

Projet pédagogique 2012-2017

AQUAZERGUES



Mise à jour septembre 2018

**Circonscriptions Anse, l'Arbresle, Tarare
Aquazergues de Anse**

SOMMAIRE

I- Le CADRE INSTITUTIONNEL	3
II- Les objectifs / champs d'apprentissage en jeu	5
II-1 C2 : « Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées »	5
« Adapter ses déplacements à des environnements variés »	5
L'ANALYSE DE L'OBJECTIF OU DU CHAMP D'APPRENTISSAGE	5
L'ENJEU DE L'OBJECTIF OU DU CHAMP D'APPRENTISSAGE	5
II-2 C1 : « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »	7
L'ANALYSE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE	7
L'ENJEU DU CHAMP D'APPRENTISSAGE	7
III- Les CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :	8
III-1-Objectif « Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées » (C2, cycle 1)	8
Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés » (C2, cycle 2)	8
III-2- Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée » (C1, cycle 2)	11
IV- LE MODULE	14
IV-1. Les objectifs de chaque phase	15
IV-2. Déroulement du module	16
V- Les intervenants : l'équipe pédagogique	17
VI- La sécurité	18
VII- Les dispositifs	21
VIII- Le matériel	22
IX- DEROULEMENT DU MODULE	23
IX-1-PHASE DE DECOUVERTE	23
IX-2-PHASE DE REFERENCE	33
IX-3-PHASE DE STRUCTURATION	44
IX-4-PHASE DE BILAN	55
IX-5-PHASE DE REINVESTISSEMENT	69
X- Banque d'images	75

Ce projet pédagogique répond à une exigence institutionnelle, affirmée par la circulaire n° 2011-090 parue au BOEN n° 28 du 14 juillet 2011 et par le document pédagogique annexé à la note de service départementale du 2 mai 2012 relative aux projets de piscine 2012—2016.

Il répond également à la volonté de tous les acteurs du projet (professeurs des écoles, maîtres nageurs, CPC EPS, intervenants bénévoles) d'œuvrer au bénéfice des élèves, de leurs apprentissages dans les activités aquatiques et plus largement du développement de leurs compétences en E.P.S.

Il sert de référence et permet de construire une relation de partenariat entre l'équipe pédagogique d'Aquazergues et les professeurs des écoles.

Pour qu'il puisse vivre, il appartient à chacun de se l'approprier, de l'enrichir...

I- Le CADRE INSTITUTIONNEL

Les références institutionnelles dans lesquelles s'inscrit ce projet sont les suivantes :

- ❖ Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture (décret n° 2015-372) paru au BO n°17 du 23 avril 2015
- ❖ Les programmes de l'école maternelle et de l'école élémentaire parus au BO HS n° 2 du 26 mars 2015
- ❖ Les documents « Ressources maternelle – créer une dynamique d'apprentissage » et « Ressources maternelle – objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées »
- ❖ La circulaire n° 2017-127 parue au BOEN n° 34 du 12 octobre 2017 et relative à la natation et son enseignement dans les premier et second degrés
- ❖ Décret n° 2017-766 du 04 mai 2017 relatif à l'agrément des intervenants extérieurs
- ❖ La circulaire interministérielle n° 2017-116 du 6 octobre 2017 parue au BOEN n° 34 du 12 octobre 2017 relative à l'encadrement des activités physiques et sportives.
- ❖ La note de service départementale du 15 novembre 2010 et relative à l'enseignement des activités aquatiques dans une classe par un remplaçant, par un professeur des écoles stagiaires ou un étudiant en master se destinant aux métiers de l'enseignement

❖ Le cadre institutionnel : programmes et socle commun

En maternelle, les activités aquatiques s'inscrivent dans l'objectif « **Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés** »

Maternelle : Grande Section
<u>Apprentissages à développer :</u> <ul style="list-style-type: none">- Acquérir de nouveaux repères perceptifs,- Se vivre et se percevoir comme un « corps flottant » (s'approprier un nouvel équilibre, accepter des déséquilibres dans l'eau et jouer avec),- Adapter ses solutions respiratoires- Construire un corps qui glisse et se propulse.
<u>Attendus de fin de cycle du programme</u> <ul style="list-style-type: none">- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Au cycle 2, elles s'inscrivent dans le champ d'apprentissage « **Adapter ses déplacements à des environnements variés** ».

Elles permettent de développer des compétences, ainsi définies par les programmes : Une définition de la compétence est donnée : « Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ou inédite. »

Cycle 2
<u>Compétences générales travaillées, en lien avec le Socle Commun de connaissances, de compétences et de culture</u> <p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.▪ Adapter sa motricité à des environnements variés. <p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.▪ Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. <p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none">• Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA▪ Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.▪ Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. <p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.▪ Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. <p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.
<u>Compétences travaillées pendant le cycle, intégrant les dimensions motrice, méthodologique et sociale :</u> <ul style="list-style-type: none">- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.- Respecter les règles essentielles de sécurité.- Reconnaître une situation à risque.
<u>Attendus de fin de cycle du programme</u> <ul style="list-style-type: none">- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

II-Les objectifs / champs d'apprentissage en jeu.

II-1 C2 : « Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées »

« Adapter ses déplacements à des environnements variés »

L'ANALYSE DE L'OBJECTIF OU DU CHAMP D'APPRENTISSAGE

Adapter (c'est)

- adapter ses réalisations au contexte
- identifier et utiliser ses ressources personnelles
- modifier ses façons de faire habituelles pas à pas
- tenter, essayer, réagir, tâtonner
- faire l'effort, l'accepter
- chercher à combler l'écart
- répondre aux sollicitations des situations
- choisir une solution parmi un ensemble de possibles

Ses déplacements

- dans quel but, avec quel objectif
- quelles exigences accompagnent ces déplacements
- dans un espace identifié
- avec l'idée d'améliorer ses façons de faire
- en agissant en sécurité

à des environnements variés

- dans quel type d'environnement (contraintes)
- avec quels outils, quelles aides
- seul et/ou sous la surveillance d'autres (sécurité)
- qui obligent à respecter des règles

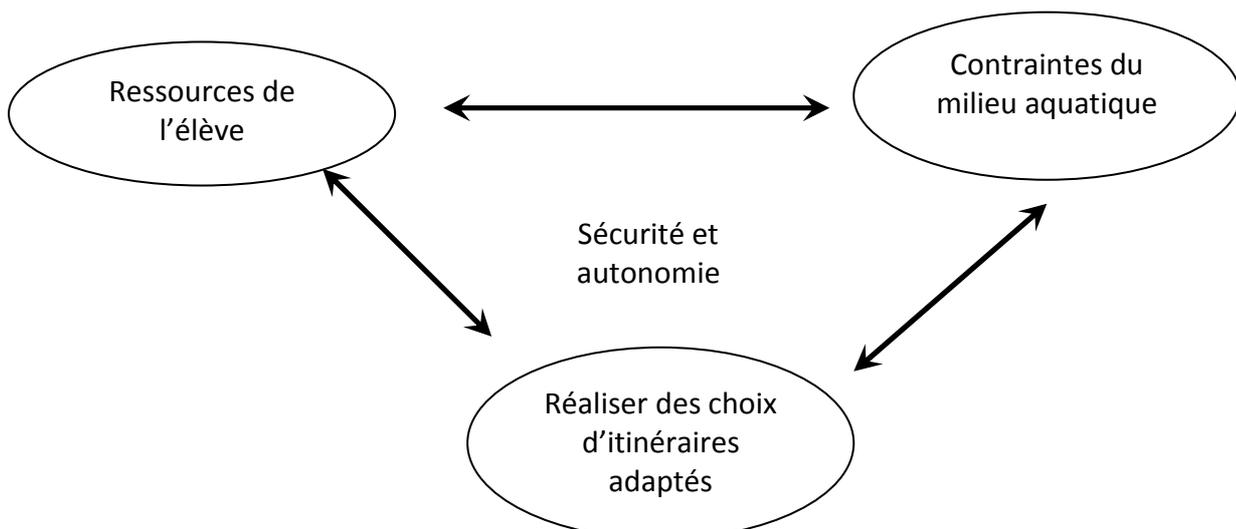
L'ENJEU DE L'OBJECTIF OU DU CHAMP D'APPRENTISSAGE

Pour la maternelle,

« S'immerger dans le milieu aquatique en petite et grande profondeur pour prendre plaisir à l'explorer, à se laisser flotter, à s'y déplacer, avec ou sans objet flottant. »

Pour le cycle 2,

« Mettre en relation ses ressources et les contraintes du milieu pour faire des choix d'itinéraires adaptés, pour agir en autonomie et en toute sécurité ».



Il s'agit d'amener l'élève à la **construction d'un itinéraire ou d'un parcours** comprenant plusieurs actions motrices enchaînées :

une entrée,

un déplacement,

une immersion,

une flottaison,

une sortie.

Ces actions doivent être **adaptées à ses propres ressources**. C'est à l'élève de mesurer quelles actions il peut réaliser sans se mettre en danger, sans se mettre en insécurité. Il va donc devoir prendre conscience et mettre en relation ses ressources (ce qu'il est capable de réaliser) avec les contraintes de la situation à laquelle il est confronté pour faire des choix d'itinéraires adaptés et agir en toute sécurité.

II-2 C1 : « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »

L'ANALYSE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE

Réaliser (c'est)

- faire, oser s'engager dans l'action
- la mener à son terme
- prendre connaissance de son action
- prendre conscience, s'évaluer (registre différent de celui de l'adaptation qui pour une part ne nécessite pas de conscientisation)
- mettre en relation résultats et manières de faire

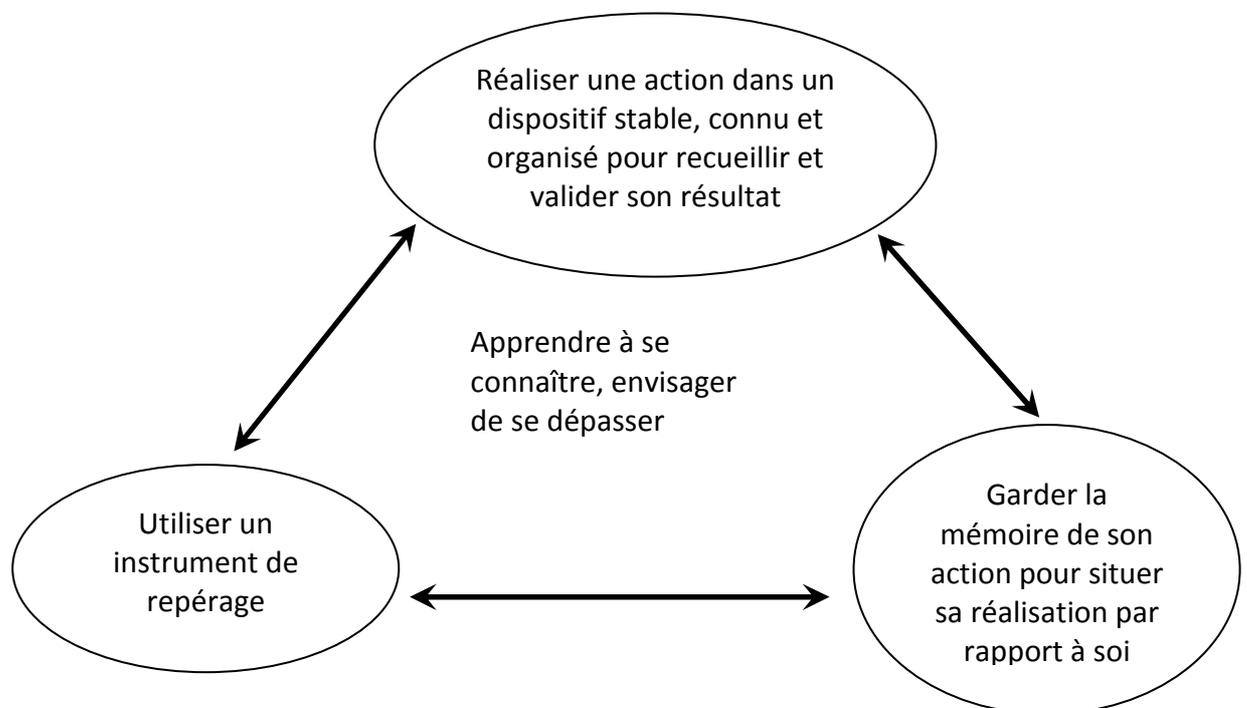
Une performance

- au sens de réalisation remarquable par rapport à soi.
- remarquable par rapport à ce qu'on réalisait jusque-là ou du fait qu'elle était prévue.
- se construit dans le temps en se confrontant plusieurs fois à la même tâche
- nécessite une organisation qui permet de la recueillir et d'en garder trace

Dans le cadre scolaire la performance ne relève pas de l'exploit, il est important, de manière à ce qu'elle soit significative des apprentissages effectués, qu'elle soit reproductible.

L'ENJEU DU CHAMP D'APPRENTISSAGE

« Réaliser une performance stabilisée. Connaître et prendre conscience de ses ressources, garder la mémoire de ses performances, mesurer ses progrès dans un dispositif stable ».



Il s'agit d'amener l'élève à avoir une connaissance explicite du résultat de son action. Il s'agit d'utiliser et mettre en relation critères de réussite et manières de faire en vue d'améliorer les résultats de l'action. Les situations se déroulent dans un espace stable, elles permettent le repérage et la réussite de chacun à sa mesure.

III-Les CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :

III-1-Objectif « Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées » (C2, cycle 1)

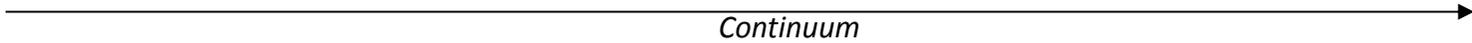
Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés » (C2, cycle 2)

		Niveau 1 Etre à l'aise dans l'eau	Niveau 2 Se déplacer sur et sous l'eau	Niveau 3 Maîtriser le milieu aquatique dans toutes ses dimensions
		Continuum		
REPRESENTATIONS : obstacles intellectuels		<p>D'un milieu perçu comme immense, profond et peut-être dangereux</p> <p>« Je me remplis d'eau si j'ouvre le bouche »</p> <p>« Je vais couler vers le fond. »</p> <p>« Dessous le fond est très loin et très profond. »</p> <p>A un milieu plus familier, aux limites connues où je peux évoluer en sécurité.</p>	<p>D'un milieu accepté mais subi</p> <p>« Je dois faire attention à ne pas aller trop profond car je ne remonterai plus. »</p> <p>« Je ne peux rien faire contre mon poids qui m'entraîne vers le fond. »</p> <p>« je ne peux pas aller jusqu'au fond, je vais manquer d'air. »</p> <p>A un milieu où je me rends compte et je comprends que je peux agir.</p>	<p>D'un milieu où j'agis</p> <p>« Pour aller plus vite, je dois bouger vite. »</p> <p>« Pour aller vite, il faut faire beaucoup de mousse avec les bras et/ou frapper fort l'eau avec ses bras. »</p> <p>« Tout ce qui concerne la respiration ne peut être réalisé qu'au dessus de la surface, à l'air libre. »</p> <p>A un milieu maîtrisé</p>
CAPACITES MOTRICES	Equilibration	Accepter un nouvel équilibre (diminution et suppression des appuis plantaires)	Construire un allongement qui peut être ventral, dorsal ou oblique	Réorganiser son équilibre dans tous les plans – se profiler pour répondre aux contraintes des situations
	Propulsion	Construire des appuis sur des surfaces de moins en moins fixes, de plus en plus mobiles)	Construire les appuis dans l'eau (sur des distances courtes de manière autonome)	Améliorer les appuis pour optimiser les déplacements et les changements d'orientation
	Respiration	Se préparer à s'immerger : de l'apnée réflexe à l'apnée préparée	Construire l'expiration aquatique	Gérer sa respiration en fonction de l'action à faire (jouer sur les volumes aériens utiles)
	Information	Initier une prise d'informations visuelles sur le milieu aquatique au-delà de l'espace personnel de l'élève	Prendre des informations dans un environnement élargi (repères notamment visuels)	Informations prises sur tout l'environnement qui pilotent les actions

<p>CONNAISSANCES</p> <p><i>comprendre</i> <i>savoir</i> <i>connaître</i> <i>repérer</i> <i>mettre en relation</i> <i>identifier</i> <i>prendre conscience</i></p>	<p style="text-align: center;">Connaître les règles et l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les règles D'une connaissance des règles liées à l'activité (règles de sécurité, règles de fonctionnement) à une reconnaissance des situations où elles sont nécessaires puis une compréhension de l'utilité de ces règles. • Les espaces D'une connaissance des différents espaces, à la connaissance de ce qu'il est possible d'y réaliser en fonction de son niveau et de ses besoins. • le vocabulaire approprié D'une connaissance du vocabulaire relatif au matériel, au dispositif et aux actions à une connaissance du vocabulaire liée à l'activité (inspirer, expirer, coulée, glissée, etc.) • L'activité Savoir dire au moins un ou deux éléments importants que l'élève a appris (notamment en lien avec les représentations), avant de savoir et comprendre quelques principes d'action qui vont permettre d'être efficace. <p style="text-align: center;">Se connaître et connaître son travail</p> <p>D'une connaissance de ce qu'il y a à faire et de sa réussite, à une mise en relation de la manière de faire et du critère de réussite, puis une identification de ses progrès, de ses difficultés et de ses points forts.</p> <p style="text-align: center;">Connaître les autres</p> <p>D'une connaissance des personnes présentes à la piscine, à la prise de conscience que l'on peut aider et être aidé et que la confrontation des expériences entre élèves permet de trouver de nouvelles façons de faire et de progresser</p>
--	--

<p>ATTITUDES</p> <p><i>Oser</i> <i>s'engager</i> <i>accepter</i> <i>respecter</i> <i>encourager</i> <i>coopérer</i> <i>aider</i> <i>prendre en compte</i></p>	<p style="text-align: center;">Par rapport aux règles</p> <p>Du respect des règles (de sécurité, de fonctionnement et d'hygiène) sur rappel de l'adulte au respect des règles de façon autonome.</p> <p style="text-align: center;">Par rapport à son propre travail</p> <p>D'une centration sur la tâche (connaissance du but, du dispositif et du critère de réussite) à une centration sur les manières de faire et les progrès réalisés puis une recherche systématique et une compréhension des progrès réalisés.</p> <p style="text-align: center;">Par rapport aux autres</p> <p>D'une prise de conscience des autres qui agissent autour de soi à l'acceptation d'observations mutuelles des réalisations et l'acceptation de critiques respectives, dans une relation de coopération.</p>
---	---

III-2-Champ d'apprentissage « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée» (C1, cycle 2)

	<p>Réaliser des déplacements dans le milieu dans toutes les dimensions</p> <p style="text-align: right;">Optimiser, améliorer ses actions en surface et en profondeur afin d'être plus efficace et pouvoir agir longtemps</p> <p style="text-align: center;">  </p>
<p>REPRESENTATIONS : idées reçues ou constats à déconstruire</p>	<p><i>D'un milieu maîtrisé à une compréhension de ce qu'un nageur réalise pour pouvoir se déplacer en surface et sous l'eau</i> Une compréhension en construction de l'importance des relations entre action des bras, maîtrise respiratoire et équilibre global du corps</p> <p style="text-align: center;"> <i>« C'est sous l'eau que les bras travaillent en poussant l'eau vers l'arrière. »</i> <i>« Si je veux aller loin sous l'eau, il faut que mes mouvements soient rapides car je risque de manquer d'air. »</i> <i>« Pour nager, il est difficile de mettre le tête dans l'eau car on manque vite d'air. »</i> <i>« Plus j'expire pendant que j'ai le visage dans l'eau et plus mon inspiration sera brève et moins perturbatrice pour mon avancement. »</i> </p>
<p>CAPACITES MOTRICES</p>	<p>Equilibration</p> <p><i>De pouvoir réorganiser son équilibre dans tous les plans à savoir se profiler pour répondre aux contraintes des situations</i> La réorganisation d'un équilibre profilé quelle que soit la direction du déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réduire les causes de résistances à l'avancement (<i>« Plus je me redresse pour inspirer et plus je rencontre de résistances à l'avancement, plus je reste allongé et plus facile sera mon avancement »</i>) • Aligner la tête et le tronc • Etre suffisamment tonique pour « traverser » l'eau sans être déformé

