse	Nager 15 m sans être essoufflé	*Sans ceinture *Sans planche *Inspiration tous les 2- 4 – 6 temps (1temps équivalant à un mouvement de bras)
P 24		Se déplacer en bras de brasse (pull-buoy entre les jambes et ceintures de 2 flotteurs) Inspiration pendant la traction des bras (temps moteur) Expiration pendant le temps de glisse (bras tendus et serrés)	Nager 20 m sans être essoufflé	*Rythme des mouvements
P 25		Se déplacer en jambes de brasse, mains dans le dos : Inspiration lors de la flexion des jambes Expiration lors de la fermeture des jambes et du temps de glisse	Nager 20 m sans être essoufflé	*Inspirer tous les 2- 3-4 mouvements de jambes

S.A.	AMENAGEMENT	BUT CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	RELANCES
P 26		Nager en brasse complète : Inspiration lors de la flexion des jambes et la traction des bras Expiration lors de la fermeture des jambes et allongement de bras (Fermeture des jambes très dynamique)	Nager 20 m sans être essoufflé	* Faire 2 mouvements de bras pour 1 mouvement de jambes



DES ACTIVITES POSSIBLES AVEC LE MATERIEL

BALLES DE PING-PONG

ENTREES DANS L'EAU	IMMERSION	FLOTTAISON / EQUILIBRE	PROPULSION
*Une balle par élève posée sur l'eau, entrer dans l'eau en touchant la balle avec différentes parties du corps *Lancer la balle vers le haut et entrer dans l'eau avant que celle-ci n'atteigne la surface	*Faire avancer une balle avec le front, le nez, la langue.... *Lancer la balle vers le haut, s'immerger et récupérer celle-ci avant qu'elle n'atteigne la surface *Un tapis avec X balles dessous, les élèves doivent les récupérer *Par 2, A montre une balle numérotée ou de couleur sous l'eau et B doit dire ce qu'il a vu. *L'élève essaie de poser la balle au fond de l'eau et de remonter en même temps qu'elle après l'avoir lâchée.	*Garder une balle en équilibre sous différentes parties du corps (avec ou sans appuis au sol) *Se faire traîner par un camarade en ayant une balle coincée entre les jambes, les chevilles, les genoux	*une balle + une cuillère à soupe / élève, avancer de différentes façons sans faire tomber la balle *X balles sur l'eau, un élève essaie d'en rapporter le maximum à la fois dans son camp *Les élèves en position dorsale font avancer une balle en utilisant les battements de jambes *5 élèves en cercle, assis sur une planche, essaient d'éloigner d'eux une balle par battements de jambes *Une balle/élève, la faire avancer avec la tête ou les pieds en se tenant dans des positions différentes (ventrale, dorsale..) sans toucher le sol *Nages variées sur une distance donnée sans perdre la balle *Faire avancer une balle ou 2 en soufflant dessus

PLANCHES OU PULL - BUOYS

ENTREES DANS L'EAU	IMMERSION	FLOTTAISON / EQUILIBRE	PROPULSION
* Elèves assis au bord : X planches et un pull-buoy dans l'eau. Au signal les élèves sautent dans l'eau et récupèrent un objet, celui qui attrape le pull-buoy a un gage *Sauter dans l'eau avec la planche tenue - au dessus de la tête -sous les fesses -sur la poitrine -entre les jambes *Lancer une planche dans l'eau et sauter dessus de différentes manières au signal donné.	*Pousser la planche devant soi avec la tête * Lutte à 2 : l'un a la planche placée à différents endroits du corps, l'autre essaie de s'en emparer *La planche est tenue sous l'eau par les chevilles, un camarade s'immerge pour la prendre *Tenir sa planche contre sa poitrine et pratiquer l'esquimautage *Passer sous les jambes écartées d'un ou plusieurs camarades sans lâcher la planche. *Passer sous un tunnel de planches *Jeu des chasseurs : se cacher sous la planche ou se protéger pour ne pas se faire toucher par une balle venant du bord	*S'asseoir , se tenir debout ou couché sur la planche. * Tenir en équilibre avec la planche en oreiller * Combat des cavaliers : à califourchon sur la planche, essayer de faire tomber un adversaire * Foot-planche : plusieurs planches flottent sur l'eau , les réunir uniquement en utilisant les pieds *Tenir le plus grand nombre de planches sous l'eau *Tenir en équilibre avec 2 planches (2 mains, 2 coudes, tête/jambes) *Faire un lit avec 3 planches et s'y étendre *Traverser la piscine à califourchon sur une planche * Ski nautique debout ou à genoux sur une planche, se faire tirer par 2 camarades à l'aide d'une corde * L'équilibriste : Rester le plus longtemps possible en équilibre sur une planche	* Les élèves sont par 2 dans l'eau, face à face et à 5 m l'un de l'autre, une planche entre eux...à celui qui s'en empare le 1^{er}. *Pousser la planche devant soi et la récupérer en marchant, en sautant dessus, à saute-mouton *Par 2, l'un tire la planche, l'autre la tient en position allongée *La chenille : un élève tire plusieurs camarades tenant chacun une planche *La queue du diable : planche placée entre les jambes , un camarade essaie de s'en emparer *Battements de jambes avec la planche comme un oreiller *Tenir la planche de différentes façons et faire des glissées ventrales et dorsales *Transporter des objets sur la planche en variant les modes de déplacements

