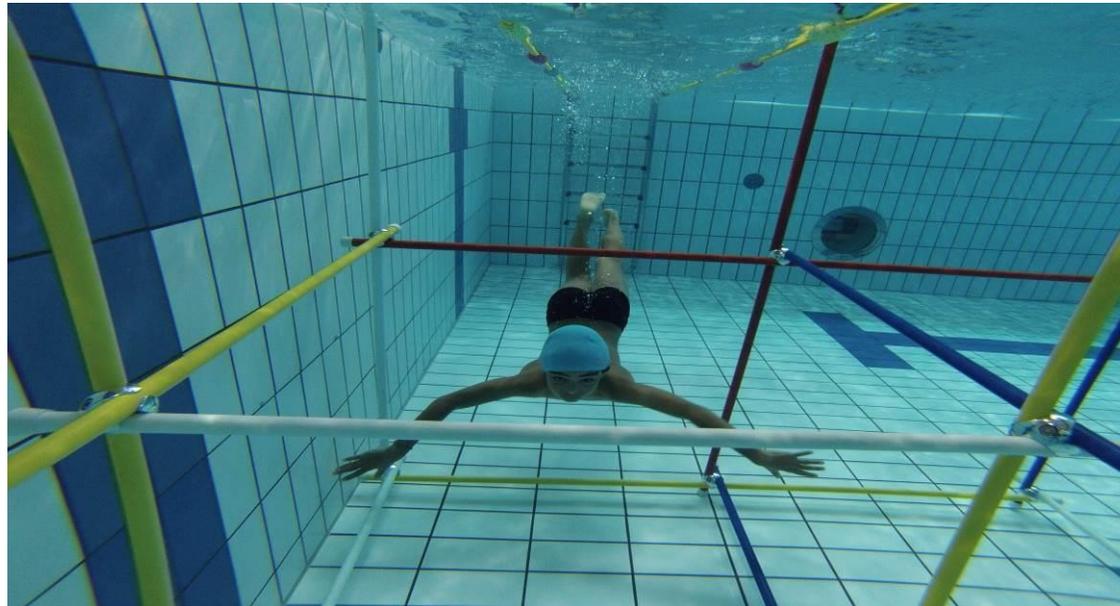


PROJET PEDAGOGIQUE ACTIVITÉS AQUATIQUES -NATATION
PISCINE AQUA CAP ET BERTRAND DE BORN
CYCLE 2/ CYCLE 3



SOMMAIRE

1. QUE DISENT LES PROGRAMMES, LES CIRCULAIRES, LES ARRETES ? P 04 à P 09

2. QUE DIT LA REGLEMENTATION ? P 10

3. LA DIDACTIQUE DES ACTIVITES AQUATIQUES ET DE LA NATATION P 11 / P 12

4. DONNEES PROPRES aux PISCINES AQUACAP et BERTRAN DE BORN (B2B) :

- Les bonnes habitudes à tenir à la piscine P 13

- Organisation de la classe sur les bassins P14

- tenue vestimentaire P 15

- La liste des MNS P 16

- Positionnement des 3 classes lors de leurs arrivées au bord des bassins - piscine Aquacap P17

- Positionnement des 2 classes lors de leurs arrivées au bord des bassins - piscine Bertran de Born (B2B) P18

- Questionnaire à faire en classe avant la venue à la piscine P 19 à P 22

- Définition des groupes par capacités motrices du moment, des élèves P 23

- Feuille de présence et de positionnement enseignant(e) et MNS P 24

5. PROPOSITIONS DE SITUATIONS PEDAGOGIQUES P 25 à P 39

6. LES EVALUATIONS :

- Rappel : le savoir nager à atteindre en fin de cycle P 40
- Les Evaluations Diagnostiques des groupes d'élèves déjà constitués en classe à partir du questionnaire: Poissons rouges / Poissons clowns/ poissons Combattants P 41 à P 47
- Les Evaluations formatives par élèves : poisson rouge P 48, poisson clown P 49, poisson combattant P 50
- L'Évaluation Sommative + fiche évaluation du ou des parcours, sur les piscines de l'Aquacap et B2B P 51 à P 58
- Carnet départemental - Bilan du SAVOIR NAGER ACQUIS par l'élève P 59 / P 60
- Fiche évaluation du test nautique pour les sorties scolaires avec la pratique des sports nautiques (Circ. n° 2000-075 du 31.05.2000) P 61