	Propulsion	<p><i>D'améliorer les appuis pour optimiser les déplacements et les changements d'orientation</i> <i>à mettre en œuvre une propulsion qui utilise très majoritairement les bras</i></p> <p>Une propulsion majoritairement assurée par les bras</p> <ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le temps d'action des bras (poussée plus complète) • Augmenter le trajet moteur des bras (mains jusqu'à la cuisse sauf en brasse) • Orienter les surfaces motrices perpendiculairement au sens de déplacement • Augmenter les surfaces motrices (main + avant-bras + bras) • Enchaîner les actions motrices jusqu'à réduire (voire supprimer) les « trous » moteurs. (Ex. en crawl un bras commence son trajet moteur alors que l'autre bras n'a pas encore terminé le sien.) • Pousser de manière accélérée l'eau avec les mains vers l'arrière • Améliorer l'action des jambes (la distance nagée à l'aide des seuls battements de jambes augmente) • Se déplacer en mobilisant ses bras simultanément • Se déplacer en mobilisant ses jambes simultanément
	Respiration	<p><i>De gérer ma respiration (une « respiration » aquatique en construction)</i> <i>à construire une organisation respiratoire qui permet de nager longtemps ou d'aller « loin » sous l'eau</i></p> <p>La construction d'un rythme respiratoire régulier</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre que mon inspiration est brève alors que mon expiration est plus longue • Réaliser des inspirations latérales en crawl • « Tenir » le même rythme respiratoire (inspirer tous les 2 ou 3 mouvements de bras) de plus en plus longtemps, puis sur une toute une longueur, voire sur une durée plus ou moins longue (2 à 3mn) • Pouvoir expirer par le nez (dos) et par la bouche • Jouer sur les volumes expirés pour inspirer moins fréquemment <p>En immersion, Une organisation motrice destinée à contrebalancer la flottabilité procurée par l'air inspiré</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remplir ses poumons, les gonfler « complètement » (en fait, l'idéal serait de les gonfler à 95% et non pas « à bloc ») • S'alourdir en surface (bras levés avant l'immersion, monter vers le haut), • Réaliser un plongeon canard, • Améliorer l'efficacité motrice de l'immersion • Mettre en relation les sensations liées à la « durée » de l'immersion et la distance sous-marine projetée.
	Information	<i>De prendre des informations sur tout l'environnement et qui pilotent les actions</i>

à commencer à utiliser des informations autres que visuelles

Une information où la vision n'a plus le rôle prédominant (sauf en immersion)

- Prise d'informations majoritairement aquatiques (sauf en dorsal) la plupart du temps réalisées dans les directions autres (généralement perpendiculaires) que celle du déplacement et constat du déplacement en cours (franchissement de repères au fond de la piscine ou au plafond, défilement des bouchons en latéral)
- Ressentir son aisance respiratoire (ou a contrario son inconfort)
- Ressentir une certaine sensation de « déplacement »
- Prise d'informations subaquatiques sur l'environnement lointain pour évaluer l'atteinte possible du projet ou pour confirmer la trajectoire prévue

IV- LE MODULE

Le projet est organisé en modules d'apprentissages de 14 à 15 séances annuelles.

Il participe à la construction des compétences du socle commun de connaissances de compétences et de culture, notamment :

- Le domaine de langages pour penser et communiquer,
- Le domaine de la formation de la personne et du citoyen.

Il participe aussi à la construction des savoirs spécifiques liés à l'activité aquatique :

- o " Construction du Répertoire Moteur Aquatique" divisé en quatre domaines :
entrées, déplacements, flottaisons et immersions
- o "Maîtrise du Volume Subaquatique"

IV-1. Les objectifs de chaque phase

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASES DE STRUCTURATION	PHASE DE BILAN
<i>Séances 1 à 3</i>	<i>Séances 4 et 5</i>	<i>Séances 6 à 12</i>	<i>Séances 13 et 14</i>
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Investir ou réinvestir les espaces et le dispositif. ▶ Se familiariser avec le milieu ou retrouver ses sensations liées à l'eau ▶ Réaliser des actions liées à l'activité aquatique : entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger, flotter, sortir ▶ Etablir ou rappeler les règles de fonctionnement nécessaires. ▶ Connaître et appliquer les règles de sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Formuler un projet de déplacement en relation avec ses ressources et le réaliser. <ul style="list-style-type: none"> – D'un parcours que l'on peut réaliser sans se mettre en danger (C2) à un parcours le plus difficile pour soi mais réaliser avec aisance (C1 / C2) – D'un parcours choisi parmi plusieurs propositions (C2) à un parcours construit par l'élève (C1). – D'un parcours composé d'actions juxtaposées (C2) à un parcours d'actions enchainées (C1/C2). ▶ Identifier ses savoirs, repérer ses manques <ul style="list-style-type: none"> – De l'identification du parcours réalisé à l'identification des actions réalisées et le repérage des manières de faire (C1/C2) et des résultats (C1). – De l'identification de ses réussites à l'identification de ses possibilités de progrès. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Repérer, stabiliser, améliorer et enrichir ses manières de faire dans les trois dimensions du milieu aquatique (C2) et faire le lien entre les manières de faire et les performances réalisées(C1). <ul style="list-style-type: none"> – Répéter et refaire, refaire autrement. (C2) – Répéter et refaire, pour être plus efficace (C1) – Réaliser le maximum d'actions en les faisant varier et/ou les complexifiant. (C2) – D'une juxtaposition d'actions motrices à l'enchaînement de plusieurs actions. (C2) – D'actions réalisées en réponse à une sollicitation du dispositif à la mise en évidence et l'utilisation de principes d'action.(C1/C2) <i>Ex : Battre des pieds permet de s'équilibrer dans l'eau ; souffler dans l'eau permet de gagner du temps pour inspirer au moment où l'on va avoir besoin d'air.</i> ▶ Prendre conscience de ses actions D'un lien entre « ce que je fais et ce que je réussis » à un lien entre « mes manières de faire et le résultat de mes actions » ▶ Oser s'engager en toute sécurité D'une attention aux difficultés que l'on veut tenter à une connaissance de ses ressources et de l'espace suffisant pour savoir si on peut s'engager en sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Evaluer tous les savoirs acquis au cours du module, comprendre que les progrès ne sont pas terminés. ▶ Pour les CE1 et les CE2, évaluer les attendus de fin de cycle 2.

IV-2. Déroulement du module

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE DE BILAN
<i>Séances 1 à 3</i>	<i>Séances 4 et 5</i>	<i>Séances 6 à 12</i>	<i>Séances 13 et 14</i>
<p>► Faire, essayer des parcours, des actions</p> <p>► Refaire pour être plus à l'aise</p> <p>► Faire ailleurs ou autrement</p> <p>► Dire ce que j'ai fait</p> <p>3 niveaux d'exigence pour le C2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser plusieurs parcours à sa manière - Essayer différentes manières de faire sur un même parcours (variété des actions) - Essayer d'enchaîner au moins deux actions <p>1 niveau d'exigence en plus pour le C1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - C1 : Prendre des repères sur son action (longueur de déplacement, profondeur d'immersion...) 	<p>Réaliser un parcours que l'on sait pouvoir réussir.</p> <p>3 niveaux d'exigence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le parcours est à choisir parmi ceux qui sont proposés. - Le parcours est à choisir parmi ceux qui sont proposés et l'élève précise sa manière de faire. - Le parcours est construit par l'élève qui choisit ses actions parmi celles proposées. <p>Observer l'action de son camarade et en garder la trace.</p>	<p>Essayer de nouvelles façons d'entrer dans l'eau, de se déplacer, de s'immerger, de flotter. (C2)</p> <p>Enchaîner deux actions, puis trois, puis quatre. (C2)</p> <p>(C1) Améliorer son efficacité dans les différentes actions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les déplacements : aller plus loin en confort respiratoire; - le surplace : être plus économe en énergie ; - les immersions : atteindre la zone visée en économie d'énergie et en souffle et se repérer dans l'espace subaquatique. - l'entrée dans l'eau qui oriente le déplacement 	<p>Réaliser un parcours que l'on sait pouvoir réussir.</p> <p>3 niveaux d'exigence :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le parcours est à choisir parmi ceux qui sont proposés. - Le parcours est à choisir parmi ceux qui sont proposés et l'élève précise sa manière de faire. - Le parcours est construit par l'élève qui choisit ses actions parmi celles proposées.
<p><i>DISPOSITIF N°1 : Plusieurs parcours comportant une variété d'actions ou une possibilité de mesure de son action sont proposés aux élèves.</i></p>		<p><i>DISPOSITIF N°2</i></p>	

Présenter le dispositif et les tâches.
Faire repérer, identifier et nommer le matériel, les personnes référentes.

Rappeler collectivement les règles de sécurité et de fonctionnement, les conduites ou moments qui nécessitent de faire attention à sa propre sécurité.

Avant la 1^{ère} séance : Présenter l'activité, le déroulement d'une séance, les premières règles de sécurité.

APRES les séances : Organiser un bilan du vécu aquatique : ressenti, actions réalisées, matériel utilisé. Revenir sur les différentes possibilités du dispositif.

AVANT:

Présenter la tâche.
Rappeler les règles, revenir sur la notion de mise en danger.
Mettre les élèves en binômes.
Faire préparer les projets et organiser l'échange des projets au sein des binômes.

APRES:

Faire noter le résultat des actions, identifier les réussites, les difficultés, les manières de faire.

Faire repérer, identifier et nommer les éléments du dispositif, les espaces de la piscine et leur fonction, les zones de travail (maquette ou plan)

AVANT :

Présenter les tâches : but, dispositif, critère de réussite

APRES:

Faire verbaliser les sensations, les actions réalisées ou échouées, les manières de faire.
Faire construire un répertoire de ressources collectives.
Revenir collectivement sur les réussites et les échecs pour échanger des conseils entre élèves.
Faire garder une trace individuelle de l'activité.

AVANT : Présenter la tâche.
Rappeler les règles, revenir sur la notion de mise en danger.
Mettre les élèves en binômes.
Faire préparer les projets et organiser l'échange des projets au sein des binômes.

APRES : Faire noter le résultat des actions. Permettre d'ajuster son projet avant la 2^{ème} séance.

V- Les intervenants : l'équipe pédagogique

Les enseignants sont à la fois, responsables de la pédagogie et de la sécurité. (circulaire n° 92-196 du 3 juillet 1992 relative à la participation d'intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et primaires et circulaire n° 2011-090 relative à la natation et à son enseignement dans les 1^{er} et 2nd degrés)

Les ETAPS / MNS apportent toutes leurs compétences techniques dans l'activité enseignée. Leur rôle ne peut donc être cantonné au simple rôle d'exécutant (circulaire de 1992).

Taux d'encadrement

- Encadrement des classes maternelle ou classes multi-cours accueillant des élèves de maternelle : l'enseignant, un professionnel agréé (BEESAN) chargé de l'enseignement, un adulte bénévole agréé et un professionnel agréé (BEESAN) chargé de la surveillance du bassin
- Encadrement des classes élémentaires : l'enseignant, un professionnel agréé (BEESAN) chargé de l'enseignement et un professionnel agréé (BEESAN) chargé de la surveillance du bassin

VI- La sécurité

Deux dimensions à prendre obligatoirement en compte

SECURITE PASSIVE	SECURITE ACTIVE
DANS LES ACTIVITES AQUATIQUES	
<p>Réglementation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respect du taux d'encadrement des classes maternelles, des classes multi niveaux avec maternelles et des classes élémentaires - connaissance du nombre d'élèves présents et comptage régulier des élèves - respect du nombre d'élèves dans l'eau en fonction de la superficie du bassin - respect d'une température de l'eau qui assure aux élèves la sensation de confort thermique utile au bon déroulement des activités d'enseignement. - instauration et respect d'un signal et d'un parcours d'évacuation du bassin - mise en place et respect des zones de regroupements, d'attente et de déplacement - respect du règlement : pas de classe sur le bord du bassin sans la présence du BEESAN, pas d'élèves qui ne participent pas à la séance sur le bord du bassin, ne pas courir, ne pas se bousculer, ne pas se rendre aux toilettes seul <p>Projet et dispositifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les contenus d'enseignement, l'organisation matérielle, le choix du dispositif et du matériel sont adaptés au niveau des élèves afin que chacun agisse en sécurité maximum - les dispositifs évoluent en fonction du module d'apprentissage et des progrès des élèves - le matériel, les fixations et leur état sont vérifiés régulièrement par les BEESAN - des éléments de sécurité, notamment des perches sont disponibles et rapidement accessibles - avant la séance, les contenus de celle-ci (taches, dispositifs, critères de réussite) ont été présentés par l'enseignant à ses élèves - avant la séance, les différents adultes présents et leur fonction ont été présentés par l'enseignant à ses élèves <p>Rôle des adultes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tous les adultes participant à la mise en œuvre du projet ont un rôle essentiel qu'ils connaissent - tous les adultes sont dans une tenue adaptée qui permet une intervention rapide - l'enseignant et l'intervenant identifient et choisissent leur emplacement, compatible avec un contrôle visuel de l'ensemble de la classe 	<p>Connaissance du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tous les partenaires du projet connaissent son contenu - les éléments constitutifs de la tâche ont été clairement explicités aux élèves avant la séance - le nom et la fonction du matériel utilisé sont connus par tous les partenaires et par les élèves - <p>Construction de la sécurité par l'élève, pour lui et pour les autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'élève connaît les risques liés à l'activité aquatique et connaît et respecte les règles de sécurité et d'hygiène liées à cette pratique. - l'élève connaît et reconnaît les différents espaces d'évolution. - l'élève connaît le nom du matériel, sa fonction et son utilisation en toute sécurité. - l'élève connaît le rôle de chaque adulte et s'adresse à eux en regard de leur fonction. - l'élève connaît les différents signaux et leurs fonctions. - l'élève connaît les différents temps de la séance (rituel et espace de début, échange et rituel de fin et espace) - l'élève connaît les actions à réaliser et s'y investit en fonction de ses ressources - l'élève connaît les différentes zones de travail et respecte leurs délimitations (entrées, sorties, sens de déplacement, codage dédiés à ces éléments) - l'élève connaît les 2 rôles d'un travail éventuel en binôme et les assure en responsabilité - l'élève doit pouvoir exprimer ce qu'il ressent, les temps de retour sur l'activité (à l'oral, par écrit, en dessinant..) doivent lui permettre de prendre conscience par un aller et retour entre ce qu'il perçoit et ce qu'il réalise, de ses difficultés et des ses progrès

Les règles de vie et de fonctionnement :

Elles sont à aborder en classe avant le début des séances :

- Les règles de sécurité :
 - La règle des 3 C : « Ne pas courir, crier, chahuter ».
 - Je ne pousse pas
 - Je ne m'accroche pas à un camarade
 - Je fais attention à mes camarades lorsque j'entre dans l'eau

- Les règles de fonctionnement :
 - Je ne peux m'engager sur certains éléments du dispositif que si aucun autre élève ne me précède ou si un seul élève me précède.
 - Je respecte la règle « chacun son tour »,
 - Je respecte le nombre de répétitions maximales prévues sur un atelier ou un élément du dispositif
 - Quand j'entends siffler 3 coups, je sors de l'eau le plus rapidement possible.

- Les règles d'hygiène :
 - Je dois passer aux toilettes avant de prendre ma douche
 - Je me douche avant d'entrer sur le bassin
 - Je peux me rendre aux toilettes après en avoir fait la demande à un adulte
 - Pour les porteurs de verrues plantaires, il est conseillé de porter des chaussons en latex pour éviter leur propagation (information aux parents).

11 Accueil des groupes scolaires

11.1. Accueil des classes maternelles et élémentaires

Les modalités du déroulement des séances depuis l'arrivée des classes dans l'établissement jusqu'au départ de ces classes sont formalisées dans la convention :

ANNEXES 3 **CONVENTION POUR LA MISE A DISPOSITION DES INTERVENANTS EXTERIEURS ET DES EQUIPEMENTS DESTINES AUX ACTIVITES AQUATIQUES A L'ECOLE PRIMAIRE**

Ce texte constitue l'article 9 du règlement intérieur du Complexe Aquatique.

Deux éducateurs participent à l'encadrement pédagogique avec les enseignants des deux classes.

⚠ Un surveillant supervise les activités des élèves des deux classes dans le bassin sportif (zone 1) **OU**

⚠ Un éducateur participe à l'encadrement pédagogique avec l'enseignant d'une classe.

⚠ Un surveillant supervise les activités des élèves d'une classe dans le bassin loisirs (zone 2).

Chaque surveillant chargé des scolaires est en surveillance pendant une seule vacation de 40 minutes par demi-journée (tee-shirt blanc).

Il prend la position d'éducateur chargé de l'enseignement scolaire pendant les autres vacations (tee-shirt bleu).

Le changement de tee-shirt pendant l'interclasse ne peut durer plus d'une minute.

Chaque surveillant attend que son remplaçant soit auprès de lui, portant le tee-shirt blanc, pour changer lui-même de tee-shirt.

⚠ **Porter le tee-shirt blanc signifie pour tous (éducateurs, enseignants et élèves) : « JE SURVEILLE CET ESPACE »**
Tout est fait pour assurer la permanence du même éducateur sur ses groupes pendant la totalité du module.

Légende sur les plans qui suivent :

Surveillant



figure le tee-shirt blanc qui serait peu visible sur les plans

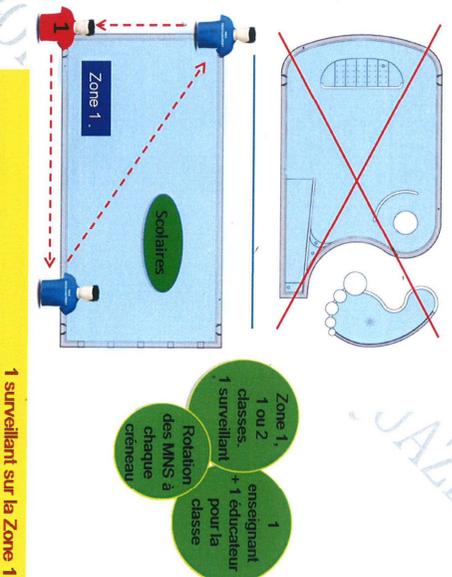
18/06/2014

P.O.S.S. Complexe Aquatique Aquazergues

VERSION 2

53

Configuration de base de la surveillance pendant l'accueil des scolaires : Zone 1



1 surveillant sur la Zone 1

18/06/2014

P.O.S.S. Complexe Aquatique Aquazergues

VERSION 2

54

VII- Les dispositifs

L'enseignement des activités aquatiques ne peut pas se concevoir sans un aménagement pertinent du milieu, pour des raisons d'efficacité et de sécurité des élèves.

La diversité des publics accueillis dans le cadre scolaire (classe d'un niveau unique, classes multi-cours, classes de cycles) et leur cohabitation sur une même demi-journée associée à la volonté d'inscrire l'enseignement des activités aquatiques dans la dynamique des compétences et de leurs enjeux ont conduit à proposer un fonctionnement de cycle pour ce projet.

Pour chaque phase du module, un même dispositif sera proposé aux élèves. Les tâches réalisées par les élèves varieront selon leur niveau de classe et la différenciation des apprentissages.