ANNEAUX - CERCEAUX

ENTREES DANS L'EAU	IMMERSION	FLOTTAISON / EQUILIBRE	PROPULSION
* Faire rouler un cerceau du bord et le récupérer dans l'eau avant qu'il ne tombe à plat sur la surface * Lancer un anneau sur l'eau, puis sauter pour enfile le bras, le pied... * Lancer un anneau vers le haut et le récupérer avant qu'il n'atteigne la surface * Un élève saute, son camarade lui lance un anneau pour qu'il l'attrape avant de toucher l'eau * Relais – déménageurs : placer de nombreux cerceaux dans l'eau, les enfants doivent les sortir le plus vite possible	* Un élève tient 3 anneaux de couleurs différentes derrière son dos ; un camarade plonge et doit reconnaître la couleur de l'anneau montré * Poser des cerceaux sur l'eau, les enfants doivent les enfile en passant sous l'eau * Disposer des anneaux sur l'eau et récupérer avec la tête (sans utiliser les mains) * Placer des élèves en colonne, chacun tenant un cerceau (hauteur du cerceau variable par rapport à la profondeur), d'autres élèves passent à travers ce tunnel de cerceaux. * X cerceaux sur l'eau, les élèves en récupèrent un maximum en passant dessous et en les enfilant * Récupérer un anneau sous le pied de son camarade debout dans l'eau * 2 élèves face à face avec un anneau lesté au fond, entre les 2, ils doivent plonger pour récupérer l'anneau en 1er	* Tracter son camarade en tenant un cerceau et/ou un anneau * Le loup et l'agneau : une colonne d'élèves face à un loup ; le loup doit entourer le dernier de la colonne avec son cerceau * Par 2, tenir un cerceau et trouver plusieurs équilibres (sans appuis au sol) * 5 élèves autour d'un cerceau essaient différents équilibres (ventraux, dorsaux, en boule....)	* Se déplacer de différentes façons avec le cerceau * Se déplacer à 4 ou 5 avec un cerceau * Avancer de différentes façons avec un anneau dans chaque pied * Traverser le bassin avec un anneau en équilibre sur la tête (nage en fonction des niveaux des enfants) * Course relais : avec des anneaux en guise de témoin (déplacements variés, course, nage..) * Glissée ventrale avec appui contre le bord du bassin, en tenant un anneau au bout des bras tendus, celui qui va le plus loin

CORDES

ENTREES DANS L'EAU	IMMERSION	FLOTTAISON / EQUILIBRE	PROPULSION
* Par 2 en se tenant chacun à un bout de corde * Descendre dans l'eau à l'aide d'une corde attachée à une échelle * Par 2 se laisser tomber chacun son tour ; l'un des deux tient la corde du bord	* Les coupeurs de tête : 2 élèves tenant une corde la traîne à la surface de l'eau et les camarades doivent s'immerger pour ne pas se faire couper la tête * Attraper une corde sous les pieds 'un camarade debout dans l'eau * La rivière aux crocodiles : passer sous les cordes pour arriver de l'autre côté sans se faire toucher * Descendre le long d'une corde et y placer une pince à linge le plus bas possible	* Par 2, imaginer plusieurs types de traîneau * Idem par 3	* Cordes tendues entre 2 points en surface, essayer d'avancer de différentes façons * Tendre 2 cordes et avancer entre elles * Glissée ventrale et /ou dorsale jusqu'à une corde (éloigner la corde de plus en plus)

BALLONS

ENTREES DANS L'EAU	IMMERSION	FLOTTAISON / EQUILIBRE	PROPULSION
* Sauter ou plonger en tenant un ballon contre soi * Sauter ou plonger pour toucher un objet flottant avec différentes parties du corps * Sauter pour récupérer un ballon lancé par le maître * Sauter pour aller chercher des ballons flottants	* Pousser un ballon de la tête * Essayer d'enfoncer un ballon sous l'eau * Se cacher sous l'eau pour éviter un tir * Jouer à l'otarie	* S'équilibrer avec le ballon sous le ventre, sous les fesses, en oreiller... * Utiliser un ou 2 ballons comme flotteur	* Pousser le ballon à la surface de l'eau et le rattraper * Tenir le ballon sur le ventre et avancer * Utiliser un ballon comme flotteur e se propulser avec les jambes (ciseaux, battements) * Avancer d'un ballon à l'autre pour traverser le bassin

MATELAS – TAPIS - FRITES

ENTREES DANS L'EAU	IMMERSION	FLOTTAISON / EQUILIBRE	PROPULSION
* Sauter sur le matériel disposé dans l'eau * Le taxi (1 élève) fait le tour du bassin en traînant un tapis et récupère 4 ou 5 camarades sur le bord * Utiliser l'objet comme toboggan * Chat perché : 3 ou 4 tapis sur l'eau, ainsi que les élèves ; ceux-ci doivent monter sur le tapis pour ne pas se faire toucher * Faire un chemin de tapis que les élèves doivent franchir en rampant....	* Essayer d'enfoncer l'objet dans l'eau à plusieurs * 2 élèves de chaque côté du tapis essaient de se toucher en passant par-dessous * 4 tapis sur l'eau, passer alternativement sur le 1^{er} puis le 2^e etc.... * Passer sous l'objet pour transporter quelque chose * X élèves sur le bord avec ballons ou pull boys. 2 élèves avec un tapis doivent traverser le bassin et se cacher sous le tapis pour ne pas se faire toucher par les projectiles * Essayer les cabrioles et les sauts les + amusants sur un tapis souple	* Jacques a dit Debout, assis, couché....sur les objets * Un élève à genoux sur le tapis, les autres essaient de le renverser * Chercher différentes façons de passer par-dessus un tapis * Faire un pont de tapis et traverser en marchant, en rampant, accroupi... * 2 élèves de chaque côté d'un tapis essaient de se toucher par-dessus le tapis * Tenir différents équilibres sur une frite * Combat des cavaliers : à califourchon sur une frite, faire tomber l'adversaire * La forteresse : 3 élèves défendent un tapis sur lequel est posé un objet ; les attaquants lancent des balles pour atteindre la cible * Chamboul'tout : Un élève avec des balles debout sur un tapis doit faire tomber les objets disposés dessus sans les toucher avec son corps (concours de celui qui fera tomber les 5 objets en 1^{er}) * Disposer un pont de tapis, se déplacer en se tenant au bord des tapis	* X élèves transportent un matelas sur une distance donnée, sans le mouiller * 1 ou plusieurs élèves assis sur un tapis ; des camarades les tirent ou les poussent en marchant ou nageant * Canotage sur tapis : 3 ou 4 élèves par tapis pour arriver le + vite possible * Relais des déménageurs avec du matériel * Le taxi ou le bus : un élève fait le tour du bassin (c'est le chauffeur) en marchant et en poussant le tapis et récupère 4 ou 5 camarades sur le bord * Franchissement de la rivière : 2 ou 3 tapis posés sur l'eau , 2 élèves franchissent les tapis le + vite possible pour arriver de l'autre côté * Faire avancer un tapis (seul ou à plusieurs sans toucher le sol) * Pieds sur le tapis ou la frite, avancer avec les bras

III-2- LA TRAME DE VARIANCE

ENTREE DANS L'EAU

Depuis	Forme corporelle du départ	Vers	Le moment de l'attraper	Forme corporelle à l'arrivée	L'autre	Espace
-escalier -bord -échelle -plot -toboggan -tapis flottant -bateau -banc	-assis -debout -à genoux -à plat ventre -à plat dos -accroupi -en boule	-mur -bras d'adulte -main d'adulte -ligne d'eau -tapis flottant -planche -perche -bateau -ballon -kit flottant	-depuis le départ -en arrivant dans l'eau, sous l'eau en remontant	-debout -en avant -en arrière -avec 1/2tour -assis -en boule -en roulant -en inventant des positions	-seul -à 2 -à 3.... -en se tenant tout le temps -en se tenant à des moments différents -en se tenant par différentes prises	-proche -loin -haut -par-dessus des objets -profond