7. ANNEXES :

- Aménagement des bassins à l'année : Grand bassin Aquacap P 62 ; Grand bassin B2B P 63 ; petit bain Aquacap P 64; petit bain à B2B P 65/ P 66
- Matériels disponibles à l'Aquacap et possibles à B2B P 67 / P 68

1. Que disent les programmes ?

- BO Hors Série n°3 du 19 juin 2008 :

Compétences cycle 2 (GS/CP/CE1):

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :

Activités aquatiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.

- Réaliser une performance :

Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres.

Compétences EPS cycle 3 (CE2 CM1 CM2):

- Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)

Natation : se déplacer sur une trentaine de mètres

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Activités aquatiques : plonger, s'immerger, se déplacer

Circulaire N° 2011- 090 du 7 juillet 2011, BO n°28 du 14 juillet 2011

EVALUATION DU « SAVOIR NAGER »

Evaluation du « Savoir nager » en fin de cycle 2 (CE1) :

- Se déplacer sur une quinzaine de mètres ;

Indications :

- Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.

- S'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter ;

Indications : Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis de laisser flotter un instant avant de regagner le bord.

Evaluation du « Savoir nager » en fin de cycle 3 (CM2) :

- Se déplacer sur une trentaine de mètres ;

Indications :

-Se déplacer sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis. Par exemple se déplacer sur 25 mètres, effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage pour gagner le bord.

- Plonger, s'immerger, se déplacer

Indications : Enchaîner sans reprise d'appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple passer dans un cerceau immergé) et sur place de 5 à 10 secondes avant de regagner le bord.

BO officiel spécial n°2 du 26 mars 2015 :

Projet de programme pour le Cycle 2 / EPS :

6 champs de compétences à développer et si possible en variant les APSA supports. Six compétences sont à développer dans le cadre de l'EPS : se déplacer dans des environnements divers / savoir nager / concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique ou acrobatique / conduire et maîtriser un affrontement collectif / conduire et maîtriser maîtriser un affrontement individuel / réaliser une performance.

Compétence Savoir nager - Attendus de fin de cycle

Se déplacer sur une quinzaine de mètres et réaliser en enchaînant et sans reprise d'appui un parcours comportant une immersion, un déplacement sous l'eau et un surplace en flottaison de quelques secondes. Natation.

Composante de la compétence :

-Passer d'un équilibre vertical de terrien à un équilibre horizontal de nageur. -Passer d'une respiration réflexe à une respiration adaptée.

-Passer d'une propulsion essentiellement basée sur les bras à une propulsion essentiellement basée sur les jambes.

Connaissances associées :; Règles de sécurité ;Règles d'hygiène ;Tenue adaptée ;Vocabulaire spécifique à l'activité

Critères de réussite.

Démarches, exemples d'activités et ressources possibles :

La pratique de la natation amène l'élève à passer de réponses motrices naturelles et spontanées (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). Pour ceci il doit : -lâcher le bord.

-Entrer dans l'eau de différentes manières.-S'équilibrer avec et sans matériel, sur le ventre et sur le dos, en mouvement ou sur place

-Passer de la position ventrale à la position dorsale et inversement. Passer d'une apnée subaquatique à une expiration subaquatique.

-Se déplacer sur le ventre et sur le dos.

-S'immerger pour franchir un obstacle.

S'immerger pour aller au fond et se laisser remonter passivement.

-Automatiser la position de coulée ventrale.-Inhiber le réflexe de redressement de la tête.