Trois objectifs majeurs ont guidé l'élaboration des dispositifs :

- proposer une différenciation dans chacune des actions proposées de façon à permettre à chaque élève de pouvoir s'exprimer
- permettre un repérage par les élèves des entrées et sorties et de certains éléments propres aux dispositifs.
- favoriser un intéressement de l'élève à la construction de sa propre sécurité

VIII- Le matériel

Plots et bord:

Pour entrer dans l'eau



Bigliss:

Pour entrer dans l'eau



Toboggan:

Pour entrer dans l'eau



Tunnel:

Pour s'immerger



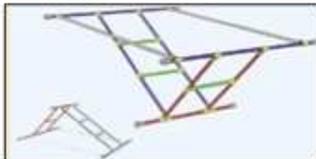
Ponceau:

Pour se déplacer



Échelle suspendue:

Pour s'immerger,



Tapis troué:

*Pour s'immerger,
pour se déplacer*



Échelle horizontale:

*Pour s'immerger,
pour se déplacer*



Double barre:

*Pour s'immerger,
pour se déplacer*



Ligne d'eau:

*pour se déplacer,
pour s'immerger*



Cylindeau:

pour s'immerger



Radeau de la découverte:

*pour se déplacer,
pour s'immerger*



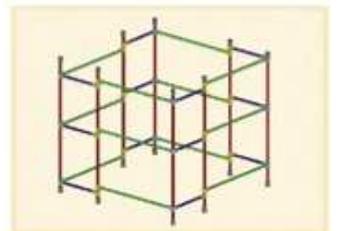
Moduleau:

Pour lester le matériel



Cage:

Pour s'immerger



Pont de singe:

*Pour s'immerger,
Pour se déplacer*



Échelle:

*pour se déplacer,
pour s'immerger*



Frites:

Pour s'aider



IX-DEROULEMENT DU MODULE

IX-1-PHASE DE DECOUVERTE

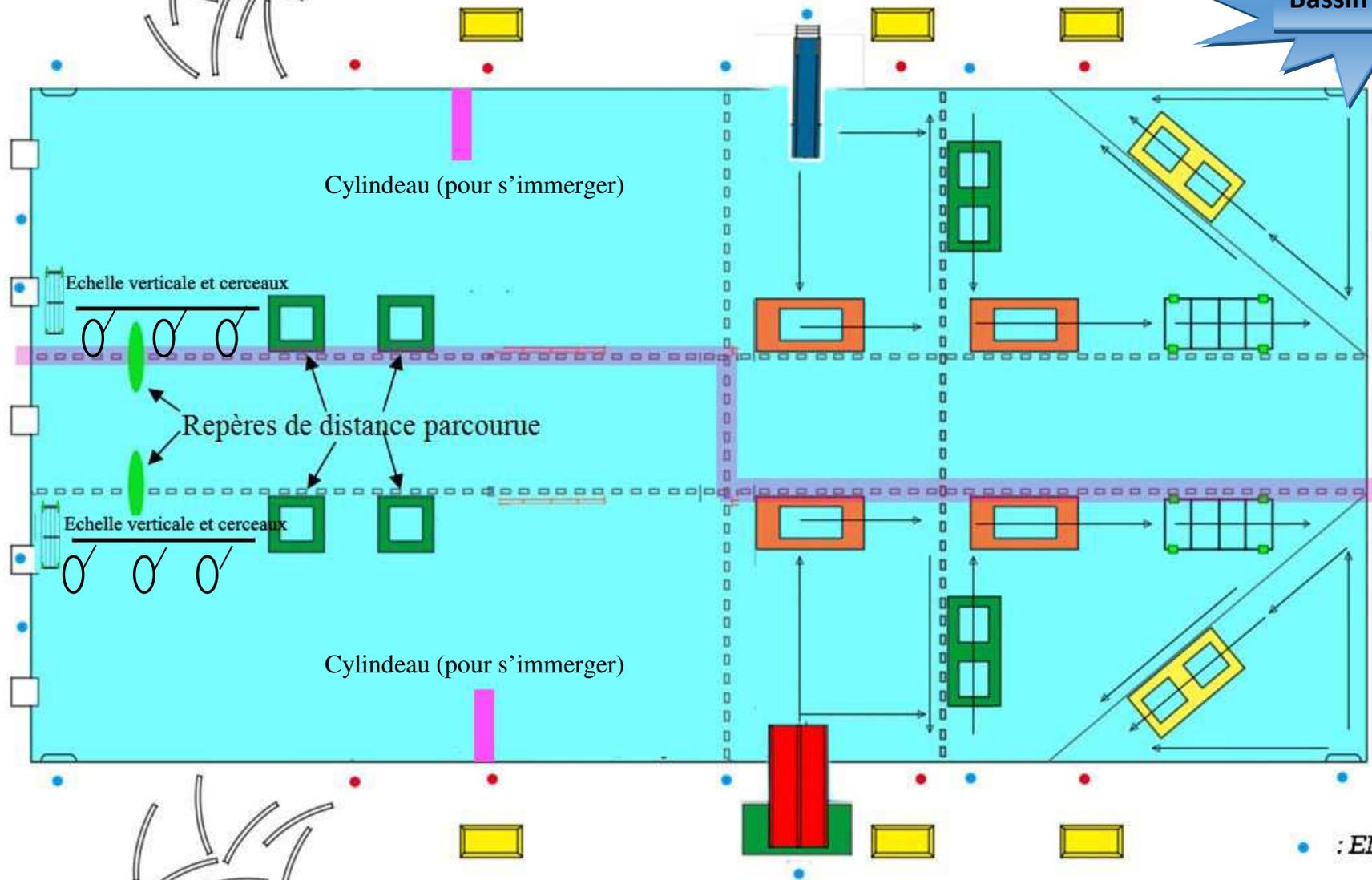
Dans cette phase,

- **la quantité de pratique doit être importante.**
- **le dispositif et les tâches proposées doivent permettre la réussite de tous les élèves.**

L'élève mobilise ses ressources pour :

- entrer dans un milieu particulier où les repères habituels sont modifiés.
- prendre des repères sur soi et sur ce milieu particulier.
- réaliser les actions liées à l'activité aquatique (entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger, même brièvement, sortir)
- rendre concrètes les règles de sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité.

DISPOSITIF PHASE DE DECOUVERTE



VUE EN PLAN

- : ENTREE
- : SORTIE

Durant toute la phase de découverte, ce dispositif permettra de :

DECOUVRIR DIFFERENTES POSSIBILITES D'ACTION	VARIER LES MANIERES DE FAIRE DANS CHAQUE ACTION		
<p>Entrer dans l'eau : Eléments de progressivité dans les entrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La localisation de l'entrée : plus ou moins grande proximité d'un élément du dispositif qui permet de s'accrocher (tapis ou ligne d'eau) - Le contact avec l'adulte : vers une autonomie et une action hors de la présence de l'adulte. - La remise en cause des repères de terrien : vers une entrée par la tête ou plutôt par les mains, en plongeant qui implique que l'élève accepte la chute vers l'avant. <p>→ Les entrées permises par le dispositif :</p> <p>Entrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • par l'échelle • par le bord • par le bigliss ou par le toboggan • par le plot <p>Se déplacer : Le sens du déplacement est induit par les entrées et les sorties.</p> <p>Eléments de progressivité dans les déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appuis pris sur des éléments du dispositif de plus en plus mobiles, - Eloignement du bord - Distance totale de déplacement <p>→ Les déplacements permis par le dispositif :</p> <p>Se déplacer avec</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> • La ligne d'eau • Le bord </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> • La double barre • La frite • Le tapis </td> </tr> </table> <p>Se déplacer en autonomie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La ligne d'eau • Le bord 	<ul style="list-style-type: none"> • La double barre • La frite • Le tapis 	<p>Entrer dans l'eau :</p> <p>A l'échelle,</p> <ul style="list-style-type: none"> - descendre en avant - descendre en arrière - sauter en avant <p>Au bord,</p> <ul style="list-style-type: none"> - glisser sur les fesses - se retourner et glisser sur le ventre, - sauter, sauter en allumette, - plonger (assis, accroupi, à genoux, debout) <p><i>Avec ou sans aide (perche ou frite)</i></p> <p>Du plot,</p> <ul style="list-style-type: none"> - sauter, sauter en allumette, - plonger (accroupi ou debout) <p>Au toboggan ou au bigliss,</p> <ul style="list-style-type: none"> - glisser assis - glisser sur le dos ou sur le ventre, tête ou pieds en premier <p><i>Avec ou sans aide (frite)</i></p> <p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant, - en arrière - sur le ventre - sur le dos - à 2 mains puis à une seule, - en position de plus en plus horizontale, tête hors de l'eau ou dans l'eau - avec ou sans frite : la frite peut être tenue sous les aisselles, puis bras tendus devant, en position ventrale ou bras tendus vers les genoux. - en autonomie : à l'aide des jambes ou à l'aide des bras et des jambes
<ul style="list-style-type: none"> • La ligne d'eau • Le bord 	<ul style="list-style-type: none"> • La double barre • La frite • Le tapis 		



S'immerger :

Éléments de progressivité dans les immersions :

- Profondeur d'immersion.
- Longueur parcourue en immersion
- Changements de direction en cours d'immersion
- Vers une suppression des prises d'appui sur les éléments du dispositif pour aller vers l'autonomie complète dans la réalisation de l'immersion

→ Les immersions permises par le dispositif :

S'immerger avec

- Le tapis troué
- Le tunnel
- L'échelle verticale
- L'échelle horizontale
- La ligne d'eau
- Le cylindre

S'immerger en autonomie

Flotter :

Élément de progressivité dans les flottaisons :

- Appuis pris sur des éléments du dispositif de plus en plus mobiles,
- Eloignement du bord

→ Les flottaisons permises par le dispositif :

- La frite
- Le bord
- La ligne d'eau
- Le tapis
- La double barre

S'immerger :

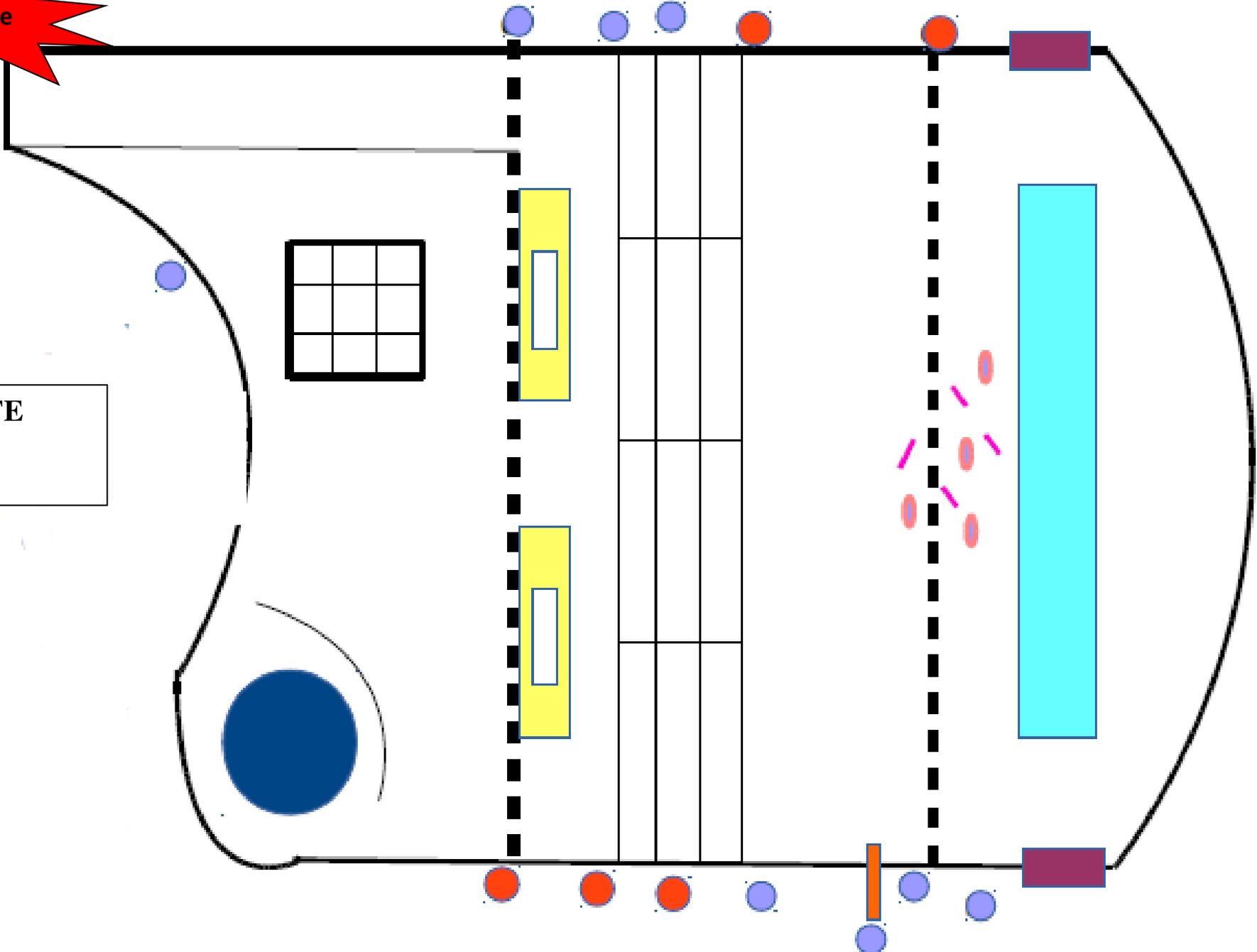
- Immerger une partie de plus en plus importante de son visage, jusqu'à l'immersion de toute la tête.
- S'immerger de plus en plus profondément.
- Passer sous des obstacles, plus ou moins larges, plus ou moins épais, plus ou moins profonds.
- S'allonger pour passer dans un élément immergé (échelle, cage, échelles verticales)
- S'immerger par un plongeur canard,
- Changer d'orientation au cours de l'immersion

Flotter :

- Flotter plus longtemps.
- Modifier la forme du corps au cours de la flottaison : d'une seule position (allongé sur le dos, sur le ventre, bras et jambes écartés) à des changements de position.
- Avec ou sans aide matérielle

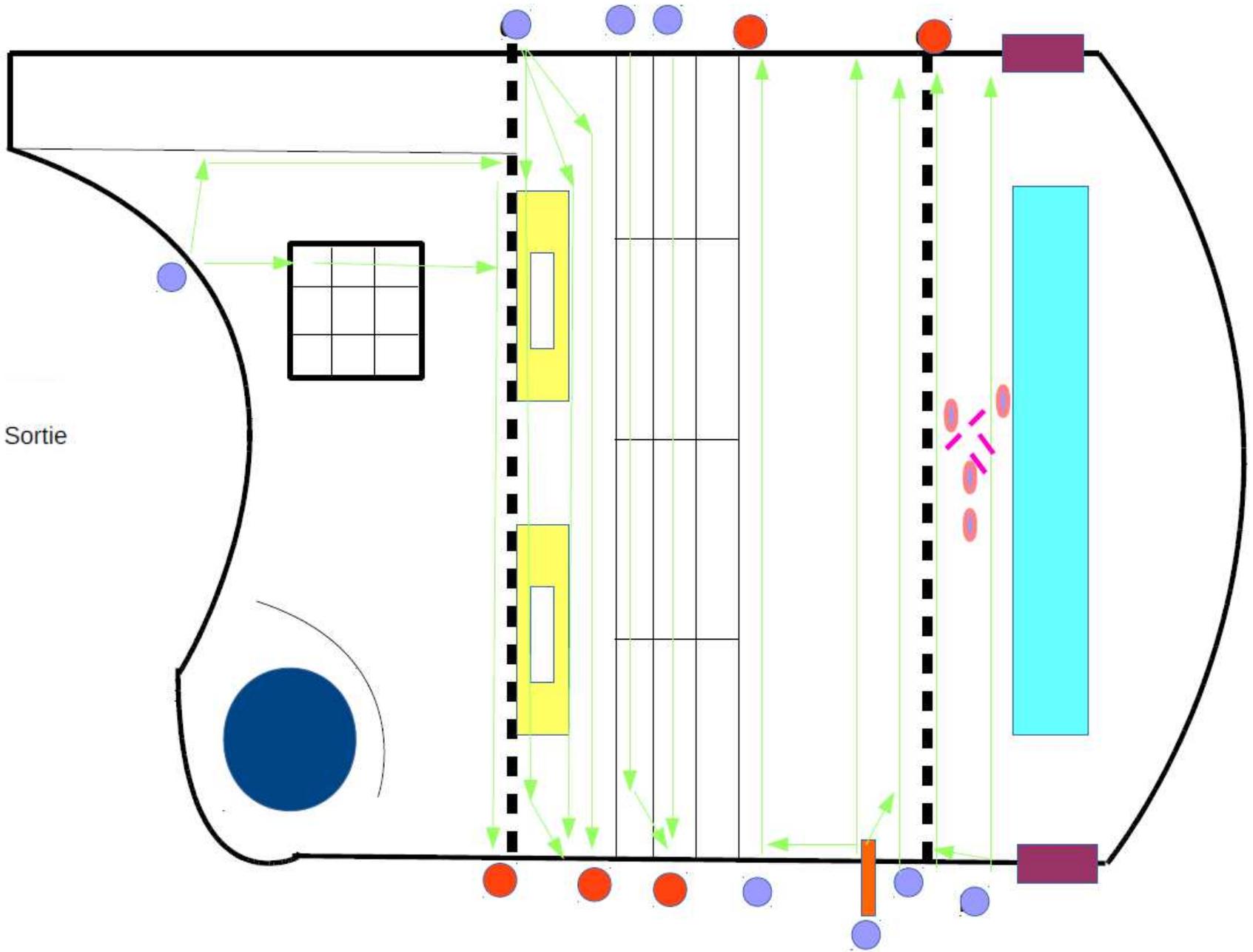
Bassin ludique

DECOUVERTE
● ENTREE
● SORTIE



DECOUVERTE

● Entrée ● Sortie





Durant toute la phase de découverte, ce dispositif permettra de :



DECOUVRIR DIFFERENTES POSSIBILITES D'ACTION	VARIER LES MANIERES DE FAIRE DANS CHAQUE ACTION
<p>Entrer dans l'eau : Eléments de progressivité dans les entrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La localisation de l'entrée : plus ou moins grande proximité d'un élément du dispositif qui permet de s'accrocher (tapis ou ligne d'eau) - Le contact avec l'adulte : vers une autonomie et une action hors de la présence de l'adulte. - La remise en cause des repères de terrien : vers une entrée par la tête ou plutôt par les mains, en plongeant qui implique que l'élève accepte la chute vers l'avant. <p>→ Les entrées permises par le dispositif :</p> <p>Entrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • par le bord • par le toboggan <p>Se déplacer : Le sens du déplacement est induit par les entrées et les sorties.</p> <p>Eléments de progressivité dans les déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appuis pris sur des éléments du dispositif de plus en plus mobiles, - Eloignement du bord - Distance totale de déplacement <p>→ Les déplacements permis par le dispositif :</p> <p>Se déplacer avec</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ligne d'eau • Le bord • La triple barre • La frite • Le tapis <p>Se déplacer en autonomie</p>	<p>Entrer dans l'eau :</p> <p>A l'échelle,</p> <ul style="list-style-type: none"> - descendre en avant - descendre en arrière - sauter en avant - <p>Au bord,</p> <ul style="list-style-type: none"> - descendre en avant - se retourner et descendre en arrière - sauter - plonger <p><i>Avec ou sans aide (perche ou frite)</i></p> <p>Au toboggan,</p> <ul style="list-style-type: none"> - glisser assis - glisser sur le dos ou sur le ventre, tête ou pieds en premier <p><i>Avec ou sans aide (frite)</i></p> <p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant, - en arrière - sur le ventre - sur le dos - à 2 mains puis à une seule, - en position plus ou moins allongée, tête hors de l'eau ou dans l'eau - avec ou sans frite : la frite peut être tenue sous les aisselles, puis bras tendus devant, en position ventrale ou bras tendus vers les genoux. - en autonomie : à l'aide des jambes ou à l'aide des bras et des jambes

S'immerger :

Éléments de progressivité dans les immersions :

- Profondeur d'immersion.
- Longueur parcourue en immersion
- Changements de direction en cours d'immersion
- Vers une suppression des prises d'appui sur les éléments du dispositif pour aller vers l'autonomie complète dans la réalisation de l'immersion

→ Les immersions permises par le dispositif :

S'immerger avec

- Le tapis troué
- La cage
- La ligne d'eau

S'immerger en autonomie

Flotter :

Élément de progressivité dans les flottaisons :

- Appuis pris sur des éléments du dispositif de plus en plus mobiles,
- Eloignement du bord

→ Les flottaisons permises par le dispositif :

- La frite
- Le bord
- La ligne d'eau
- Le tapis
- La triple barre

S'immerger :

- Immerger une partie de plus en plus importante de son visage, jusqu'à l'immersion de toute la tête.
- S'immerger de plus en plus profondément.
- Passer sous des obstacles, plus ou moins larges, plus ou moins épais, plus ou moins profonds.
- S'allonger pour passer dans un élément immergé (tunnel)
- Changer d'orientation au cours de l'immersion (slalom dans l'échelle verticale)

Flotter :

- Flotter plus longtemps.
- Modifier la forme du corps au cours de la flottaison : d'une seule position (allongé sur le dos, sur le ventre, bras et jambes écartés) à des changements de position.
- Avec ou sans aide matérielle

PHASE DE DECOUVERTE
Séances 1 à 3

Objectifs de l'enseignant :

- Mettre les élèves en activité en les faisant découvrir ou redécouvrir les différents éléments du dispositif.
- Augmenter le répertoire moteur de l'élève en le confrontant à des situations nouvelles.
- Etablir ou rappeler les règles de sécurité et de fonctionnement nécessaires.