IMMERSION

Depuis	Position	Respiration	Actions	Avec	Durée
-la marche -l'échelle -l'escalier -sous le tapis -sous la planche -sous la ligne -sous le bateau -la perche verticale, horizontale -le long d'une corde -le long d'un camarade	-horizontale -verticale -pieds au fond -pieds au mur -en boule	-sans faire de bulles -en faisant des bulles -dans le creux de sa main -avec le nez -avec la bouche -avec les 2 -avec un tuyau -avec une paille -pousser une balle de ping-pong en soufflant	-sous l'eau se regarder dans un miroir, -compter le nombre de doigts d'un camarade -poser un objet au fond -chercher un objet -descendre le long de la perche, d'une corde, d'un camarade -vider, remplir un seau à mi-profondeur	-seul -à 2 -en groupe -en ronde -en même temps - l'un après l'autre -avant -apnées	-brève - longue -alternée -successivement

DEPLACEMENT

Position	Action	Matériel	Tenue	Profondeur	L'autre
-debout -assis -allongé sur le ventre -allongé sur le dos -allongé sur le côté -en boule	-sans action -avec les bras et les jambes -avec les jambes -en se tirant -en se poussant -se laisser tirer -se laisser pousser -sans bouger (coulée ventrale) -vers l'avant -vers l'arrière -sur le côté -se croiser -se dépasser - jambes ensemble - bras ensemble -bras et jambes ensemble	-à la goulotte -AVEC : -une corde -une planche -un tapis flottant -un kit flottant -lignes d'eau -échelle -toboggan -perche -cerceau -ballon -tunnel flottant -chambre à air -bateau -tapis -ceinture -frite -objets flottants -objets lestés	-planche tenue à une main, à 2 mains, entre les jambes , en petite , moyenne, grande prise -assis sur la planche, la frite - à cheval -couché dessus	-petite profondeur (là où les enfants ont pieds) -moyenne profondeur (là où les adultes ont pieds) -grande profondeur -sur l'eau -sous l'eau	-seul -à 2 -en groupe -en équipe

III-3- LA FICHE DE SEANCE

FICHE SEANCE NATATION n° du

MISE EN TRAIN :

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE :

S.A.1 : Entrée dans l'eau

BUT :
CONSIGNES :
CRITERES DE REUSSITE :

SIMPLIFICATIONS

COMPLEXIFICATIONS

S.A.2 : IMMERSION ET/OU EXPLORATION DE LA PROFONDEUR

BUT :
CONSIGNES :
CRITERES DE REUSSITE :

SIMPLIFICATIONS

COMPLEXIFICATIONS

S.A.3 : EQUILIBRE ----> VERS L'APPRENTISSAGE DES NAGES

BUT :
CONSIGNES :
CRITERES DE REUSSITE :

SIMPLIFICATIONS

COMPLEXIFICATIONS

RETOUR AU CALME : Rangement - Verbalisation (sur ses actions, son projet,...)

III - L'UNITE D'APPRENTISSAGE

III-4- L'ÉVALUATION

L'ÉVALUATION a pour fonction essentielle de rendre l'élève autonome dans sa conduite de projet.

Pour chaque situation d'apprentissage, des critères de réussite doivent être élaborés pour évaluer objectivement la maîtrise d'une capacité et permettre à l'enfant d'apprendre à se situer et à apprécier ses progrès.

Il y a **3 formes d'évaluation** qui se situent à des moments différents de l'unité d'apprentissage.

- **Evaluation diagnostique** : Lors de la 1^{ère} séance,

Elle permet de déterminer les besoins de chaque enfant et de faire des groupes de niveaux. Cette évaluation doit se faire sur une séance, soit à partir d'une mise en scène testant les capacités d'immersion (cf annexe 5B), soit à partir d'items définis en terme de capacités (cf annexe 5A).

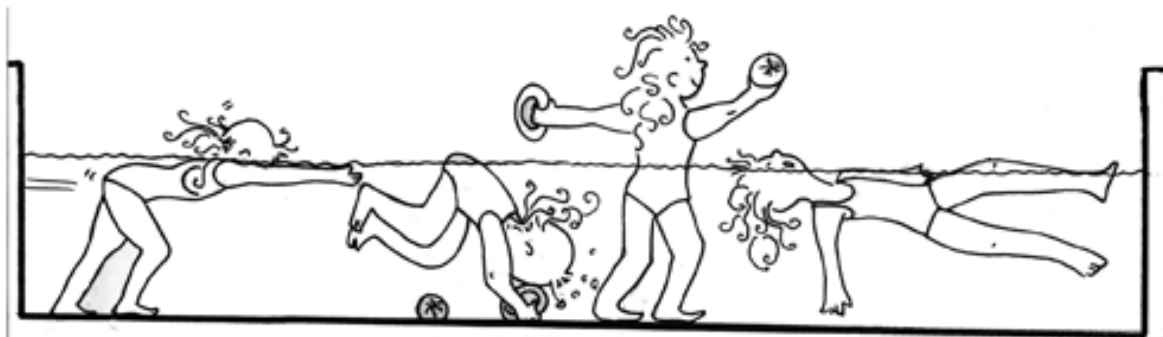
- **Evaluation formative** : Lors de chaque séance,

Elle jalonne, conditionne et régule les apprentissages, l'évaluation se fait à partir des critères de réussite énoncés pour chaque situation d'apprentissage, de « grilles de repères » et de projets de l'élève (cf annexe 6 A - 6B - 6C : poisson de bronze, d'argent et d'or)

- **Evaluation sommative** : En fin d'unité d'apprentissage :

Elle permet de faire le bilan de ce qui a été appris et de définir le niveau atteint. (cf évaluation académique annexe 7)

Elle doit se faire sous forme d'enchaînements d'actions en continuité, car l'enchaînement des actions est le seul élément tangible permettant de dire si l'enfant est capable de lier les problèmes réels de respiration, d'équilibre, et de maîtriser toutes les sources de déséquilibres.