Repères de progressivité : Des repères de progressivité dépendent des compétences motrices de chaque élève ainsi que de la quantité de pratique de chacun. Pour ceci il est important de repérer les éléments de progressivité qui permettent à un élève de passer d'un nageur évoluant dans un milieu inconnu à un nageur évoluant dans un milieu connu en repérant l'évolution du déplacement / de la flottaison / de l'équilibration / de l'immersion / de la respiration.

Les compétences à acquérir au cycle 3 : Les compétences représentent la capacité pour un élève à mobiliser des ressources (savoirs, savoirs faire, et savoirs être) devant une tâche, ou situation complexe. Compte tenu des caractéristiques et des spécificités du cycle 3 (360 heures d'EPS sur le cycle, dont 144 en 6ème),

Les sept compétences disciplinaires représentent les champs d'expériences motrices qui balisent et construisent un parcours de formation complet en EPS : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement ;

Réaliser la meilleure performance possible en milieu aquatique : Compétence Attendues fin de cycle :

Savoir nager : Réaliser dans l'enchaînement et sans reprise d'appui un parcours comportant : une entrée dans l'eau, un franchissement d'obstacle en immersion complète, un déplacement ventral puis dorsal sur 15 mètres, un surplace (valider l'attestation du savoir nager scolaire).

Nager vite : A partir d'un départ plongé, réaliser la meilleure performance possible sur 25 mètres en crawl.

Nager longtemps : A partir d'un départ plongé, réaliser, en 6 minutes, la plus grande distance possible en crawl en coordonnant la respiration avec les mouvements de propulsion des bras.

Composantes de la compétence :

Entrer dans l'eau de différentes manières.

S'équilibrer avec et sans matériel, sur le ventre et sur le dos, en mouvement ou sur place.

Passer d'une respiration réflexe à une respiration adaptée.

S'immerger pour franchir un obstacle.

Rechercher l'alignement tête, corps, jambes ; se propulser par des battements. Coordonner propulsion, équilibration, Respiration et prise d'information.

Se sauver, sauver autrui, performer.

Connaissances associées :

Règles de sécurité.

Règles d'hygiène.

Tenue adaptée.

Vocabulaire spécifique de l'activité.

Critères de réussite.

Démarches et méthodes :

Par la pratique de la natation, l'élève sera amené à :

- résoudre les 3 problèmes majeurs : s'équilibrer, maîtriser sa respiration, se propulser ;
- passer de réponses motrices naturelles et spontanées (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer) ;
- évoluer, à différentes profondeurs, sur des parcours faisant varier le nombre et la nature des actions à réaliser ainsi que la distance à parcourir.

Repères de programmation :

La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle. L'attestation de savoir nager scolaire est à valider dans le courant du cycle 3.

Croisements interdisciplinaires :

Activités athlétiques, natation et Sciences : comprendre les besoins en énergie, la fonction de respiration, le fonctionnement des muscles et des articulations.

ARRETE DU 9-7-2015 - J.O. DU 11-7-2015 ÉVALUATION - ATTESTATION SCOLAIRE « SAVOIR-NAGER »

L'attestation scolaire « savoir-nager », délivrée par le directeur de l'école ou par le principal du collège, est **incluse dans le livret scolaire de l'élève** ; un exemplaire, imprimé selon le modèle fixé par l'annexe 2 du présent arrêté, lui est remis.

La maîtrise du savoir-nager est attestée par les personnels qui ont encadré la formation et la passation des tests correspondants : à l'école primaire, un professeur des écoles en collaboration **avec** un professionnel qualifié et agréé par le directeur académique des services de l'éducation nationale

Le présent arrêté entre en vigueur à **compter de la rentrée scolaire 2015**.

LE SAVOIR-NAGER :

Le savoir-nager correspond à une maîtrise du milieu aquatique. Il reconnaît la compétence à nager en sécurité, dans un établissement de bains ou un espace surveillé (piscine, parc aquatique, plan d'eau calme à pente douce). Il ne doit pas être confondu avec les activités de la natation fixées par les programmes d'enseignement.