But de la tâche	Dispositif	Déroulement - Rôle	Critères de réussite
<ul style="list-style-type: none"> • Faire : essayer des parcours, des actions • Refaire pour être plus à l'aise • Faire ailleurs en faisant attention à ma sécurité et à celle des autres • Faire autrement(C2) / faire mieux faire plus (C1) <p>Progression possible de la GS au CE1 : <i>(Ces variables peuvent également permettre d'adapter les situations en fonction du niveau des élèves.)</i></p> <p>3 niveaux d'exigence pour le C2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser plusieurs parcours à sa manière - Essayer différentes manières de faire sur un même parcours (variété des actions) - Essayer d'enchaîner au moins deux actions <p>1 niveau d'exigence en plus pour le C1: C1 : Prendre des repères sur son action (longueur de déplacement, profondeur d'immersion...)</p>	<p>Voir plan</p>	<p>Pendant : Le rôle de l'adulte est d'inciter l'élève à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - refaire - utiliser d'autres chemins pour atteindre la même sortie. - choisir une autre sortie, peut-être plus éloignée. - réaliser le même chemin en faisant évoluer sa manière de faire. - Utiliser les repères pour connaître les résultats de son action <p>Exemples de questions :</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Est-ce que tu as réalisé un parcours ?</i> <i>Est-ce que tu l'as fait plusieurs fois ?</i> <i>Est-ce que tu en as réalisé plusieurs ?</i> <i>Est-ce que tu les as faits de la même manière ?</i> <i>A quel plot es-tu sorti de l'eau après ton plongeon ?</i> <i>Combien de cerceaux as-tu traversé ?</i></p>	<p>Pour toutes les situations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter les entrées et les sorties associées, les sens de circulation. • Agir en sécurité. <p>Selon les tâches proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un parcours. • Réaliser plusieurs fois le même parcours. • Réaliser le même parcours d'une autre manière. • Réaliser le même parcours de différentes manières. • Réaliser un parcours en enchaînant 2 actions ou plus. • Dire ce que j'ai fait et ce que j'ai réussi : les parcours, les actions, les enchaînements, la distance parcourue, la profondeur...

L'avant et l'après liés à la phase de découverte

En classe : avant

Préparation de la venue à la piscine :

- le contenu du sac de piscine
- les étapes entre la classe et l'arrivée au bord du bassin,
- la fonction des adultes présents à la piscine
- le dispositif matériel,
- les règles de fonctionnement, d'hygiène et de sécurité.

Mais également :

- Recueil des représentations
- Présentation des actions liées à ce nouveau milieu

Ce travail peut être réalisé par le biais d'un film vidéo ou de tout autre support imagé et/ou à l'occasion des visites des maîtres nageurs dans les classes.

En classe : après

De retour en classe,

Parler, écrire ou dicter, dessiner, coller, coder à travers des situations collectives et/ou individuelles.

- Dire ce qu'on a ressenti, les actions que l'on a réalisées, ses fiertés ou ses peurs restantes, les difficultés rencontrées.
- Nommer le matériel, les actions, les lieux, les personnes.
- Revenir sur le respect ou non des règles de sécurité, d'hygiène et de fonctionnement.
- Dire ce qu'on a compris de la tâche.
 - pour transcrire l'expérience corporelle, la garder en mémoire et développer son vocabulaire
 - pour construire l'image et l'estime de soi.
 - pour construire une culture commune de classe à travers les échanges.
- Enoncer des constats sur les performances réalisées (en plongeant je suis allé jusqu'au plot bleu, j'ai nagé sous la barre rose...)

Des exemples d'activité :

Se repérer sur le plan : situer le matériel, tracer son parcours.

Etablir un catalogue des actions réalisées.

Construire une chronologie : les étapes entre la classe et l'arrivée au bord du bassin, les différentes actions réalisées dans l'eau, ...

Identifier, trier les règles de sécurité, d'hygiène et de fonctionnement.

IX-2-PHASE DE REFERENCE

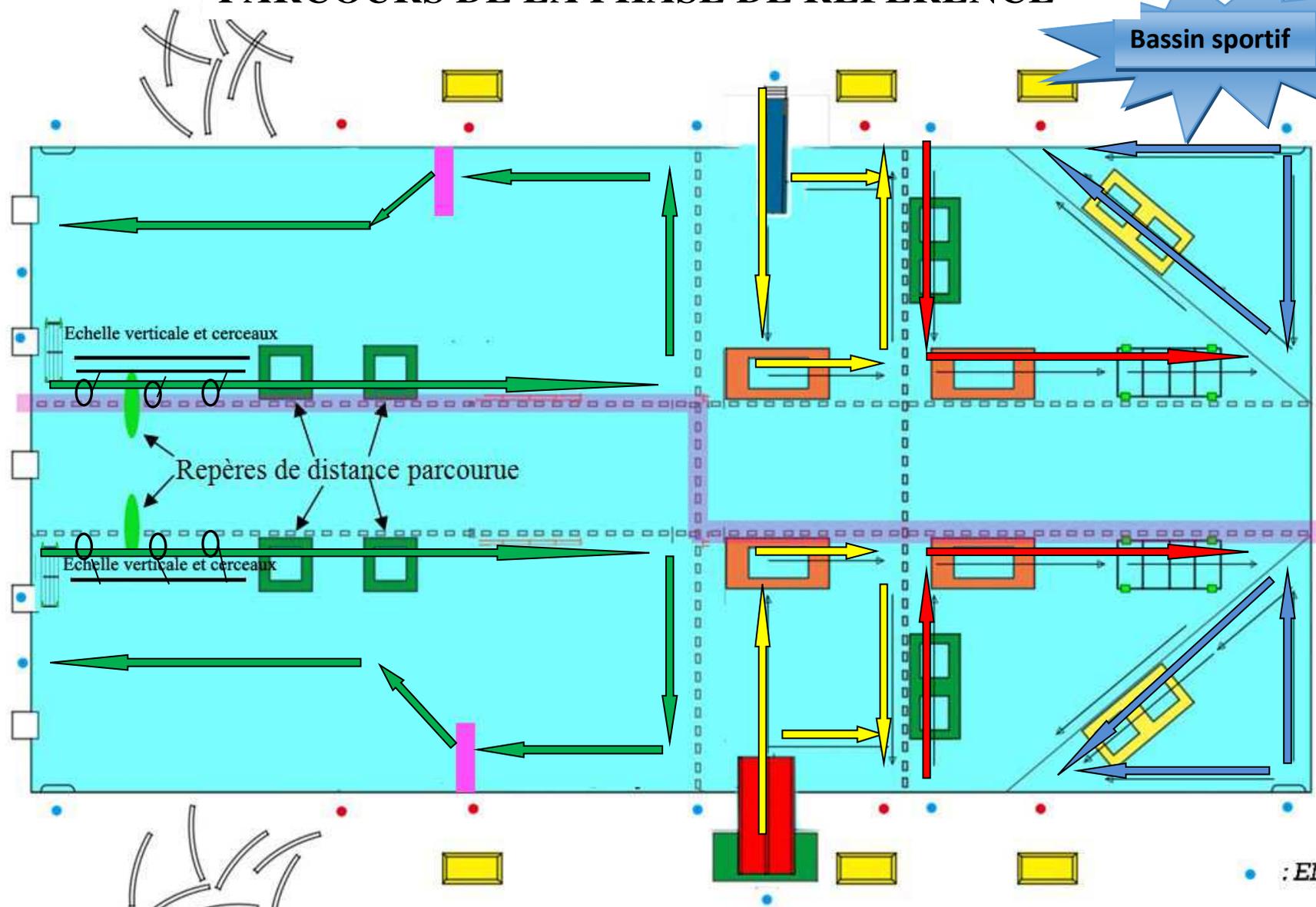
Dans cette phase, les situations proposées doivent permettre à l'élève

- **d'être confronté à une tâche de résolution de problèmes**
- **de repérer ses réussites et ses difficultés**
- **d'identifier ses savoirs**
- **de pratiquer la co-évaluation et l'auto-évaluation.**

L'élève doit pouvoir choisir son projet de déplacement en fonction de ses ressources. Il le formule et il le réalise.

PARCOURS DE LA PHASE DE REFERENCE

Bassin sportif



VUE EN PLAN

- : ENTREE
- : SORTIE

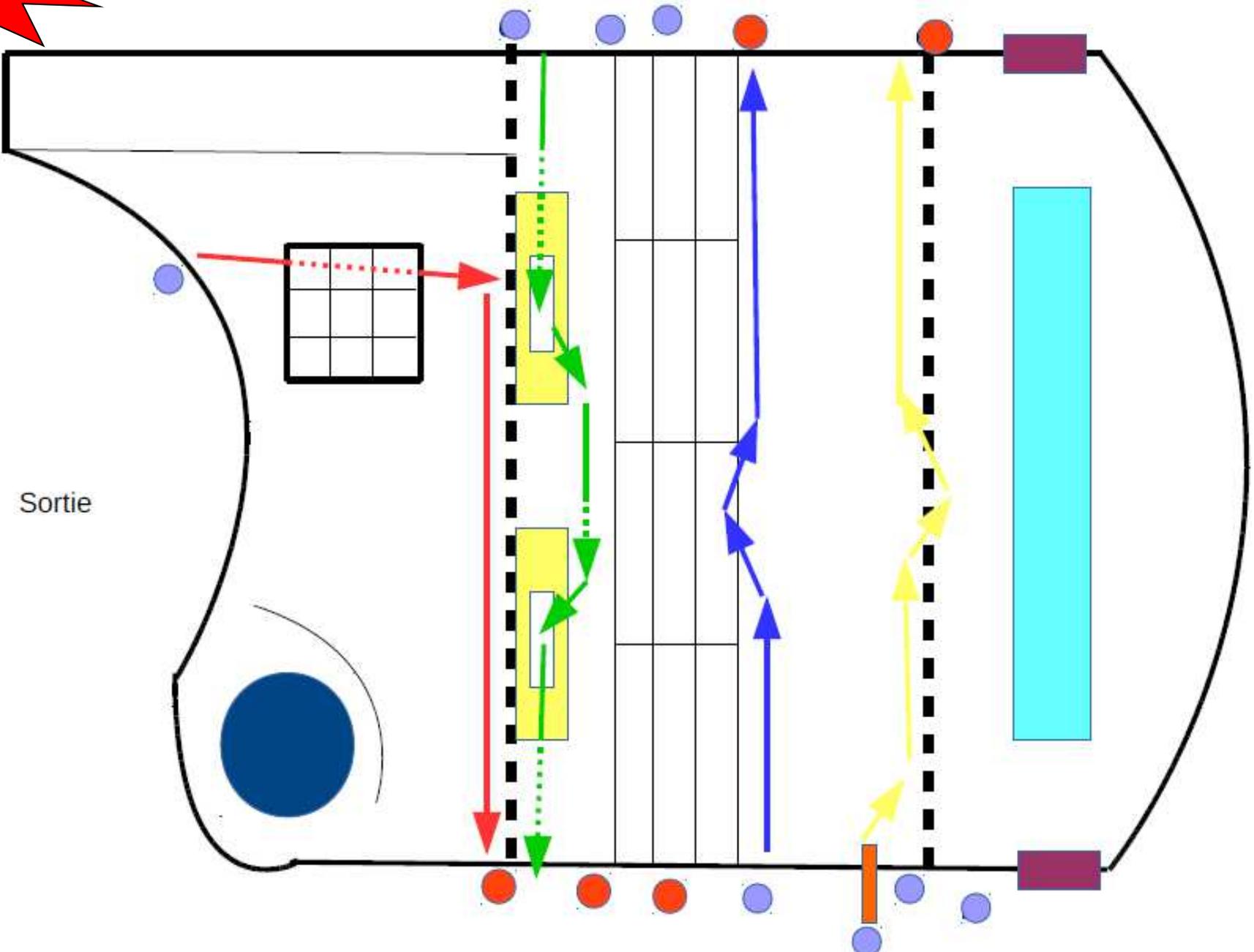
Durant cette phase de référence, les élèves pourront

CHOISIR UN PARCOURS PARMIS PLUSIEURS PROPOSITIONS		CONSTRUIRE UN PARCOURS A PARTIR D'UN CHOIX D' ACTIONS (travail du champ d'apprentissage 1)		
Choisir un parcours et le réaliser	Choisir un parcours, préciser ses manières de faire et le réaliser	<p>Le parcours sera composé d'une <u>entrée</u>, d'un <u>déplacement</u>, d'une <u>immersion</u> et d'une sortie.</p> <p>L'ordre des actions est laissé au choix de l'élève.</p> <p>Les actions seront enchaînées, sans reprise d'appuis.</p> <p>CHOIX D' ACTIONS :</p> <p>Entrées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Saut allumette 2- Plongeon à genoux du bord 3- Plongeon du bord 4- Plongeon du plot <p>Déplacements :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- 5 m ventral ou dorsal 2- 10 m ventral ou dorsal 3- 12,50 m ventral ou dorsal 4- 25 m ventral et dorsal <p>Immersion :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Traverser le cylindeau. 2- Passer sous le cylindeau . 3- Parcours cerceaux immergés (immersion au 1er cerceau) 4- Parcours cerceaux immergés en profondeur (immersion au 2ème cerceau) 		
<p>Deux niveaux de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - actions juxtaposées - deux actions ou plus enchaînées (sans reprise d'appuis) 				
<p>Descriptif des parcours :</p> <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>Parcours BLEU</p> <p>Entrer par l'échelle</p> <p>Se déplacer le long du bord</p> <p>S'immerger sous une ligne d'eau</p> <p>Flotter en se tenant au bord</p> <p>Sortir par le bord.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Parcours ROUGE</p> <p>Entrer par le bord</p> <p>Se déplacer le long des lignes d'eau et des tapis</p> <p>S'immerger entre les barreaux de l'échelle horizontale</p> <p>Flotter avec la ligne d'eau sur le ventre</p> <p>Sortir</p> </td> </tr> </table>			<p>Parcours BLEU</p> <p>Entrer par l'échelle</p> <p>Se déplacer le long du bord</p> <p>S'immerger sous une ligne d'eau</p> <p>Flotter en se tenant au bord</p> <p>Sortir par le bord.</p>	<p>Parcours ROUGE</p> <p>Entrer par le bord</p> <p>Se déplacer le long des lignes d'eau et des tapis</p> <p>S'immerger entre les barreaux de l'échelle horizontale</p> <p>Flotter avec la ligne d'eau sur le ventre</p> <p>Sortir</p>
<p>Parcours BLEU</p> <p>Entrer par l'échelle</p> <p>Se déplacer le long du bord</p> <p>S'immerger sous une ligne d'eau</p> <p>Flotter en se tenant au bord</p> <p>Sortir par le bord.</p>	<p>Parcours ROUGE</p> <p>Entrer par le bord</p> <p>Se déplacer le long des lignes d'eau et des tapis</p> <p>S'immerger entre les barreaux de l'échelle horizontale</p> <p>Flotter avec la ligne d'eau sur le ventre</p> <p>Sortir</p>			
<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>Parcours JAUNE</p> <p>Entrer par le toboggan</p> <p>Se déplacer avec la ligne d'eau</p> <p>S'immerger dans le tapis troué</p> <p>Flotter avec une frite sur le ventre ou sur le dos</p> <p>Sortir par le bord.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Parcours VERT</p> <p>Entrer par le bord ou par le plot</p> <p>S'immerger et passer dans les cerceaux.</p> <p>Longer la ligne d'eau, longer le bord.</p> <p>S'immerger pour franchir le cylindeau. Se déplacer sans appui, flotter sans aide.</p> <p>Sortir</p> </td> </tr> </table>		<p>Parcours JAUNE</p> <p>Entrer par le toboggan</p> <p>Se déplacer avec la ligne d'eau</p> <p>S'immerger dans le tapis troué</p> <p>Flotter avec une frite sur le ventre ou sur le dos</p> <p>Sortir par le bord.</p>	<p>Parcours VERT</p> <p>Entrer par le bord ou par le plot</p> <p>S'immerger et passer dans les cerceaux.</p> <p>Longer la ligne d'eau, longer le bord.</p> <p>S'immerger pour franchir le cylindeau. Se déplacer sans appui, flotter sans aide.</p> <p>Sortir</p>	
<p>Parcours JAUNE</p> <p>Entrer par le toboggan</p> <p>Se déplacer avec la ligne d'eau</p> <p>S'immerger dans le tapis troué</p> <p>Flotter avec une frite sur le ventre ou sur le dos</p> <p>Sortir par le bord.</p>	<p>Parcours VERT</p> <p>Entrer par le bord ou par le plot</p> <p>S'immerger et passer dans les cerceaux.</p> <p>Longer la ligne d'eau, longer le bord.</p> <p>S'immerger pour franchir le cylindeau. Se déplacer sans appui, flotter sans aide.</p> <p>Sortir</p>			

Bassin ludique

REFERENCE

- Entrée
- Sortie





Bassin ludique

Durant cette phase de référence, les élèves pourront
CHOISIR UN PARCOURS PARMIS PLUSIEURS PROPOSITIONS

Deux niveaux de réalisation :

- actions juxtaposés
- deux actions ou plus enchaînées (sans reprise d'appuis)

Descriptif des parcours :

Parcours BLEU

Entrer par le bord

Se déplacer le long de la triple barre

S'immerger sous la barre

Flotter en se tenant à la barre

Sortir par le bord.

Parcours JAUNE

Entrer par le toboggan

Se déplacer avec la ligne d'eau

S'immerger sous la ligne d'eau ou en allant chercher un objet

Flotter avec une frite sur le ventre ou sur le dos

Sortir par le bord.

Parcours ROUGE

Entrer par le bord

S'immerger dans la cage

Se déplacer le long de la ligne d'eau et des tapis

Flotter avec la ligne d'eau sur le ventre

Sortir

Parcours VERT

Entrer par le bord

Se déplacer en nageant jusqu'aux tapis

S'immerger en les traversant

Flotter sans aide sur le dos ou sur le ventre

Sortir par le bord

PHASE DE REFERENCE

Séances 4 et 5

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves de connaître leur niveau de réalisation dans les différentes actions et parcours.
- Permettre la co-évaluation et l'auto-évaluation des élèves.

But de la tâche	Dispositif	Déroulement - Rôle	Critères de réussite
<p>Pour le nageur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir un parcours et le réaliser au moins 4 fois <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire un parcours et le réaliser au moins 4 fois <p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le projet du nageur : le projet réalisé est le projet annoncé. 	<p>Voir plan</p>	<p>Pendant :</p> <p>L'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappelle les parcours proposés - gère les binômes d'élèves - aide à l'évaluation. <p>En binômes, les élèves se remémorent leurs projets respectifs.</p> <p>A tour de rôle, ils réalisent, observent et notent.</p> <p>Pour simplifier l'observation, l'élève ne regarde qu'une seule action à chaque essai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pour le nageur : réaliser au moins 2 fois le parcours annoncé. • Pour l'observateur : évaluer la réalisation des actions.