IV - ANNEXES

ACADEMIE DE LA REUNION

**10 REGLES D'OR
pour la sécurité des élèves
en séance de natation**

- 1- L'organisation de la séance dans l'espace, dans le temps, avec du matériel, avec les intervenants doit être prévue avant le début du cours. Les intervenants bénévoles doivent clairement être informés de leurs tâches.**
- 2- Personne n'entre dans l'eau si le MNS de surveillance n'est pas à son poste.**
- 3- Chaque intervenant connaît les élèves qu'il encadre (liste nominative et nombre) et l'organisation prévue (espace - durée - matériel). Il en assume la surveillance depuis l'entrée dans le Centre Nautique jusqu'à la sortie.**
- 4- Les élèves connaissent et respectent le Règlement intérieur du Centre Nautique.**
- 5- Les élèves connaissent le périmètre dont ils ne doivent pas sortir ; leur préciser les limites avant l'entrée dans l'eau.**
- 6- Veiller aux risques des entrées dans l'eau : pas de bousculade, élèves espacés, sauts et plongeurs en profondeur suffisante.**
- 7- Un intervenant (ATSEM, parent...) est sur le bord de la piscine pour s'occuper d'un élève sorti de l'eau pour différentes causes (refroidissement, fatigue, toilettes...).**
- 8- A aucun moment, un élève n'est laissé sans surveillance, dans l'eau et hors de l'eau.**
- 9- Hors de l'eau, les élèves sont regroupés et se déplacent en groupe avec l'adulte responsable, sans courir et calmement.**
- 10- Pour éviter les croisements de classes et les risques de bousculade, l'horaire prévu doit être strictement respecté.**

CONSEILS PEDAGOGIQUES EN SEANCE DE NATATION

Ne “manipulez” pas les enfants

Il ne sert à rien de les porter, de les soutenir, de placer d'autorité leurs pieds, leurs mains...

Ils sont à un moment de transition qui se traduit par la découverte de nouvelles sensations (le soutien de l'eau qui doit être ressenti, les appuis terrestres qui disparaissent, l'équilibre que l'on peut construire verticalement, horizontalement et même en oblique).

Ils ne percevront pas ces sensations si quelqu'un d'autre agit sur eux, s'ils ne sont pas maîtres de leurs essais, s'ils ne sont pas en situation de surmonter seuls leurs erreurs. Or la prise de conscience ainsi que leur analyse effectuée sont autant de conditions indispensables pour une progression solide. Ce sont eux qui vivent la situation d'apprentissage, laissez-les donc conquérir l'activité seuls. Pour des parents vous accompagnent à la piscine, ne commencez rien sans les avoir convaincus de se ranger à ce point de vue.

Proposez un contact rassurant

La seule “manipulation” admissible est celle que l'on mène parfois avec les tout-petits qui manifestent une véritable terreur (hurlements, pleurs...) vis-à-vis de l'eau. Cette terreur ressentie par quelques-uns a souvent une origine socioculturelle (donc familiale à cet âge), profondément ancrée dans le psychisme de l'enfant. C'est alors beaucoup plus difficile à surmonter et la solution “passe-partout” n'existe malheureusement pas ! Il est possible que le simple fait de prendre l'enfant dans les bras et de descendre dans l'eau avec lui, tout doucement, l'aide à surmonter sa peur...

En dehors de ce cas, le principe général demeure : “Défense de toucher aux enfants !”

Encouragez vos élèves

De la voix, du regard, par un sourire, un applaudissement... Quelle que soit la manière, elle sera appréciée car ils en ont tous besoin, à tel point que certains agissent et surmontent leur appréhension uniquement pour faire plaisir à l'adulte.

Soyez toujours positif dans vos remarques

Même si un enfant ne répond pas entièrement à la consigne, il fait malgré tout quelque chose et c'est cela qu'il faut mettre en valeur. Cela ne signifie pas que vous ne devez pas être exigeant... mais en procédant par étape.

Sachez transformer certaines erreurs en exploits

Par exemple, lorsqu'un tout débutant lâche le bord et s'enfonce dans l'eau (cela arrive très rarement), ne faites pas de remarque du genre :

“Ce n'est rien. Tu n'as pas eu peur ?”, mais dites : “Bravo ! Tu es le premier à avoir lâché le bord et à avoir mis la tête sous l'eau. C'est formidable !” Puis valorisez cet exploit auprès des autres.

Gardez votre calme si un enfant lâche le bord

Ne criez pas et demandez aux parents (surtout à la mère si elle est présente) de ne rien faire. L'enfant qui est sous l'eau ne vous entend pas, mais les autres si ! Or la relation affective des enfants avec l'eau passe très souvent par le comportement des adultes...

- Ne manifestez donc pas de signe extérieur de panique, même fugitive.

- Laissez, si possible, l'enfant remonter seul : il ne coule pas vraiment, mais s'enfonce seulement un peu sous l'eau, avant de remonter de lui-même.

Comme la durée de l'immersion n'est, au maximum, que de 4 à 5 secondes (alors que pour lui, cela semble durer des siècles), il n'y a aucun risque.

Enseignez le surpassement de soi-même

Encouragez toujours l'enfant à aller un peu au-delà de ses possibilités; même s'il vous semble ou s'il vous dit qu'il ne peut pas plus, demandez-lui quand même d'essayer et il le fera...

Enseigner aux enfants à se surpasser - si peu que ce soit - fait partie intégrante de l'éducation. C'est un facteur très puissant de progrès. La piscine est un lieu privilégié pour cela.

Quelle position “géographique” doit-on occuper dans une piscine, avec un groupe d'élèves ?

La règle première de sécurité consiste à toujours avoir les enfants dans son champ visuel, donc devant soi. Lorsqu'ils sont accrochés au bord, l'enseignant n'a que deux possibilités. Il est soit :

- dans l'eau, derrière les enfants qui ne le voient qu'en se contorsionnant;
- sur le bord, debout ou à genoux pour qu'ils puissent le regarder.

La seconde est préférable pour deux raisons :
- elle permet d'éviter de rester trop longtemps immobile dans une eau dont on n'apprécie pas toujours la température;

- on se déplace beaucoup plus vite sur le bord que dans l'eau, en cas de besoin (par exemple lorsqu'un enfant lâche prise et s'enfonce, il suffit de lui tendre la perche qui se trouvera proche de vous).

ANNEXE 3

AGREMENT D'INTERVENANTS BENEVOLES EN ACTIVITES AQUATIQUES A L'ECOLE PRIMAIRE

1^{ÈRE} DEMANDE ☐

RENOUVELLEMENT ☐

Les bénévoles (Parents, ou autres) en natation scolaire sont sollicités et informés par les maîtres en tenant compte de leur intérêt pour l'école, de leur aptitude dans ce milieu, de leur capacité éducative, de leur disponibilité.