L'avant et l'après liés à la phase de référence

En classe : avant

L'enseignant :

- rappelle les différentes règles de sécurité
- présente les parcours ou les actions possibles
- organise les binômes
- prévoit le matériel : supports d'écriture, crayons

LES FICHES ELEVES SONT CONSTRUITES. VOIR LE DOCUMENT ANNEXE

Les élèves :

- choisissent ou construisent leur parcours
- gardent la trace de leur projet (coloriage du plan, collage des vignettes, description écrite du parcours...)
- expliquent leur projet à leur binôme.

En classe : après

L'enseignant :

- fait verbaliser les réussites et les difficultés
- aide les élèves à réajuster leur projet (après la 1^{ère} séance)
- fait noter les réussites dans le cahier du nageur

L'élève :

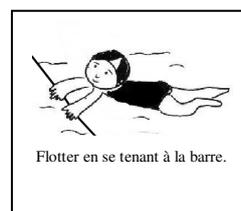
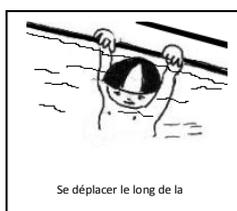
- réajuste son projet : il modifie ses choix en fonction de ses réussites ou de ses échecs. (après la 1^{ère} séance)
- note dans son cahier du nageur ce qu'il a réussi et ce qu'il ne parvient pas encore à faire.

Prénom : _____

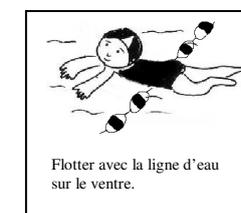
Date : _____

PHASE DE REFERENCE - BASSIN LUDIQUÉ : je choisis un parcours.

Parcours BLEU



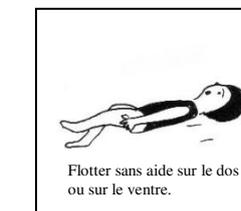
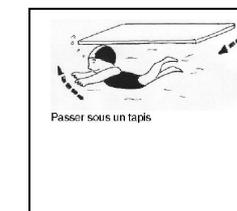
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

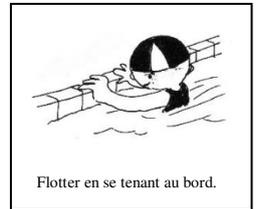
→ réussites

Prénom : _____

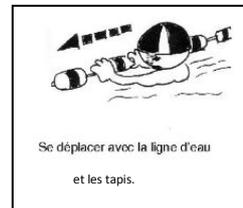
Date : _____

PHASE DE REFERENCE - BASSIN SPORTIF Fiche 1 : je choisis un parcours.

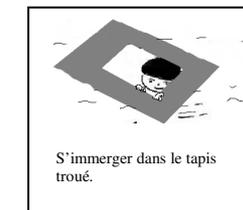
Parcours BLEU



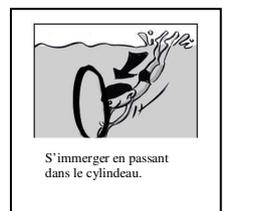
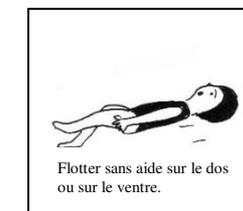
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

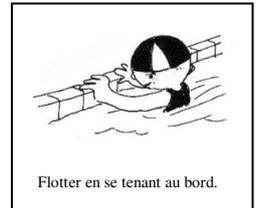
→ réussites

Prénom : _____

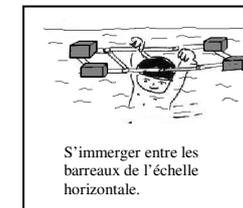
Date : _____

PHASE DE REFERENCE - BASSIN SPORTIF Fiche 2 : je choisis un parcours et je précise mes manières de faire pour l'entrée et le déplacement.

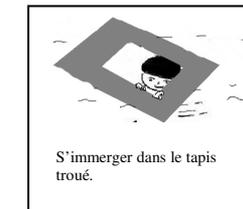
Parcours BLEU



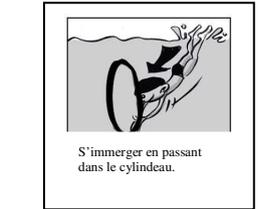
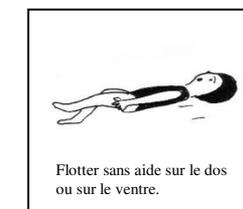
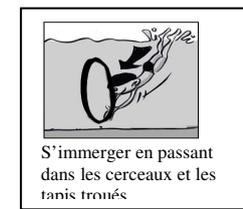
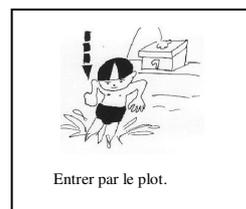
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

→ réussites

Nom : Prénom :

PHASE DE REFERENCE - BASSIN SPORTIF - Fiche 3

EN CLASSE : Je construis un parcours ; je choisis 3 actions : une entrée, un déplacement, une immersion.

Entrée	Déplacement	Immersion
<input type="checkbox"/> Saut allumette	<input type="checkbox"/> 5 m ventral ou dorsal	<input type="checkbox"/> Traverser le cylindeau
<input type="checkbox"/> Plongeon à genoux du bord	<input type="checkbox"/> 10 m ventral ou dorsal	<input type="checkbox"/> Passer sous le cylindeau
<input type="checkbox"/> Plongeon du bord	<input type="checkbox"/> 12,50m ventral ou dorsal	<input type="checkbox"/> Parcours cerceaux immergés (immersion jusqu'au 1 ^{er} cerceau)
<input type="checkbox"/> Plongeon du plot	<input type="checkbox"/> 25m ventral ou dorsal	<input type="checkbox"/> Parcours cerceaux immergés en profondeur (immersion jusqu'au 2 ^{ème} ou 3 ^{ème} cerceau)

A LA PISCINE : Je réalise mon parcours ; j'observe mon camarade.

Mes essais	Mes manières de faire	
	Mon camarade observe et note	
Je fais une croix si je réussis.	Est-ce que ma tête est dans l'eau ?	La position de mon corps 
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	

IX-3-PHASE DE STRUCTURATION

Cette phase fait appel à un nouveau dispositif.

La phase de structuration est une phase d'entraînement. L'élève sera amené à faire, refaire et refaire autrement.

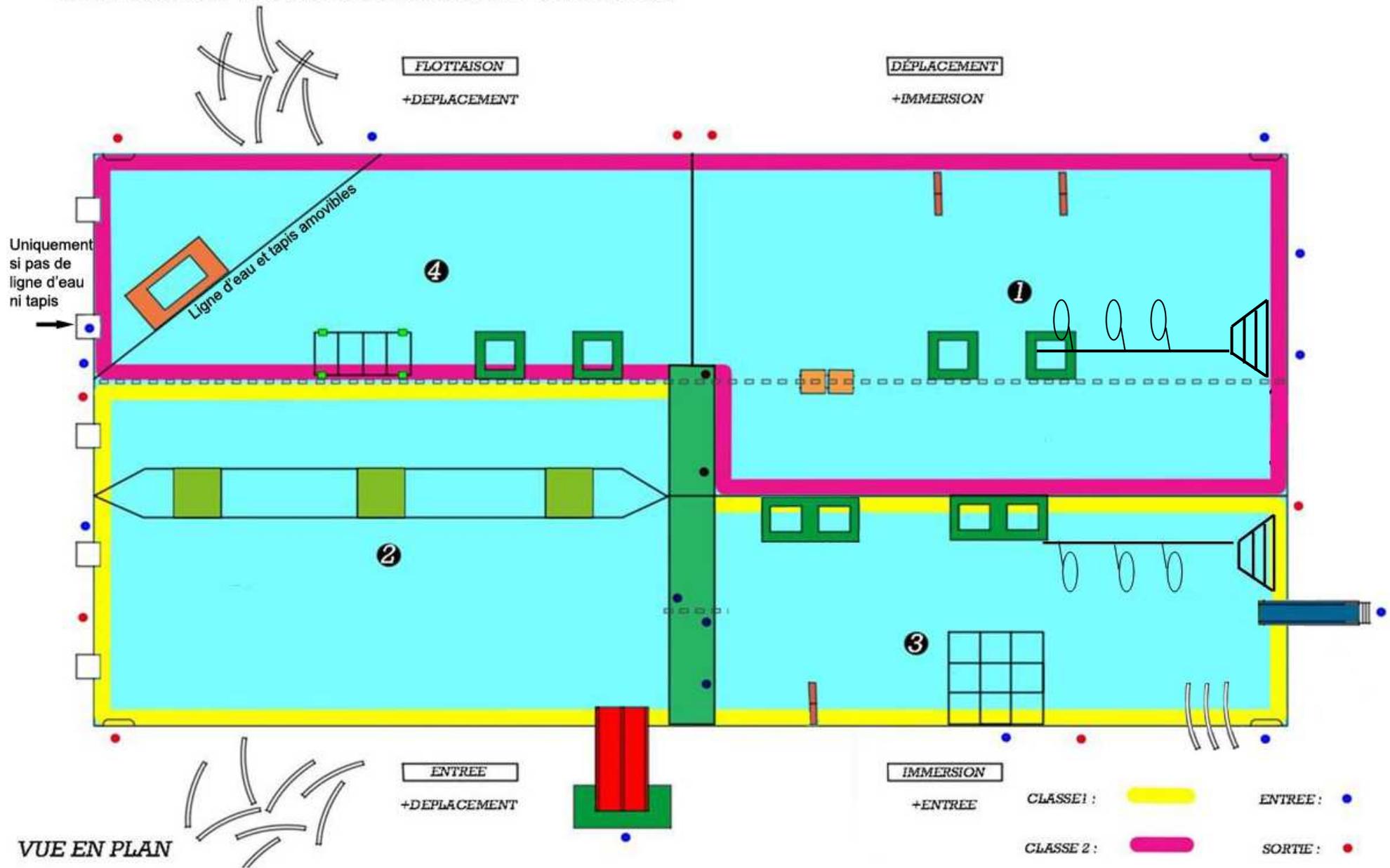
L'élève s'entraîne pour :

- **améliorer ses réalisations en transformant et développant son répertoire moteur,**
- **passer d'une juxtaposition d'actions à l'enchaînement de plusieurs actions,**
- **stabiliser ses habiletés motrices,**
- **identifier ses manières de faire afin de choisir les plus adaptées.**

Vers le champ d'apprentissage 1 (C1)

- **améliorer ses réalisations pour être plus efficace.**
- **identifier ses manières de faire afin de choisir les plus efficaces.**

DISPOSITIF PHASE DE STRUCTURATION



Durant toute la phase de structuration, ce dispositif permettra de :



DEVELOPPER ET COMPLEXIFIER LE REPERTOIRE MOTEUR AQUATIQUE	ENCHAINER LES ACTIONS	Vers la C1
<p><u>Entrer dans l'eau (zone 2) :</u></p> <p>Eléments de progressivité dans les entrées (cf page 19 de la phase de découverte).</p> <p>→ Les entrées permises par le dispositif :</p> <p>Entrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • par le ponceau • par le bigliss • par le bord ou le plot <p><u>Se déplacer (zone 1) :</u></p> <p>Eléments de progressivité dans les déplacements (cf page 19 de la phase de découverte).</p> <p>→ Les déplacements permis par le dispositif :</p> <p>Se déplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec la ligne d'eau • Le long du bord <p>Se déplacer en autonomie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec la frite • Le long du tapis <div data-bbox="188 1098 651 1283" style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p>Bassin sportif</p> </div>	<p><u>Entrer et se déplacer (zone 2) :</u></p> <p>→ Les enchaînements permis par le dispositif :</p> <p>Entrer par le ponceau, le bigliss, le bord ou le plot et se déplacer avec</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ligne d'eau • Le pont de singe • Le bord • La frite • En autonomie <p><u>Se déplacer et s'immerger (zone 1) :</u></p> <p>→ Les enchaînements permis par le dispositif :</p> <p>Se déplacer avec la ligne d'eau oblique et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous la ligne d'eau • Dans l'échelle verticale <p>Se déplacer avec la ligne d'eau et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous la ligne d'eau, • Sous et dans le ou les tapis troué(s) • Dans le ou les tunnels <p>Se déplacer le long du bord et s'immerger le long du bord</p> <p>Se déplacer avec la frite ou en autonomie et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous la ligne d'eau, • Sous et dans le ou les tapis troué(s) • Dans le ou les tunnels • Dans l'échelle verticale <p>Se déplacer le long du tapis et s'immerger</p>	<p>L'ensemble des principes développés pour les actions ci-dessous doit permettre une meilleure <u>efficacité personnelle</u> de l'élève.</p> <p><u>L'entrée :</u></p> <p>Orienter le corps en vue d'une action ultérieure.</p> <p>Se profiler, se gainer (être raide, corps tonique), diminuer les résistances.</p> <p>[Le travail de coulée à-partir du mur même s'il n'est pas une entrée au sens strict, répond aux mêmes principes que le plongeon ; il peut donc être effectué.]</p> <p><u>Se déplacer :</u></p> <p>L'organisation du corps doit permettre un déplacement le plus long possible dans un confort respiratoire.</p> <p>- L'allongement du corps est nécessaire pour réduire les résistances. En ventral, les voies aériennes sont immergées et nécessitent de trouver une solution respiratoire. Le corps doit être le plus à plat possible sur l'eau afin de réduire les résistances.</p> <p>- Nécessité de construire le travail des bras : prendre de l'eau loin devant (image de la pagaie) et l'amener derrière (vers la cuisse). Enchaînement de ce travail des bras, sans induire la rapidité des mouvements.</p>

<p><u>S'immerger (zone 3):</u> Eléments de progressivité dans les immersions (cf page 20 de la phase de découverte).</p> <p>→ Les immersions permises par le dispositif :</p> <p>S'immerger avec</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le tapis troué • La cage • L'échelle verticale • La ligne d'eau <p>S'immerger en autonomie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sous et dans le ou les tapis troué(s) • Dans le ou les tunnels <p><u>Entrer et s'immerger (zone 3) :</u></p> <p>→ Les enchaînements permis par le dispositif :</p> <p>Entrer par le ponceau et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un trou du tapis • Dans les deux trous du tapis • Sous la ligne d'eau <p>Entrer par le toboggan et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un trou du tapis • Dans les deux trous du tapis • Sous la ligne d'eau • Dans la cage : passer entre les barreaux, s'aider des montants verticaux pour descendre plus profondément. <p>La cage permet de faire varier la profondeur d'immersion et de réaliser des changements de direction en cours d'immersion.</p> <p><i>Elle permet également de repérer les niveaux d'immersion.</i></p> <p>Entrer par le bord et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans la cage • Dans la ligne d'eau • Dans le tapis troué <p>Entrer par l'échelle et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec l'échelle verticale 	<p>- Le travail des jambes participe à la propulsion de façon marginale, permet de garder l'horizontalité et participe au gainage du corps. Elles ne doivent pas être oubliées mais ne sont pas le moteur principal.</p> <p>- La respiration permet la poursuite de l'effort. Une expiration volontaire et complète est à favoriser. Elle doit être longue pendant le travail des bras (pendant 2 ou 3 mouvements de bras). L'apprentissage vise une inspiration courte ; en crawl, on vise à respirer du côté où le bras est à la cuisse.</p> <p><u>Flotter :</u> Etre capable de diriger les appuis vers le fond de la piscine pour s'appuyer sur l'eau. Comme l'eau est mouvante, le travail est continue, l'élève doit enchaîner les mouvements.</p> <p><u>S'immerger :</u> L'apprentissage vise à descendre en autonomie et en direction d'un but. Les principes d'efficacité sont les mêmes que ceux du déplacement en terme de propulsion (se profiler pour réduire les résistances, travail des bras). L'efficacité est optimale si la descente est verticale après un plongeon canard et si la propulsion s'apparente à une brasse subaquatique (où les bras vont jusqu'à la cuisse).</p>
---	--	--

Flotter (zone 4) :

Elément de progressivité dans les flottaisons (cf page 20 de la phase de découverte).

→ Les flottaisons permises par le dispositif :

- La frite
- Le bord
- La ligne d'eau
- Le tapis troué
- L'échelle horizontale
- En autonomie

Quelque soit l'entrée choisie, il est possible d'enchaîner plusieurs immersions : dans deux trous du tapis, dans des éléments différents (la cage puis le tapis, deux tapis successifs...)

Flotter et se déplacer ou se déplacer et flotter (zone 4) :

→ Les enchaînements permis par le dispositif :

Se déplacer avec la ligne d'eau oblique et flotter avec

- La frite
- La ligne d'eau
- Le tapis troué
- En autonomie

Se déplacer avec la ligne d'eau et flotter avec

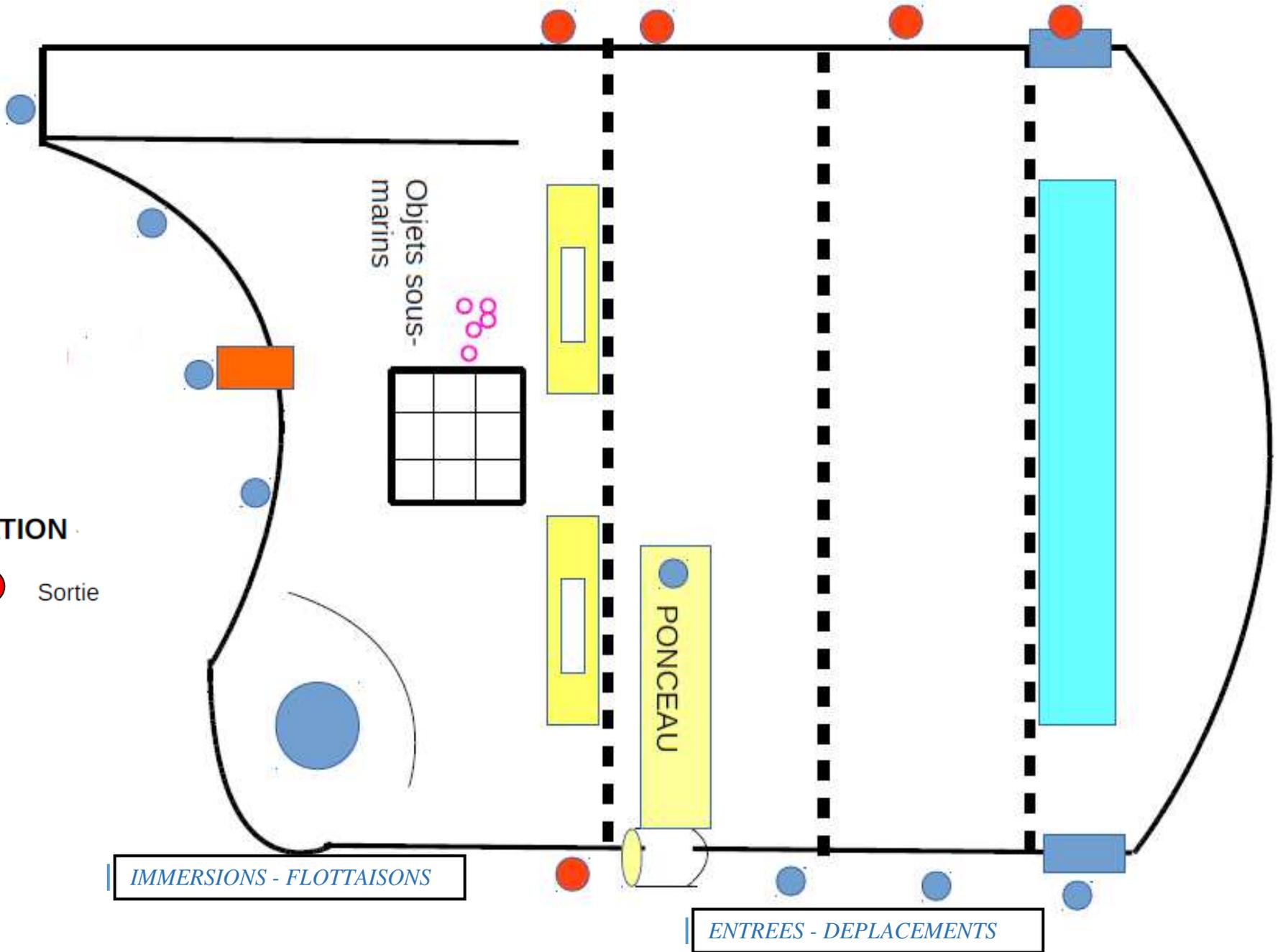
- La frite
- La ligne d'eau
- Le tapis troué
- L'échelle horizontale
- En autonomie

Se déplacer avec le bord et flotter avec

- La frite
- Le bord
- La ligne d'eau
- Le tapis troué
- En autonomie

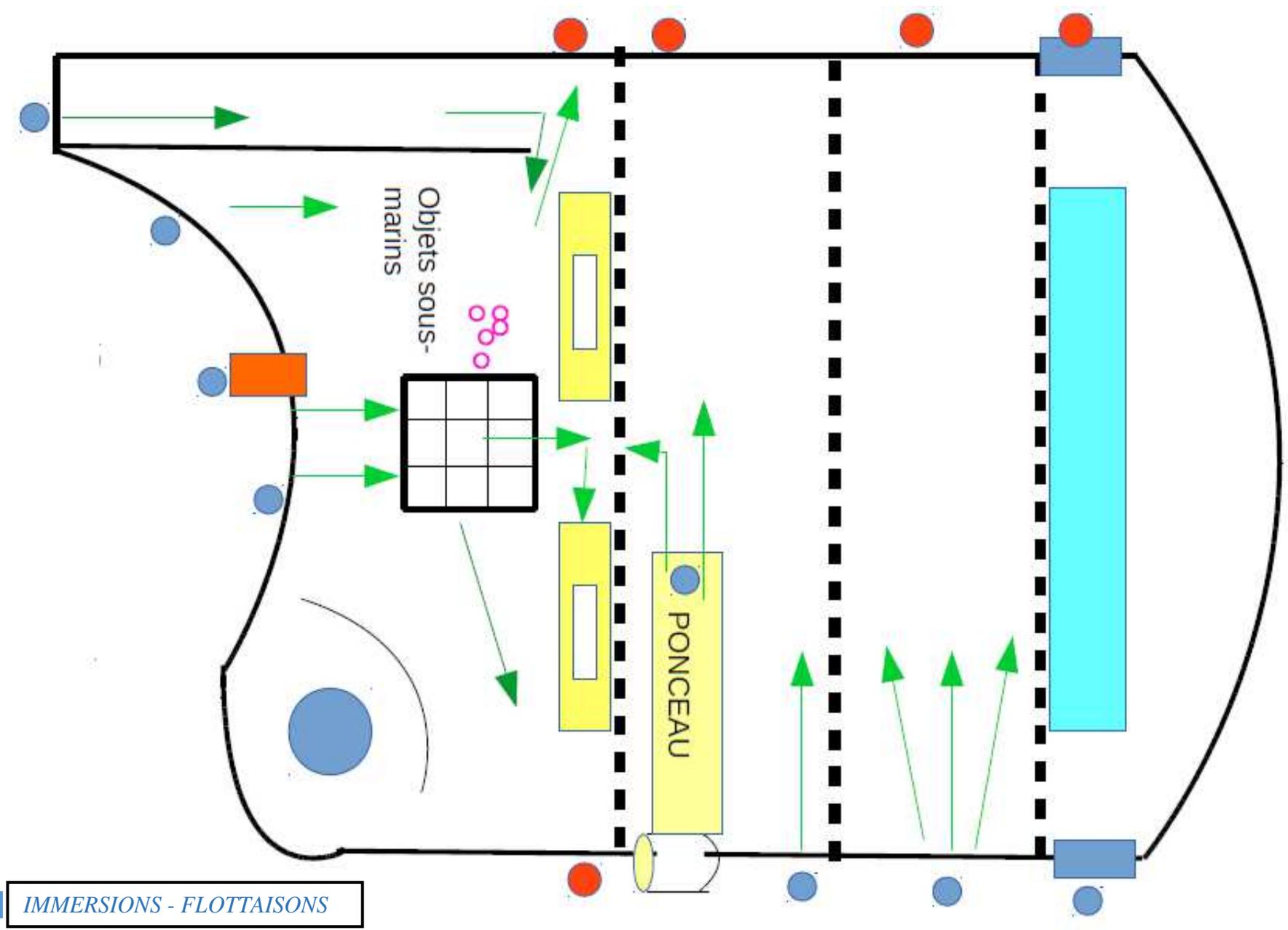
STRUCTURATION

● Entrée ● Sortie



IMMERSIONS - FLOTTAISONS

ENTREES - DEPLACEMENTS



IMMERSIONS - FLOTTAISONS

ENTREES - DEPLACEMENTS



Durant toute la phase de structuration, ce dispositif permettra de :

DEVELOPPER ET COMPLEXIFIER LE REPERTOIRE MOTEUR AQUATIQUE	ENCHAINER LES ACTIONS
<p><u>Entrer dans l'eau (zone 1) :</u></p> <p>Eléments de progressivité dans les entrées (cf page 23 de la phase de découverte).</p> <p>→ Les entrées permises par le dispositif :</p> <p>Entrer</p> <ul style="list-style-type: none"> • par le ponceau • par le bord • par l'échelle <p><u>Se déplacer (zone 1) :</u></p> <p>Eléments de progressivité dans les déplacements (cf page 23 de la phase de découverte).</p> <p>→ Les déplacements permis par le dispositif :</p> <p>Se déplacer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec la ligne d'eau • Avec la frite • Le long du tapis • Se déplacer en autonomie 	<p><u>Entrer et se déplacer (zone 1) :</u></p> <p>→ Les enchaînements permis par le dispositif :</p> <p>Entrer par le ponceau, le bord ou l'échelle et se déplacer avec</p> <ul style="list-style-type: none"> • La ligne d'eau • Le long du tapis • Le muret (central) • La frite • En autonomie <p><u>Se déplacer et s'immerger (zone 1) :</u></p> <p>→ Les enchaînements permis par le dispositif :</p> <p>Se déplacer avec la ligne d'eau et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous la ligne d'eau, • Sous et dans le ou les tapis troué(s) <p>Se déplacer avec la frite ou en autonomie et s'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sous la ligne d'eau, • Sous et dans le tapis troué

Flotter (zone 2) :

Elément de progressivité dans les flottaisons (cf page 24 de la phase de découverte).

→ Les flottaisons permises par le dispositif :

- La frite
- Le bord
- La ligne d'eau
- Le tapis troué
- En autonomie

S'immerger (zone 2):

Éléments de progressivité dans les immersions (cf page 24 de la phase de découverte).

→ Les immersions permises par le dispositif :

S'immerger avec

- Le tapis troué
- La cage
- La ligne d'eau
- S'immerger en autonomie

Entrer et s'immerger (zone 2):

→ Les enchaînements permis par le dispositif :

Entrer par le toboggan et s'immerger

- Dans le tapis troué
- Dans la cage : passer entre les barreaux, s'aider des montants verticaux pour descendre plus profondément.

La cage permet de faire varier la profondeur d'immersion et de réaliser des changements de direction en cours d'immersion.

Elle permet également de repérer les niveaux d'immersion.

Entrer par le bord ou la marche et s'immerger

- Dans la cage
- Dans le tapis troué

PHASE DE STRUCTURATION

Séances 6 à 12

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves de repérer, stabiliser, améliorer et enrichir leurs manières de faire et faire le lien entre les manières de faire et les performances réalisées (C1)
- Permettre aux élèves de passer d'une juxtaposition d'actions à l'enchaînement de plusieurs actions
- Permettre aux élèves de choisir les manières de faire les plus adaptées (C2) ou les plus efficaces (C1)

But de la tâche	Dispositif	Déroulement - Rôle	Critères de réussite
<p>Essayer de nouvelles façons d'entrer dans l'eau, de se déplacer, de s'immerger, de flotter.</p> <p>Progression possible de la GS au CE1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer le répertoire moteur aquatique. - Enchaîner deux actions, puis trois, puis quatre. - Améliorer son efficacité dans les différentes actions : <ul style="list-style-type: none"> • les déplacements : réaliser des déplacements de plus en plus longs, en prenant de moins en moins d'appuis. • le surplace : réaliser des flottaisons sur des appuis de plus en plus instables pour aller vers une flottaison autonome. • les immersions : réaliser des immersions de plus en plus longues, de plus en plus profondes, en changeant de direction et de niveaux d'immersion, en gérant sa respiration. • l'entrée dans l'eau : réaliser des entrées de plus en plus submergeantes pour aller vers des entrées par la tête. 	<p>Voir plan</p>	<p>Présentation du dispositif : Chaque ½ bassin attribué à une classe est partagé en 2 zones. Chaque zone cible une action motrice spécifique à laquelle peut être associée une seconde action afin de travailler l'enchaînement. Zone 1 : DEPLACEMENT + immersion Zone 2 : ENTREE + déplacement Zone 3 : IMMERSION + entrée Zone 4 : FLOTTAISON - déplacement</p> <p>Répartition des classes sur le bassin : Chaque classe travaille pendant 3 séances sur un ½ bassin (zones 1 et 4 ou zones 2 et 3) puis sur les 3 séances suivantes sur l'autre ½ bassin.</p> <p>Organisation : Les deux premières séances, la classe est partagée en deux groupes hétérogènes : par groupe, 20 min de travail sur chaque zone. L'enseignant et le MNS restent sur la même zone durant toute la séance afin d'avoir une vision du travail de tous les élèves.</p> <p>Le rôle de l'adulte est</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'aider l'élève à identifier ses manières de faire - de le conduire à refaire pour stabiliser ses actions - de l'inciter à améliorer ses réalisations - de l'amener à passer d'une juxtaposition d'actions à l'enchaînement de plusieurs actions - de l'aider à choisir ses manières de faire les plus adaptées. 	<p>Selon les tâches proposées :</p> <p>Réussir au moins 3 fois</p> <ul style="list-style-type: none"> • le parcours, l'action annoncé(e) • l'action et la manière de faire annoncées • l'enchaînement de 2, 3 ou 4 actions

L'avant et l'après liés à la phase de structuration

En classe : avant

Présentation du dispositif et des modalités de travail

Présentation des tâches : but, dispositif, critères de réussite

Choix par les élèves des actions et/ou parcours à réaliser (mise en projet)

En classe : après

De retour en classe,

Parler, écrire ou dicter, dessiner, coller, coder

Des exemples d'activité :

A l'oral ou à l'écrit, à travers des situations collectives et/ou individuelles,

- Nommer le matériel du nouveau dispositif
- Se repérer sur le plan : identifier le matériel, situer ses actions, tracer son parcours,
- Nommer les nouvelles actions réalisées pour enrichir le catalogue des actions réalisées
- Nommer les manières de faire pour les différencier
- Echanger des conseils entre élèves

IX-4-PHASE DE BILAN

La phase de bilan permet d'identifier les nouveaux savoirs et de mesurer les progrès réalisés.

Le dispositif est identique à celui de la phase de structuration.

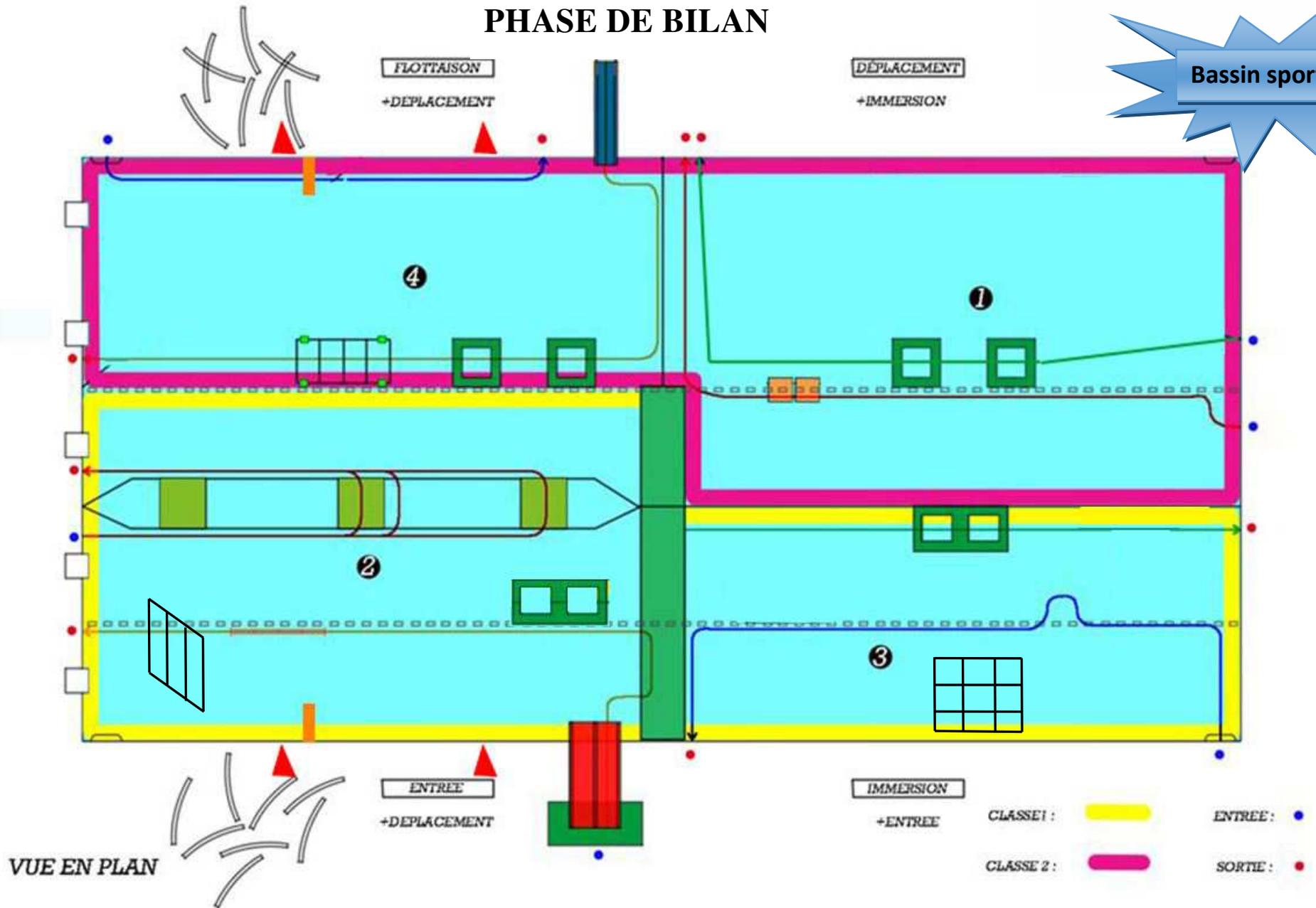
En CE1 (et le cas échéant en CE2), le bilan permet de situer l'élève par rapport aux attendus de fin de cycle 2 issus du programme 2015.

L'élève connaît ses réalisations actuelles et fait un projet (prévisions) dans les différentes actions :

- entrer dans l'eau,
- se déplacer
- flotter
- s'immerger
- sortir.

Il réalise son projet et éventuellement le réajuste lors des 2 séances.

PHASE DE BILAN



Durant cette phase de bilan, les élèves pourront :



CHOISIR UN PARCOURS PARMIS PLUSIEURS PROPOSITIONS		CONSTRUIRE UN PARCOURS A PARTIR D'UN CHOIX D' ACTIONS (CE1-CE2)
<p align="center">Choisir un parcours et le réaliser (niveau GS)</p>	<p align="center">Choisir un parcours, préciser ses manières de faire et le réaliser (niveau CP)</p>	<p>Le parcours sera composé d'une <u>entrée</u>, d'un <u>déplacement</u>, d'une <u>immersion</u> et d'une <u>flottaison</u>. L'ordre des actions est laissé au choix de l'élève. Les actions seront enchaînées. Les attendus de fin de cycle sont soulignés.</p> <p>Entrées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Entrée dans l'eau à partir de l'échelle ou du bord 2- Saut avec frite du bord <u>3- Saut du bord sans aide</u> 4- Plongeon du bord sans aide 5- Plongeon du plot sans aide <p>Immersions :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Immerger le visage en entier et passer sous un obstacle de surface (ligne d'eau) 2- Toucher le fond avec les pieds en s'aidant d'une perche verticale ou de la cage <u>3- Passer dans le cylindeau</u> 4- Passer sous le cylindeau 5- Parcours en profondeur (ramasser divers objets au fond) <p>Déplacements :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- 12,50m le long du bord 2- 25m avec frite <u>3- une quinzaine de mètres sans aide et sans appui</u> 4- 25 m sans aide et sans appui 5- 12,50 en ventral + 12 ,50m en dorsal, sans aide ni appui <p>Flottaisons :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Flotter sur le ventre, tête dans l'eau, en se tenant au bord 2- Flotter sur le ventre, tête dans l'eau, en se tenant à une frite <u>3- Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 5 secondes</u> 4- Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 7 secondes 5- Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 10 secondes
<p>Deux niveaux de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - actions juxtaposés - deux actions ou plus enchaînées (sans reprise d'appuis) 		
<p>Descriptif des parcours :</p> <p>ZONES 1 ET 4</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Parcours BLEU</p> <p>Entrer par l'échelle</p> <p>Se déplacer le long du bord</p> <p>S'immerger sous le cylindeau</p> <p>Se déplacer le long du bord</p> <p>Sortir par le bord.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Parcours ROUGE</p> <p>Entrer par le bord</p> <p>Se déplacer le long d'une ligne d'eau</p> <p>S'immerger dans le tunnel</p> <p>Flotter avec la ligne d'eau sur le ventre</p> <p>Sortir par le bord</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Parcours VERT</p> <p>Entrer par le bord</p> <p>Se déplacer en nageant jusqu'aux tapis troués.</p> <p>S'immerger en les traversant</p> <p>Flotter sans aide sur le dos ou sur le ventre</p> <p>Sortir par le bord</p> </div> </div> <p>Parcours JAUNE</p> <p>Entrer par le toboggan</p> <p>Se déplacer avec le long de la ligne d'eau</p> <p>S'immerger dans les tapis ou avec l'échelle horizontale</p> <p>Flotter avec une frite sur le ventre ou sur le dos</p> <p>Sortir par le bord.</p>		

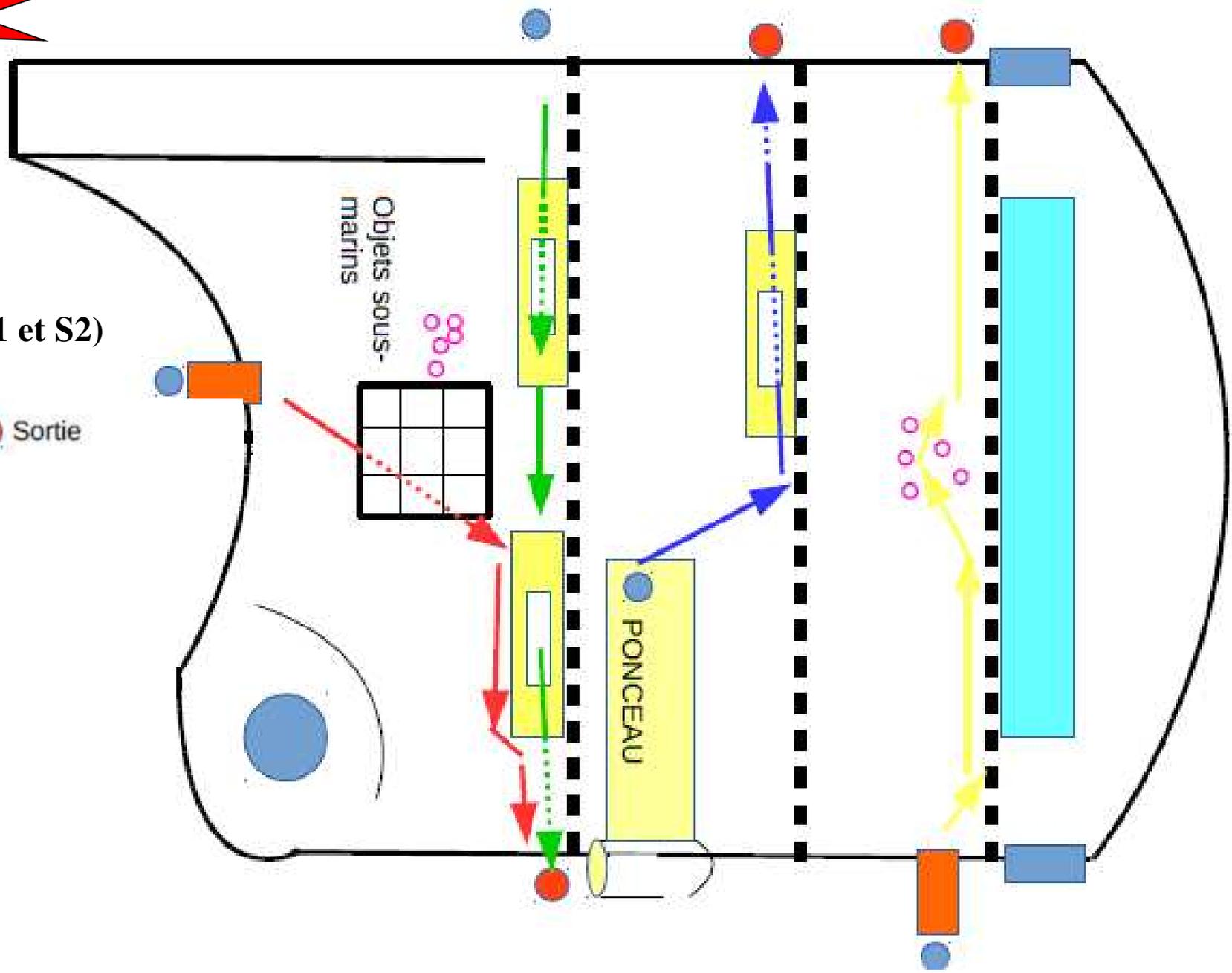
Durant cette phase de bilan, les élèves pourront :