Ils interviennent sous la responsabilité pédagogique de l'enseignant.

Il est recommandé qu'ils souscrivent une assurance individuelle.

Leur aptitude à maîtriser le milieu est contrôlée par un test organisé à l'échelon de la circonscription ou de l'agglomération par les CPC/EPS et les CPD sur demande de l'IEN.

Je soussigné (e) :

Nom :Prénom.....

Adresse.....Tel :

Qualification (facultative si elle existe) :

Sollicite mon agrément pour participer à l'enseignement de la natation dans la classe de.....

De l'école.....

A la piscine de.....

Ou au lagon de

A.....le.....

Signature :

TYPE	Zone d'intervention (sous la responsabilité pédagogique de l'enseignant)	Tests d'aptitude à maîtriser le milieu aquatique	Niveau de l'agrément accordé
1	Petite profondeur petit bain (les enfants ont pied)	descendre par l'échelle, se déplacer dans le bassin . s'immerger jusqu'aux épaules et ramasser 3 objets immergés	
2	Moyenne profondeur dans le petit bain (là où les enfants n'ont pas pied)	Sauter dans l'eau. Nager quelques mètres sans appuis plantaires. Ramasser 3 objets tête immergée	
3	Grande profondeur dans le grand bain (perte des appuis plantaires)	Sauter ou plonger dans le grand bain Nager 25 m sans poser le pied au fond. Plonger pour ramasser 3 objets distants d'un mètre	

Visa du Conseiller Pédagogique EPS

La demande d'agrément est adressée par le directeur de l'école à l'IEN. Pour les parents bénévoles accompagnateurs sur les plages sans intervention pédagogique, le directeur de l'école donne l'autorisation.

La liste des personnes agréées après le stage et la vérification des aptitudes est signée par l'IEN et transmise au directeur de chaque école concernée.

ANNEXE 4



ANNEE SCOLAIRE /.....

Domaine d'enseignement concerné :
Indiquer la nature exacte de l'activité :

.....**NATATION**.....

CIRCONSCRIPTION
DE

PROJET PEDAGOGIQUE

ENCADREMENT de l'activité NATATION SCOLAIRE

ECOLE	CLASSE	ENSEIGNANT	EFFECTIF

Lieu de l'activité :	Nombre de séances :
Heure de départ de l'école :	Durée de la séance :
Heure de retour à l'école :	Dates :

INTERVENANTS BENEVOLES

NOMS – PRÉNOMS :	Niveau d'agrément et Formation éventuelle	ASSURANCE (référence police assurance)

ACCOMPAGNATEURS (non soumis à l'agrément/autorisation du directeur)

NOMS – PRÉNOMS :	ASSURANCE (OUI / NON)

Assurance « responsabilité civile » et « individuelle accidents » éventuellement souscrite par l'école :

Compagnie d'assurance :

N° de police :

Date :

et signature de l'enseignant :

Date :

et signature du Directeur :

cachet de l'école

ANNEXE 4 (suite)

PROJET PEDAGOGIQUE

1) Indiquer les modalités de son élaboration :

- réunion enseignant /intervenants (date.....)
- les objectifs ciblés pour la mise en œuvre de l'unité d'apprentissage (ou UA)

2) Liens avec les autres champs disciplinaires

3) L'organisation pédagogique dans l'espace et le temps (Préciser l'articulation de l'activité des enseignants et des intervenants au cours des diverses phases.)

4) Evaluation finale (évaluation académique cf. annexe 7) prévue le :
A renvoyer au CPC.EPS dès la fin de l'Unité d'Apprentissage.

ANNEXE 5 A

EVALUATION DIAGNOSTIQUE	CLASSE :
NOM :	PRENOM :
<u>ENTREES DANS L'EAU</u>	
☐ Refuse de rentrer dans l'eau	
☐ Descend dans l'eau par l'escalier	
☐ Descend dans l'eau par l'échelle	
☐ Saute avec la perche	
☐ Saute seul en avant	
☐ Saute en arrière	
☐ Glisse du toboggan	
☐ Plonge assis	
☐ Plonge debout	
<u>IMMERSION</u>	
☐ Ne met pas la bouche dans l'eau	
☐ Met la bouche dans l'eau mais pas le nez ni les yeux	
☐ Met le visage dans l'eau et fait des bulles	
☐ Met le visage dans l'eau et ouvre les yeux	
☐ Descend le long de la perche ou de l'échelle	
☐ Va chercher un objet au fond de l'eau	
<u>FLOTTAISON / EQUILIBRE</u>	
☐ S'équilibre avec une frite ou une planche	
☐ Se laisse flotter en étant tenu par les mains	
☐ Fait l'étoile de mer	
☐ Fait une coulée ventrale	
☐ Fait une coulée dorsale	
☐ Passe d'un équilibre à un autre	
<u>DEPLACEMENT / PROPULSION</u>	
☐ Traverse à pied	
☐ Se déplace en tenant le mur	
☐ Se déplace en tirant sur des cordes ou des lignes d'eau	
☐ Se laisse tirer avec la perche	
☐ Se déplace avec une frite ou une planche	
☐ Se déplace seul à l'aide de ses jambes	
☐ Nage en utilisant les bras et les jambes	

ANNEXE 5 B : EVALUATION DIAGNOSTIQUE A PARTIR D'UNE MISE EN SCENE... OU COMMENT CONSTITUER 3 GROUPES DE NIVEAU DANS SA CLASSE RAPIDEMENT

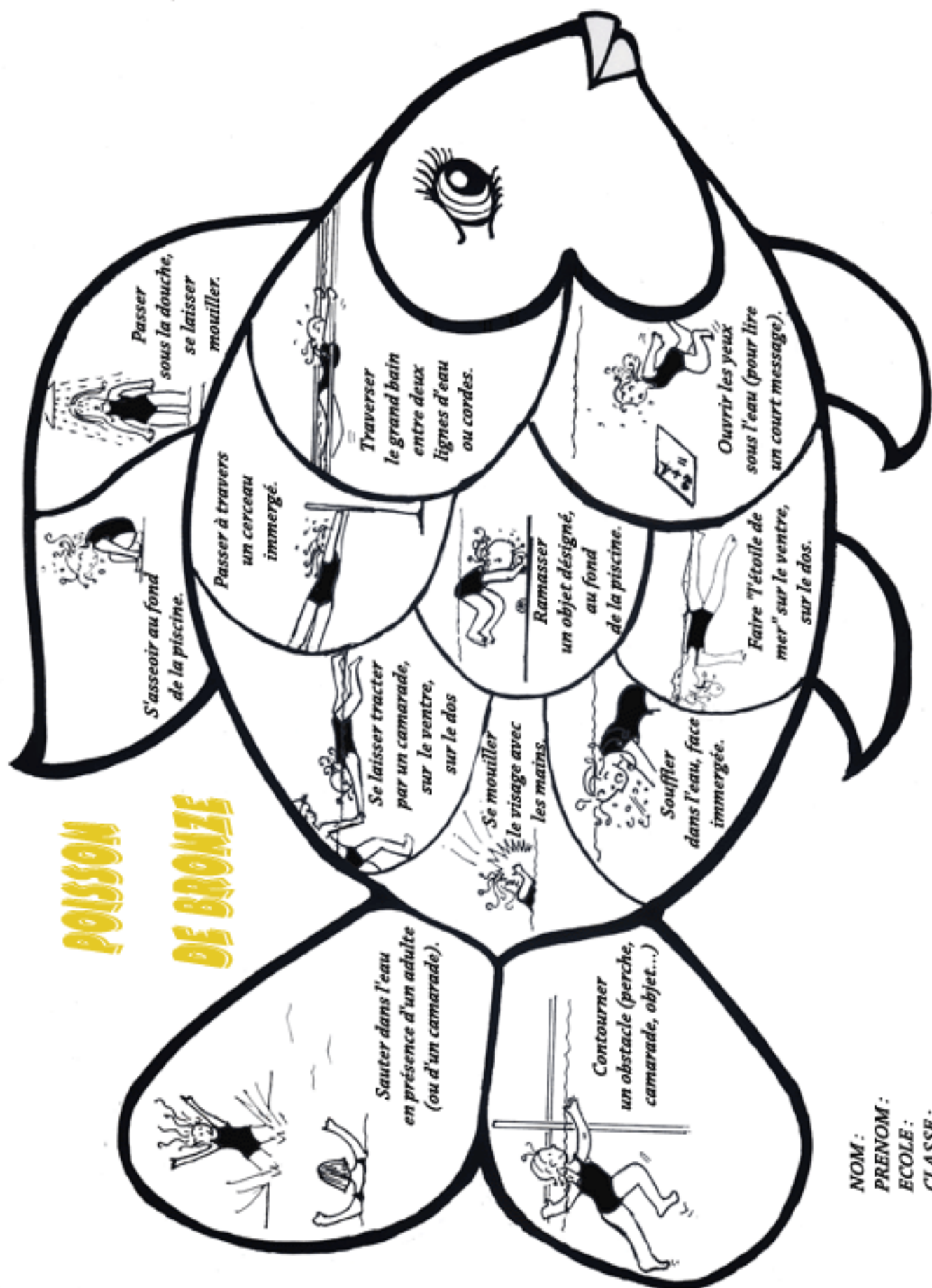
Déroulement de l'évaluation :

1. Placer le (ou les) intervenant(s) bénévole(s) avec vous, debout sur le bord de la piscine.
2. Demander aux élèves de se regrouper face à vous dans un endroit de la piscine où ils ont pied ou en se tenant au bord du bassin (cas du grand bain).
3. Evaluer le degré d'immersion des élèves grâce à une énumération de consignes successives contenues dans une histoire.
Constituez le 1er groupe : ceux qui ne mettent pas le visage dans l'eau.
 Le confier à l'intervenant bénévole pour une situation d'apprentissage prévue à l'avance, dans un autre coin de la piscine.
4. Poursuivre la mise en scène et constituer les 2 autres groupes de niveaux :
2ème groupe, ceux qui s'immergent furtivement,
3ème groupe, ceux qui restent sous l'eau au moins 3sec.

Exemple de mise en scène en maternelle :

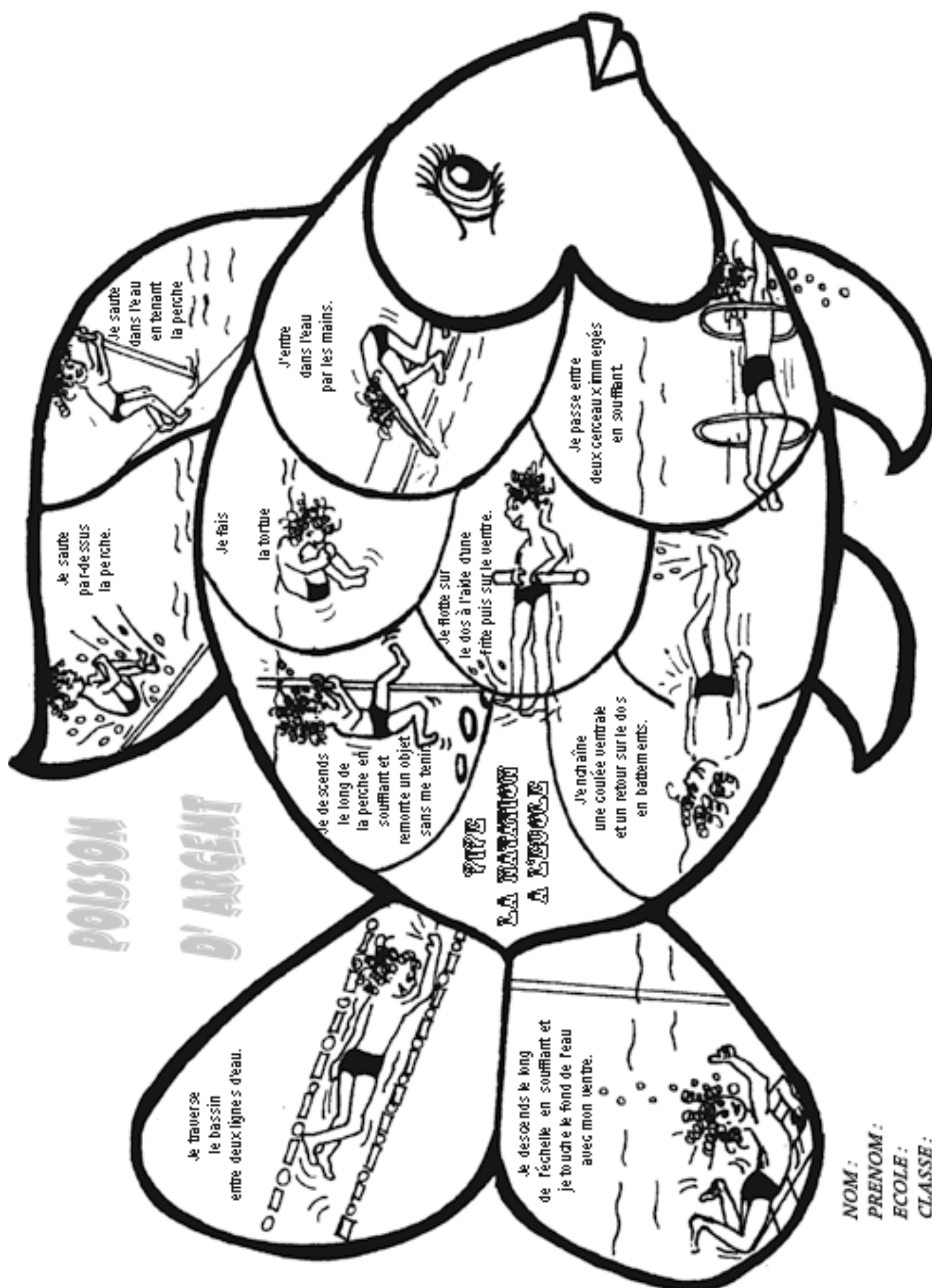
Déroulement de l'histoire	Groupes de niveau
« On va faire semblant de se laver les cheveux... D'abord, vous vous aspergez le visage, vous vous mouillez les cheveux, vous mettez le shampoing, vous frottez bien partout. »	Les enfants réticents : GROUPE 1
« Maintenant, il va falloir se rincer en mettant la tête sous l'eau.... Allez-y !... Il reste encore un peu de mousse... Vous devez aller encore plus bas dans l'eau pour tout enlever... » etc	Les enfants qui s'immergent furtivement : GROUPE 2 Les autres, les plus à l'aise : GROUPE 3
« Voilà, c'est très bien, nous allons commencer notre première séance de natation... »	Début du travail différencié pour chaque groupe