CHOISIR UN PARCOURS PARMIS PLUSIEURS PROPOSITIONS		CONSTRUIRE UN PARCOURS A PARTIR D'UN CHOIX D'ACTIIONS (CE1-CE2)
<p>Choisir un parcours et le réaliser (niveau GS)</p> 	<p>Choisir un parcours, préciser ses manières de faire et le réaliser (niveau CP)</p>	<p>Le parcours sera composé d'une <u>entrée</u>, d'un <u>déplacement</u>, d'une <u>immersion</u> et d'une <u>flottaison</u>. L'ordre des actions est laissé au choix de l'élève. Les actions seront enchaînées. Les attendus de fin de cycle sont soulignés.</p> <p>Entrées :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Entrée dans l'eau à partir de l'échelle ou du bord 2- Saut avec frite du bord <u>3- Saut du bord sans aide</u> 4- Plongeon du bord sans aide 5- Plongeon du plot sans aide <p>Immersion :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Immerger le visage en entier et passer sous un obstacle de surface (ligne d'eau) 2- Toucher le fond avec les pieds en s'aidant d'une perche verticale ou de la cage <u>3- Passer dans le cylindreau</u> 4- Passer sous le cylindreau 5- Parcours en profondeur (ramasser divers objets au fond) <p>Déplacements :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- 12,50m le long du bord 2- 25m avec frite <u>3- une quinzaine de mètres sans aide et sans appui</u> 4- 25 m sans aide et sans appui 5- 12,50 en ventral + 12 ,50m en dorsal, sans aide ni appui <p>Flottaisons :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Flotter sur le ventre, tête dans l'eau, en se tenant au bord 2- Flotter sur le ventre, tête dans l'eau, en se tenant à une frite <u>3- Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 5 secondes</u> 4- Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 7 secondes 5- Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 10 secondes
<p align="center">ZONES 2 ET 3</p>		
<p>Parcours BLEU</p> <p>Entrer par l'échelle Se déplacer le long du bord S'immerger sous une ligne d'eau Flotter en se tenant au bord Sortir par le bord.</p>	<p>Parcours ROUGE</p> <p>Entrer par le bord Se déplacer le long du pont de singe S'immerger en passant sous un tapis ou entre les lignes du pont de singe Flotter avec le pont de singe sur le ventre Sortir par le bord</p>	
<p>Parcours JAUNE</p> <p>Entrer par le bigliss Se déplacer avec le long du ponceau puis de la ligne d'eau S'immerger dans l'échelle verticale Flotter avec une frite sur le ventre ou sur le dos Sortir par le bord.</p>	<p>Parcours VERT</p> <p>Entrer par le ponceau Se déplacer en nageant jusqu'au tapis troué S'immerger en le traversant Flotter sans aide sur le dos ou sur le ventre Sortir par le bord</p>	

Bassin ludique

BILAN (S1 et S2)

● Entrée ● Sortie



PHASE DE BILAN
Séances 13 et 14

Objectifs de l'enseignant :

- Permettre aux élèves de mesurer leurs progrès dans les différentes actions et parcours.
- Permettre la co-évaluation et l'auto-évaluation des élèves.

But de la tâche	Dispositif	Déroulement - Rôle	Critères de réussite
<p>Pour le nageur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir un parcours et le réaliser au moins 4 fois <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire un parcours et le réaliser au moins 4 fois <p>Pour l'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le projet du nageur : le projet réalisé est le projet annoncé. 	<p>Voir plan</p>	<p>Pendant :</p> <p>L'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rappelle les parcours proposés - gère les binômes d'élèves - aide à l'évaluation. <p>En binômes, les élèves se remémorent leurs projets respectifs.</p> <p>A tour de rôle, ils réalisent, observent et notent.</p> <p>Pour simplifier l'observation, l'élève ne regarde qu'une seule action à chaque essai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pour le nageur : réussir au moins 2 fois le parcours annoncé. • Pour l'observateur : évaluer la réalisation des actions.

L'avant et l'après liés à la phase de bilan

En classe : avant

L'enseignant :

- rappelle les différentes règles de sécurité
- présente les parcours ou les actions possibles
- organise les binômes
- prévoit le matériel : supports d'écriture, crayons

Les élèves :

- choisissent ou construisent leur parcours
- gardent la trace de leur projet (coloriage du plan, collage des vignettes, description écrite du parcours...)
- expliquent leur projet à leur binôme.

En classe : après

L'enseignant :

- fait verbaliser les réussites
- aide les élèves à réajuster leur projet (après la 1^{ère} séance)
- fait noter les réussites et les progrès dans le cahier du nageur

L'élève :

- réajuste son projet : il modifie ses choix en fonction de ses réussites ou de ses échecs. (après la 1^{ère} séance)
- note dans son cahier du nageur ce qu'il a réussi

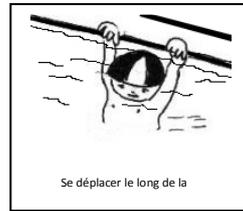
L'enseignant et / ou le BEESAN valident cette évaluation

Prénom : _____

Date : _____

PHASE DE BILAN - BASSIN LUDIQUE : je choisis un parcours.

Parcours BLEU



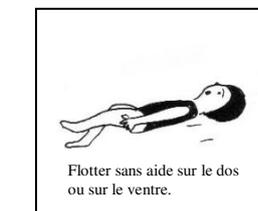
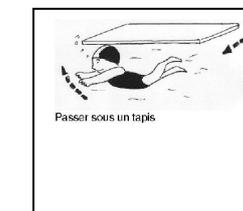
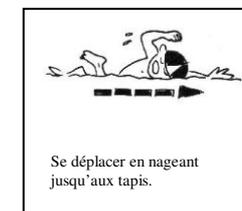
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

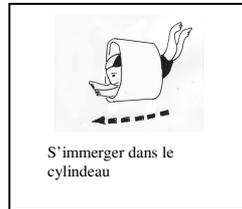
→ réussites

Prénom : _____

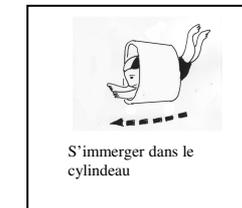
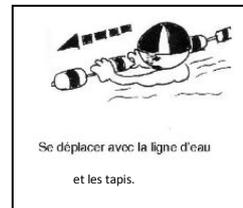
Date : _____

PHASE DE BILAN - BASSIN SPORTIF – Zones 1 et 4 - Fiche 1 : je choisis un parcours.

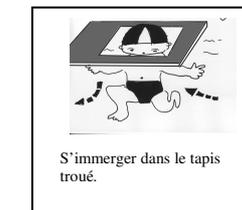
Parcours BLEU



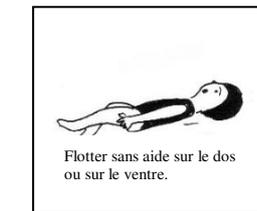
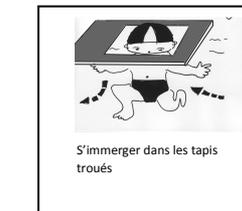
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

→ réussites

Prénom : _____

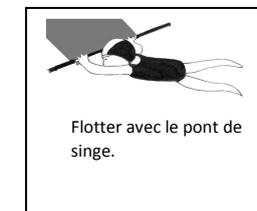
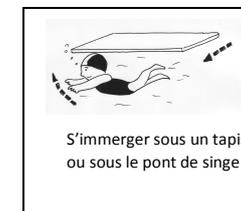
Date : _____

PHASE DE BILAN - BASSIN SPORTIF – Zones 2 et 3 - Fiche 1 : je choisis un parcours.

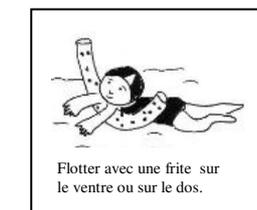
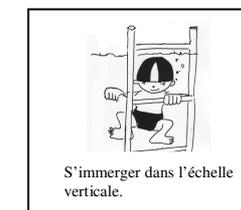
Parcours BLEU



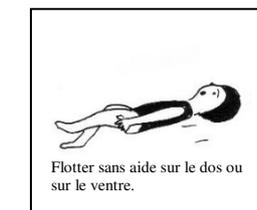
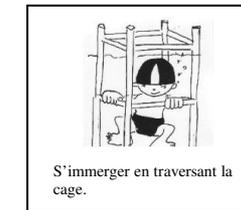
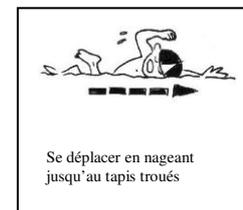
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

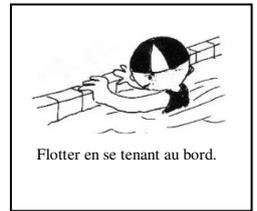
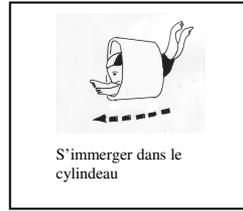
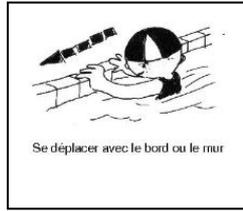
→ réussites

Prénom : _____

Date : _____

PHASE DE BILAN - BASSIN SPORTIF – Zones 1 et 4 - Fiche 2 : je choisis un parcours et je précise mes manières de faire.

Parcours BLEU



Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

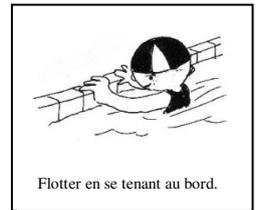
→ réussites

Prénom : _____

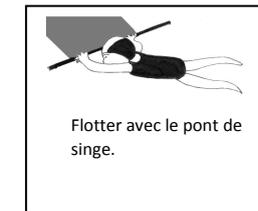
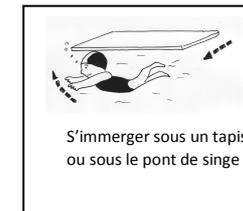
Date : _____

PHASE DE BILAN - BASSIN SPORTIF – Zones 2 et 3 - Fiche 2 : je choisis un parcours et je précise mes manières de faire.

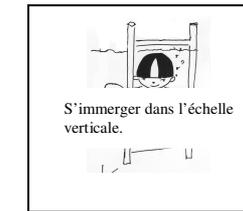
Parcours BLEU



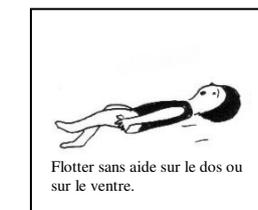
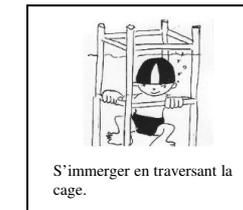
Parcours ROUGE



Parcours JAUNE



Parcours VERT



NOMBRE DE REUSSITES : Mets une croix à chaque fois que tu réussis ce que tu as prévu.

→ réussites

Nom : Prénom :

PHASE DE BILAN - BASSIN SPORTIF - Fiche 3 – CE1 – CE2

EN CLASSE : Je construis un parcours ; je choisis 4 actions : une entrée, une immersion, un déplacement, une flottaison.

J'entoure ce que je choisis

	Entrée (E)	Immersion (I)	Déplacement (I)	Flottaison (F)
1	Entrer dans l'eau à partir de l'échelle ou du bord	Immerger le visage en entier et passer sous un obstacle de surface (ligne d'eau)	12,50m le long du bord	Flotter sur le ventre, tête dans l'eau, en se tenant au bord
2	Sauter avec une frite du bord	Toucher le fond avec les pieds en s'aidant d'une perche verticale ou de la cage	25m avec frite	Flotter sur le ventre, tête dans l'eau, en se tenant à une frite
3	<u>Sauter du bord sans aide</u>	<u>Passer dans le cylindeau</u>	<u>une quinzaine de mètres sans aide et sans appui</u>	<u>Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 5 secondes</u>
4	Plonger du bord sans aide	Passer sous le cylindeau	25 m sans aide et sans appui	Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 7 secondes
5	Plonger du plot sans aide	Parcours en profondeur (ramasser divers objets au fond)	12,50 en ventral + 12,50m en dorsal, sans aide ni appui	Flotter sur le ventre ou sur le dos, sans aide, pendant au moins 10 secondes

A LA PISCINE : Je réalise mon parcours ; j'observe mon camarade.

Mes essais	Mes manières de faire	
Je fais une croix si je réussis.	Mon camarade observe et note	
	Est-ce que ma tête est dans l'eau ?	La position de mon corps
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	
<input type="checkbox"/>	oui / non	

Fiche récapitulative enseignant bilan CE1-CE2

Bilan CE1-CE2													
Ecole :		Enseignant :						Classe :					
Elèves	Entrée		Immersion		Déplacement		Flottaison		Enchaînement des 4 actions O/N	Attendus de fin de cycle :			
	choix	Réussi	choix	Réussi	choix	Réussi	Choix	Réussi		N	P	A	D
1. ABED Inès	E3	E3	I4	I4	D2	D2	F2	F2	0				
2. JAURES Jean	E1	E1	I2	I1	D2	D1	F2	F2	0				
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													
16.													
17.													
18.													
19.													
20.													
21.													
22.													
23.													
24.													
25.													
26.													
27.													
28.													
29.													

NB : L'enseignant renseigne les projets des élèves en classe, puis les actions réussies. Cette fiche est à retourner au CPC de la circonscription après passage du bilan. Les attendus de fin de cycle sont les niveaux 3 de chaque action.

IX-5-PHASE DE REINVESTISSEMENT

La phase de réinvestissement permet de transférer les savoirs acquis dans une situation donnée, dans un nouveau contexte.

Cette phase se déroulera sous forme de jeux. Elle peut être proposée en fin de module aux classes qui auront achevé la phase de bilan.

Répartition des classes sur le bassin :

Le bassin est partagé en deux. Un jeu différent est installé dans chaque demi-bassin.

A la moitié de la séance, chaque classe change de jeu en faisant une rotation avec l'autre classe sur le deuxième jeu installé.

L'enseignant et le MNS restent sur la même zone pendant toute la durée du jeu afin d'avoir la vision sur tous les élèves.

La séance débutera par un temps d'échauffement et d'appropriation de l'espace de jeu : réaliser le tour de l'espace de jeu en nageant sur le ventre et sur le dos, en tenant le bord ou la ligne d'eau si besoin.

La chasse au trésor (jeu d'opposition)

Objectifs de l'enseignant :

Permettre aux élèves de réinvestir l'enchaînement d'actions : entrer, se déplacer et sortir ou entrer, se déplacer, s'immerger et sortir.

Permettre aux élèves de choisir les manières de faire les plus adaptées ou les plus efficaces.

But de la tâche	Dispositif	Déroulement-Rôle	Critères de réussite
<p>Chaque équipe doit récupérer le plus d'objets possibles pour les déposer dans son camp. Chaque élève ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.</p> <p><u>Entrées possibles :</u> Entrée par l'échelle Glisser depuis le bord Saut du bord avec aide (frite) Saut du bord sans aide</p> <p><u>Déplacements possibles :</u> Avec appui (mur et ligne d'eau) Avec aide (frite) (ceinture ?) Sans aide</p> <p><u>Immersion :</u> En cas de présence d'objets lestés</p>	<p><u>Dispositif spatial</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'espace attribué à la classe est partagé en deux zones par une ligne d'eau. - Des objets flottants en nombre très important. - Deux caisses placées chacune à une extrémité de la zone (une caisse par équipe) <p><u>Dispositif humain</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Deux équipes <p><u>Durée du jeu :</u> temps limité</p> <p><u>Variables :</u> Ajout d'objets lestés Ajout d'une zone de repos au milieu du bassin (un ou deux tapis troués)</p>	<p><u>Le rôle des adultes</u></p> <p><u>Avant en classe, l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Présente le jeu avec les règles de sécurité, explique les manières de réussir. ➤ Constitue les équipes. <p><u>Pendant la séance, l'adulte :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donne le signal du début et de fin de chaque manche. ➤ Aide les élèves à choisir ses manières de faire les plus adaptées. <p><u>Après en classe, l'enseignant fait verbaliser les réussites.</u></p>	<p><u>Pour l'élève :</u> Réussir à récupérer au moins un objet et le déposer dans la caisse.</p> <p><u>Pour l'équipe :</u> Avoir collecté plus de points que l'équipe adverse : 1 point pour les objets flottants 2 points pour les objets lestés</p>

Les déménageurs (jeu de coopération)

Objectifs de l'enseignant :

Permettre aux élèves de coopérer et de chercher les manières d'agir pour être les plus efficaces en groupe.

Permettre aux élèves de réinvestir l'enchaînement d'actions : entrer, se déplacer et sortir ou entrer, se déplacer, s'immerger et sortir.

Permettre aux élèves de choisir les manières de faire les plus adaptées ou les plus efficaces.

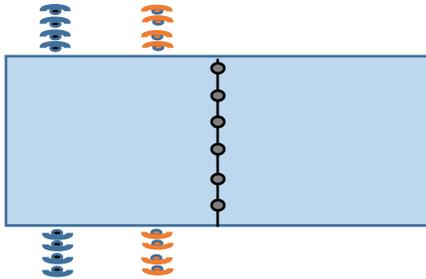
But de la tâche	Dispositif	Déroulement-Rôle	Critères de réussite
<p>Les élèves doivent récupérer un objet pour le déposer dans la caisse de même couleur Chaque élève ne peut prendre qu'un seul objet à la fois.</p> <p><u>Entrées possibles :</u> Entrée par l'échelle Glisser depuis le bord Saut du bord avec aide (frite) Saut du bord sans aide</p> <p><u>Déplacements possibles :</u> Avec appui (mur et ligne d'eau) Avec aide (frite) (ceinture ?) Sans aide</p> <p><u>Immersion :</u> En cas de présence d'objets lestés</p>	<p><u>Dispositif spatial</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'espace est partagé en deux dans le sens de la longueur par un tapis troué sur lequel se trouve des objets. - Des objets flottants et lestés en nombre très important, - 4 caisses de couleur différente placées aux 4 coins du dispositif <p><u>Dispositif humain</u> Classe entière</p> <p><u>Durée du jeu :</u> le jeu s'achève quand tous les objets ont été transportés dans les caisses.</p> <p><u>Variable :</u> Ajout d'objets lestés</p>	<p><u>Le rôle des adultes</u></p> <p><u>Avant en classe,</u> l'enseignant présente le jeu avec les règles de sécurité, explique les manières de réussir.</p> <p><u>Pendant la séance, l'adulte :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donne le signal du début et de fin de chaque manche. ➤ Aide les élèves à choisir ses manières de faire les plus adaptées. <p><u>Après en classe,</u> l'enseignant fait verbaliser les réussites.</p>	<p><u>Pour l'élève :</u> Réussir à récupérer au moins un objet dans la zone centrale et le déposer dans la bonne caisse</p> <p><u>Pour l'équipe :</u> Avoir récupéré tous les objets et les avoir transporté dans la bonne caisse.</p>

Le relais (Jeu d'opposition)

Objectifs de l'enseignant :

Permettre aux élèves de réinvestir l'enchaînement d'actions : entrer, se déplacer et sortir ou entrer, se déplacer, s'immerger et sortir.