ANNEXE 6A : EVALUATION FORMATIVE - POISSON DE BRONZE



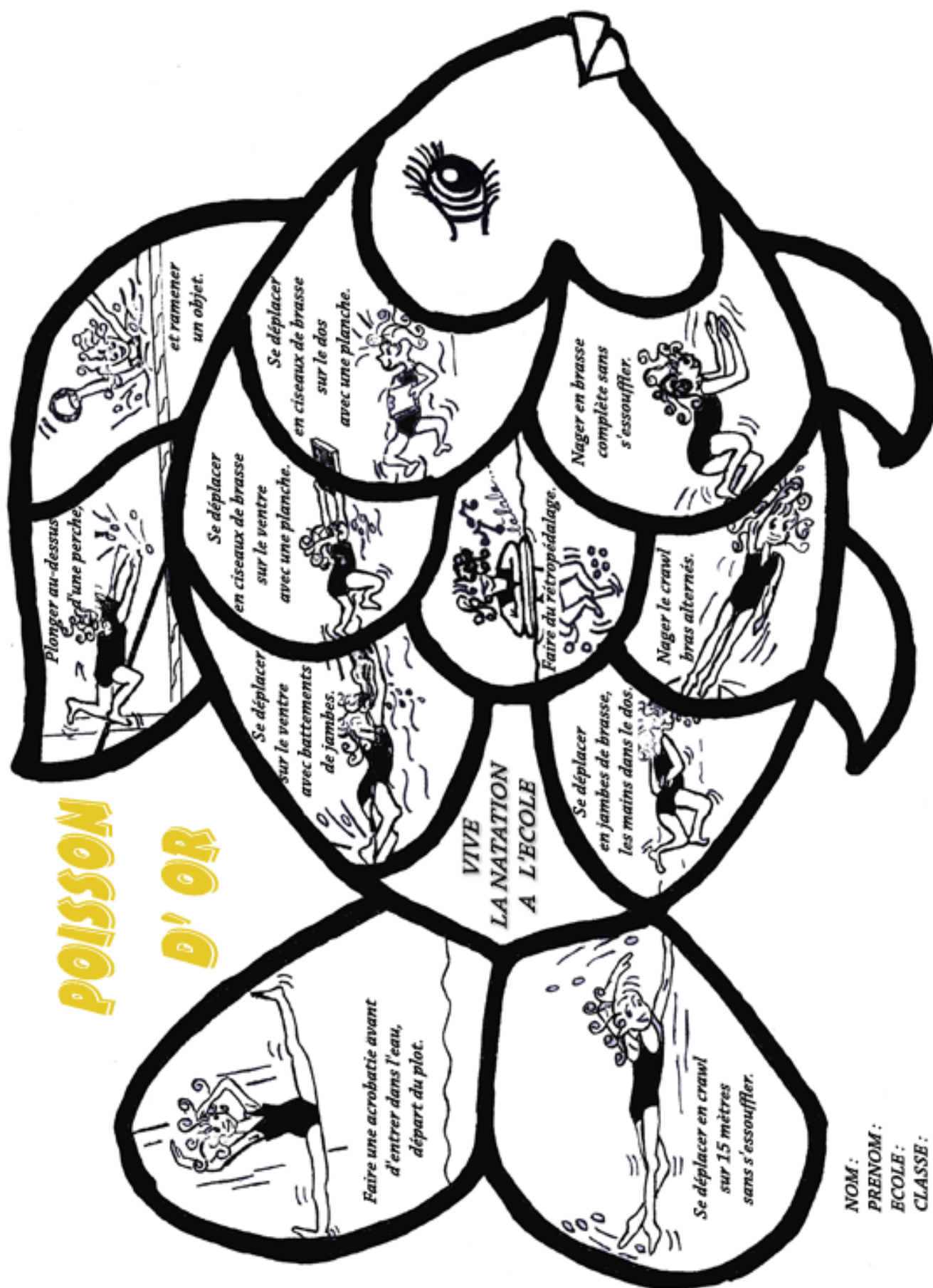
NOM :
PRENOM :
ECOLE :
CLASSE :

ANNEXE 6B : EVALUATION FORMATIVE - POISSON D'ARGENT



NOM :
PRENOM :
ECOLE :
CLASSE :

ANNEXE 6 C : EVALUATION FORMATIVE - POISSON D'OR



NOM :
PRENOM :
ECOLE :
CLASSE :

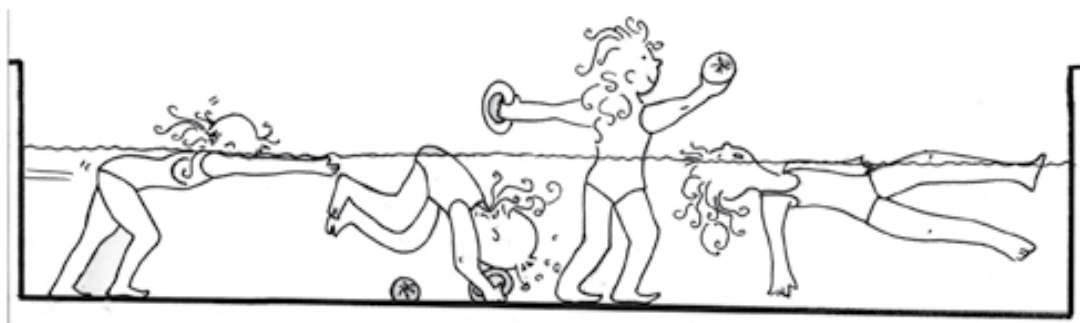
ANNEXE 7 : EVALUATION ACADEMIQUE

EVALUATION NATATION

NIVEAU 1

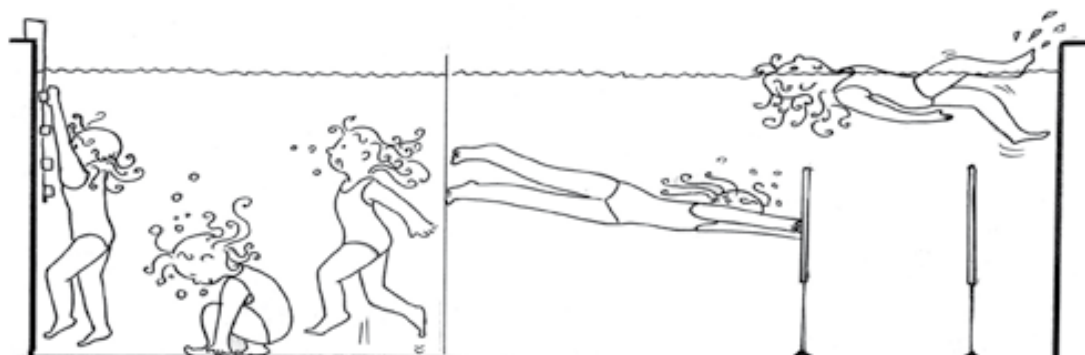
Se déplacer sur 5m épaules dans l'eau, bras tendus devant, visage immergé (regard vers le fond)
Récupérer 2 objets, les déposer au bord, et maintenir un équilibre dorsal (étoile dorsale).

ACADEMIE DE LA REUNION - EQUIPE EPS 1



NIVEAU 2

Descendre le long de l'échelle, s'accroupir au fond du bassin, remonter.
Se placer dos au mur et faire une coulée ventrale pour passer dans 2 cerceaux lestés, distants d'un mètre.
Revenir au bord sur le dos par la seule action des jambes.



NIVEAU 3

Sauter ou plonger, nager 12m sur le ventre, récupérer un objet au fond de l'eau,
Le montrer en maintenant un équilibre vertical, le lâcher et revenir en se déplaçant sur le dos.



ACADEMIE DE LA REUNION - EQUIPE EPS 1

HORS NIVEAU : Nager la plus grande distance en 10 Min.

ANNEXE 8

Quelques albums de jeunesse à exploiter

Documentaires

- « La vie dans l'eau » de Association française des petits débrouillards chez Albin Michel jeunesse (Sciences en poche)
- « L'eau, de la source à l'océan » de Diane Costa de Beauregard chez Gallimard jeunesse (Les racines du savoir)
- « L'eau » de Valérie Guidoux, chez Nathan (Kididoc)
- « L'eau » de Pierre-Marie Valat, chez Gallimard jeunesse (Mes premières découvertes)

Littérature de jeunesse

- « Où va l'eau ? » de Jeanne Ashbé chez l'Ecole des Loisirs / Pastel
- « J'ai peur de l'eau » de Pierre Bisinski chez l'Ecole des Loisirs / Loulou et Cie
- « Le bain de la cantatrice » de Anne Brouillard chez Sorbier
- « Pluie d'été » de Ephémère chez Magnard jeunesse
- « La flaque d'eau de David » de David MacPhail chez Kaléidoscope
- « L'eau ! Mimi Cracra » d'Agnès Rosenstiehl chez Seuil jeunesse
- « Voilà la pluie ! » de Manya Stojic chez Circonflexe
- « Au fond de l'eau » de Georgie Adams chez Flammarion (Père Castor)
- « Aventure à la piscine » de René Gouichoux chez Hatier (Abracadalire)
- « La maîtresse en maillot de bain » de Béatrice Rouer chez Nathan
- « Tous à l'eau ! » de Amélie Graux chez Petitpol (la petite classe)

V - BIBLIOGRAPHIE

- Activités aquatiques à l'école maternelle, « Essai de réponses », s.d., ministère de l'Education nationale et ministère de la jeunesse, des Sports et des Loisirs.
- A.E.E.P.S , Natation, diversité des pratiques de la maternelle à l'université, Revue EPS
- Conseillers pédagogiques des bouches du Rhône, « Natation, le fichier de l'élève », Revue EPS.
- CRDP et Conseillers pédagogiques de Lyon, « Nager, réussir et comprendre », CRDP Lyon
- L.Bucher-Resner, 1000 exercices et jeux de natation, Revue EPS.
- N.Gal, « Savoir nager » in Revue EPS.
- G.Madelemat, Jeux aquatiques, Revue EPS.
- B.Maury, Natation pour les 6 à 12 ans, Revue EPS.
- R.Michaud, L'éducation physique et sportive au cycle 2, Nathan.
- P.Schmitt, Nager de la découverte à la performance, Vigot .
- P.Schmitt, Réussir et comprendre les activités aquatiques, CRDP Pays de la Loire .
- Revue EPS1 n°111

Document réalisé par :

BABET Gina	CPC EPS
BOUILLANE Patrick	CPD-EPS
CALLAY Francine	CPC-EPS
CHEVAUCHERIE Olivier	CPC-EPS
LATASTE Françoise	CPD-EPS
LUSSO Cathy	CPC-EPS
MERLO Jean-François	CPC-EPS
PASSARD Cathy	CPC-EPS
PAYET Patrice	CPC-EPS
SOUPRAYEN Gérard-Philippe	CPC-EPS