Permettre aux élèves de choisir les manières d'agir les plus adaptés ou les plus efficaces.

But de la tâche	Dispositif	Déroulement-Rôle	Critères de réussite
<p>Au signal, entrer dans l'eau, traverser le bassin en se déplaçant le plus vite possible pour transmettre un anneau à son co-équipier.</p> <p>Entrées possibles : Entrée par l'échelle Glisser depuis le bord Saut du bord avec aide (frite) Saut du bord sans aide Plongeon du bord à genou Plongeon accroupi Plongeon debout</p> <p>Déplacements possibles : Avec aide (frite, ceinture ?) Sans aide</p> <p>Immersion : Passage sous la ligne d'eau Immersion dans des cerceaux</p>	<p><u>Dispositif spatial et humain</u> La classe est divisée en 4 équipes. Chaque équipe est séparée en deux de chaque côté hors du bassin.</p>  <p><u>Règles du jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le signal de départ est donné par un adulte (1^{er} nageur) ou par la transmission de l'anneau (autres nageurs). - L'ordre de passage est déterminé, le coté qui démarre est déterminé. <p><u>Durée du jeu :</u> le jeu s'arrête à l'arrivée au bord du dernier nageur de l'équipe qui est en tête.</p> <p><u>Variante :</u> passage dans des cerceaux lestés sous l'eau</p>	<p><u>Le rôle des adultes</u></p> <p><u>Avant en classe, l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Présente le jeu avec les règles de sécurité, explique les manières de réussir. ➤ Constitue les équipes. <p><u>Pendant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donne le signal de départ. ➤ Aider les élèves à choisir ses manières de faire les plus adaptées. <p><u>Après en classe, l'enseignant fait verbaliser les réussites.</u></p>	<p><u>Pour l'élève :</u> Traverser le bassin dans le sens de la largeur avec ou sans aide le plus vite possible et transmettre l'anneau à son camarade d'équipe.</p> <p><u>Pour l'équipe :</u> L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier.</p>

Le relais-tapis (jeu d'opposition)

Objectifs de l'enseignant :

Permettre aux élèves de coopérer et de chercher les manières d'agir pour être les plus efficaces en groupe.

Permettre aux élèves de réinvestir l'enchaînement d'actions : entrer, se déplacer à plusieurs avec un tapis flottant et sortir.

Permettre aux élèves de choisir les manières de faire les plus adaptés ou les plus efficaces pour se déplacer le plus vite possible.

But de la tâche	Dispositif	Déroulement-Rôle	Critères de réussite
<p>Chaque équipe doit traverser le bassin avec un tapis flottant</p> <p><u>Entrées possibles :</u> Entrée par l'échelle Glisser depuis le bord Saut du bord avec aide (frite) Saut du bord sans aide</p> <p><u>Déplacements possibles :</u> Propulsion par les bras (l'autre sert d'appui sur les tapis) Propulsion en battement de jambes, le haut</p> <p><u>Variante :</u> réaliser un aller-retour</p>	<p><u>Dispositif humain :</u> Deux équipes, chacune divisée en 2 à 3 groupes, selon l'effectif de la classe.</p> <p><u>Dispositif matériel :</u> 2 tapis flottants, un par équipe</p> <p><u>Règles du jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les groupes se relaient au sein de l'équipe après chaque traversée. - Les élèves se placent comme ils ne souhaitent par rapport au tapis flottant (derrière, sur le côté...) <p><u>Durée :</u> le jeu s'arrête à l'arrivée au bord du dernier groupe de l'équipe qui est en tête.</p>	<p><u>Le rôle des adultes</u></p> <p><u>Avant en classe,</u> l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Présente le jeu avec les règles de sécurité, explique les manières de réussir. ➤ Constitue les équipes. <p><u>Pendant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donne le signal de départ. <p><u>Après en classe,</u> l'enseignant fait verbaliser les manières d'agir efficacement et les réussites.</p>	<p><u>Pour l'équipe :</u></p> <p>L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier, tous les groupes ayant réalisé une traversée.</p>

Le lance-ballons *(jeu de coopération)*

Objectifs de l'enseignant :

Permettre aux élèves de coopérer et de chercher les manières d'agir pour être les plus efficaces en groupe.

Permettre aux élèves de réinvestir l'enchaînement d'actions : entrer, se déplacer et sortir.

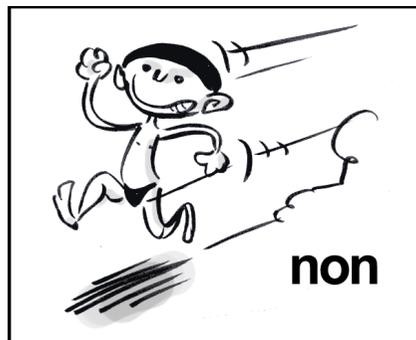
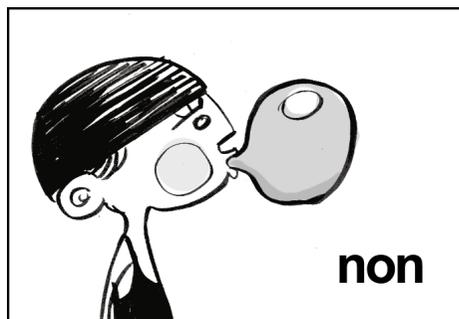
Permettre aux élèves de choisir les manières de faire les plus adaptées ou les plus efficaces.

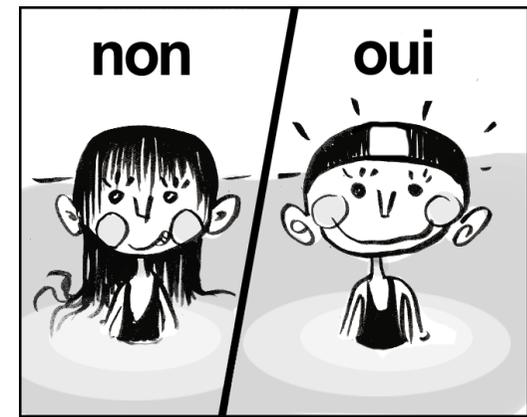
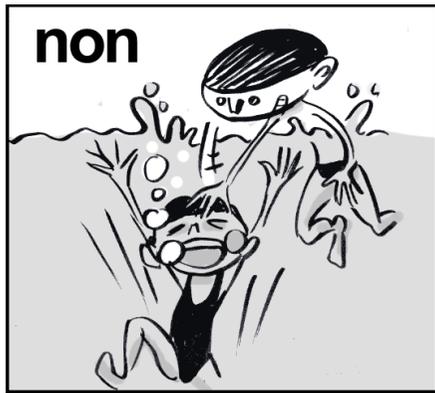
But de la tâche	Dispositif	Déroulement-Rôle	Critères de réussite
<p>Chaque équipe doit récupérer le plus de ballons possibles et les amener dans une cage. Chaque élève ne peut prendre qu'un seul ballon à la fois.</p> <p><u>Entrées par le ponceau :</u> avec aide ou sans aide</p> <p><u>Déplacements possibles :</u> Avec aide ou sans aide</p>	<p><u>Dispositif spatial :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le ponceau est placé en travers du bassin. Il constitue l'entrée dans l'eau. - Une ou plusieurs caisses - des ballons en nombre très important, <p><u>Dispositif humain :</u> Classe entière</p> <p><u>Déroulement :</u> Les élèves entrent dans l'eau par le ponceau. Les adultes lancent des ballons que les élèves doivent ramasser et transporter dans une caisse.</p> <p><u>Durée du jeu :</u> temps limité</p> <p><u>Variante :</u> le jeu s'achève quand tous les objets ont été transportés dans les caisses.</p>	<p><u>Le rôle des adultes</u></p> <p><u>Avant en classe,</u> l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Présente le jeu avec les règles de sécurité, explique les manières de réussir. ➤ Constitue les équipes. <p><u>Pendant la séance,</u> l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donne le signal du début et de fin de chaque manche. ➤ Aide les élèves à choisir ses manières de faire les plus adaptées. <p><u>Après en classe,</u> l'enseignant fait verbaliser les réussites.</p>	<p><u>Pour l'élève :</u> Réussir à récupérer au moins un ballon et le déposer dans une caisse.</p> <p><u>Pour la classe :</u> Avoir collecté le plus grand nombre de ballon dans le temps imparti ou avoir rapporté tous les ballons dans la caisse (variante)</p>

X-Banque d'images

Hygiène et sécurité

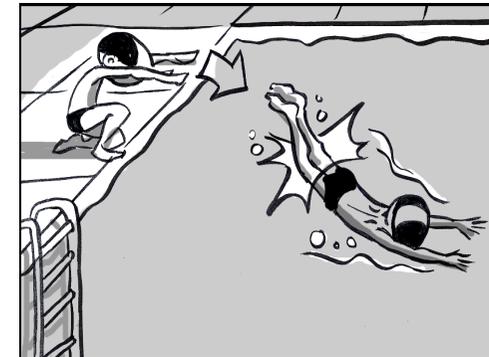
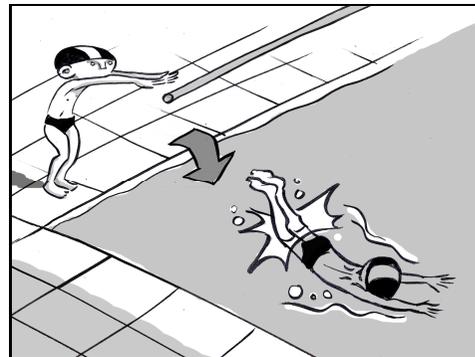
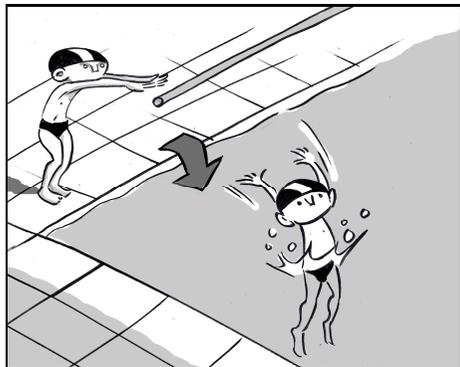
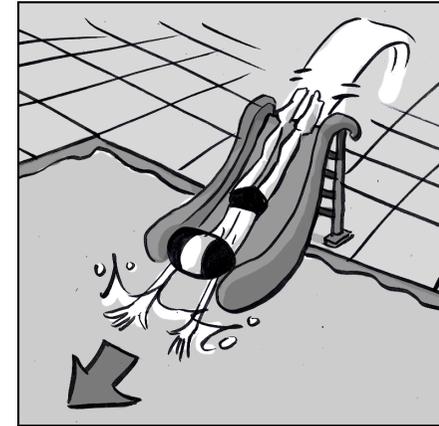
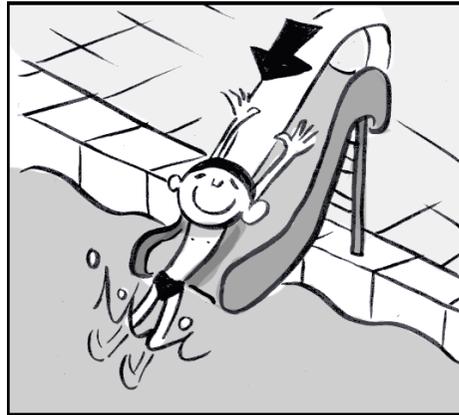
Discuter, repérer, identifier, ranger selon l'hygiène et la sécurité

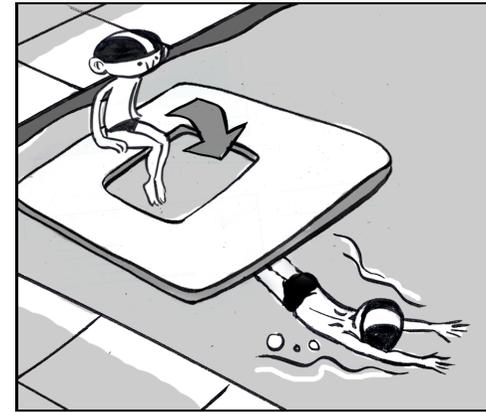
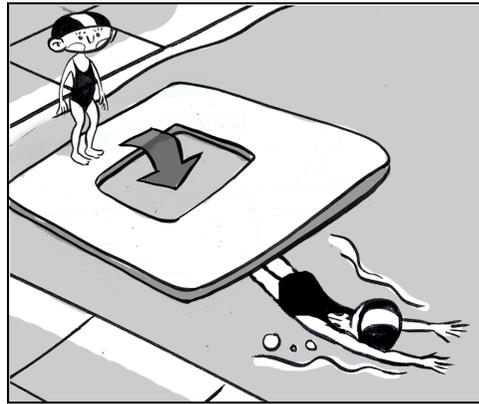
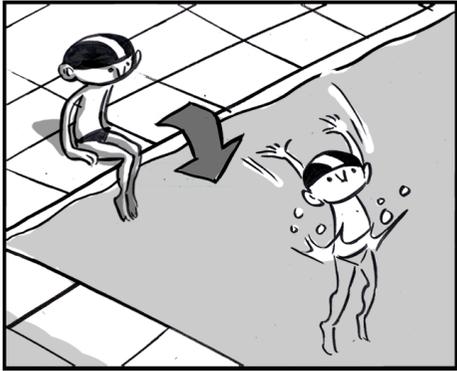




Entrer dans l'eau

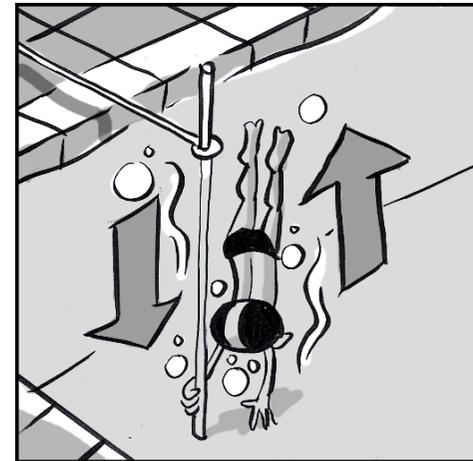
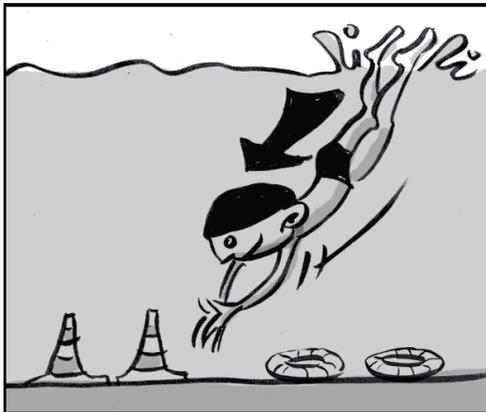
Discuter, repérer, identifier ce qu'on sait déjà faire et ce qu'on va essayer de faire

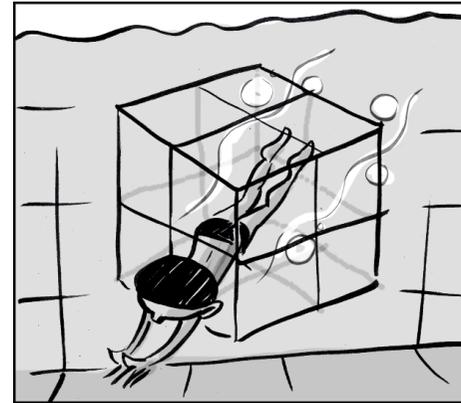
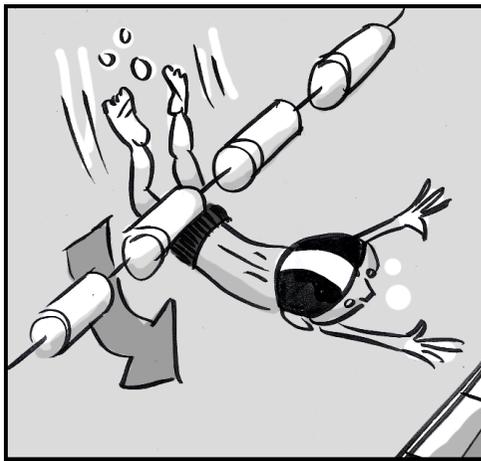
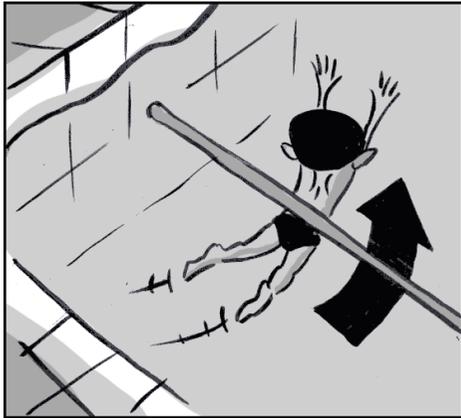




Aller en profondeur (s'immerger)

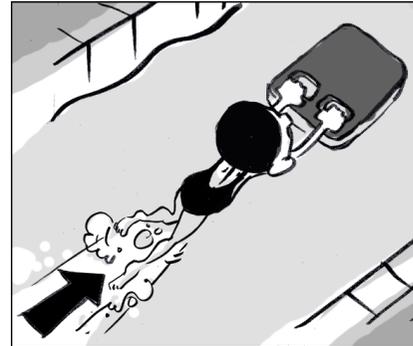
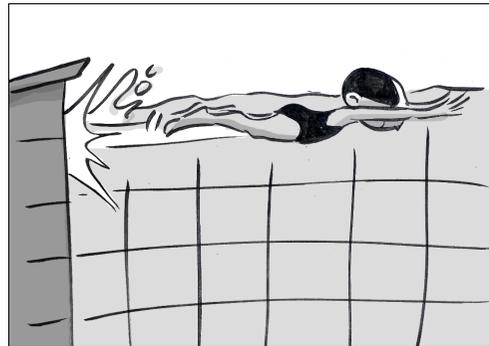
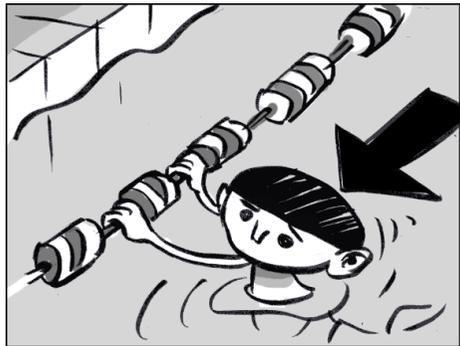
Discuter, repérer, identifier ce qu'on sait déjà faire et ce qu'on va essayer de faire

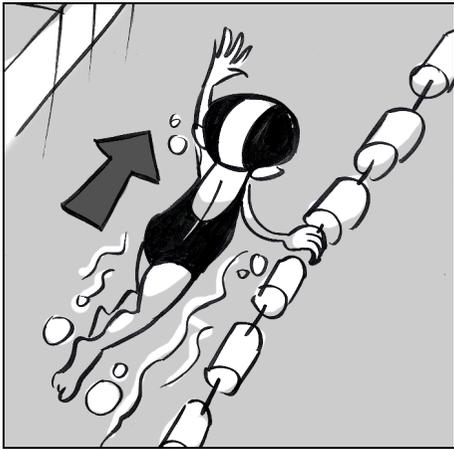




Se déplacer

Discuter, repérer, identifier ce qu'on sait déjà faire et ce qu'on va essayer de faire





S'équilibrer