Son **acquisition est un objectif des classes de CM1, CM2 et sixième** (qui constitueront le cycle de consolidation à compter de la rentrée 2016). Le cas échéant, l'attestation scolaire « savoir-nager » pourra être délivrée ultérieurement.

Sa maîtrise permet d'accéder à toute activité aquatique ou nautique susceptible d'être programmée dans le cadre des enseignements obligatoires ou d'activités optionnelles en EPS, ou à l'extérieur de l'école, notamment pour la pratique des activités sportives mentionnées aux articles A. 322-42 et A. 322-64 du code du sport.

Il est défini comme suit :

Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes :

- à partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière ;
- se déplacer sur une distance de 3,5 mètres en direction d'un obstacle ;
- franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1,5 mètre ;
- se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres ;

- au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
- faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale ;
- se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres ;
- au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
- se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète ;
- se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ.

Connaissances et attitudes :

- Savoir identifier la personne responsable de la surveillance à alerter en cas de problème ;
- connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé ;
- savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels la maîtrise du savoir-nager est adaptée.

2. Que dit la réglementation ?

BO N°28 DU 14 JUILLET 2011 :

Rappels :

Taux d'encadrement :

Classe maternelle : l'enseignant + 2 adultes agréés, qualifiés ou bénévoles, pour 1 classe ;

Classe Élémentaire : l'enseignant + 1 adulte agréé, qualifié ou bénévole, pour 1 classe ;

Surveillance : Personnel(s) uniquement affecté(s) à cette tâche et titulaire du BEMNS, BEESAN ou BPJEPS AAN.

Les intervenants bénévoles sont agréés par l'Education Nationale. Inscrire auprès du conseiller pédagogique de circonscription, dès le mois de septembre, ces personnes, même si les séances débuteront en période 3. Cet agrément se passe sur 3 heures avec une partie théorique et une partie physique. La participation à ces deux moments est obligatoire pour être agréé.

3. La didactique des activités aquatiques et de la natation

3.1. Logique interne de l'activité :

Organiser (ou réorganiser) chez l'élève ses perceptions, son équilibre, sa respiration, sa propulsion et sa flottabilité dans un milieu inhabituel et hostile dans lequel :

- les appuis sont fuyants, la résistance au déplacement importante.
- les risques doivent être connus et maîtrisés.

3.2. Principes «opérationnels» :

Principe de flottabilité : mise en œuvre du principe d'Archimède ;

Principe d'équilibre : équilibre par combinaison des forces (poids, poussée, forces d'appui) ;

Principe de glisse : minimisation de la résistance au déplacement ;

Principe de respiration : structuration respiration (expiration forcée dans l'eau, par la bouche, le nez / motricité

Principe de propulsion : optimisation des actions motrices

3.3 Liens entre les principes opérationnels et les compétences visées chez les élèves :

Principes opérationnels	Compétences visées
Principe de flottabilité	→ L'enfant accepte d'entrer dans l'eau, de se laisser porter par l'eau, de s'immerger.
Principe d'équilibre	→ L'enfant maîtrise des équilibres variés associés ou non à différentes prises d'appuis.
Principe de glisse	→ L'enfant sait allonger son corps dans l'axe de son déplacement.
Principe de respiration	→ L'enfant sait s'immerger totalement (apnée) et sait expirer sous l'eau sans, puis avec déplacement. L'enfant est amené à contrôler le compromis « se déplacer / dégager les voies respiratoires ».
Principe de propulsion	→ L'enfant sait orienter les appuis, les surfaces sur l'eau tout en maîtrisant leur amplitude.

3.4. Problèmes posés par le passage du terrien bipède à l'homme aquatique :

	ACTIVITES TERRESTRES	ACTIVITES AQUATIQUES
EQUILIBRATION	-équilibre vertical -appuis plantaires -tête verticale (regard est parallèle au déplacement) -pesanteur	-équilibre horizontal - perte totale des appuis plantaires -tête horizontale (regard perpendiculaire au déplacement) -poussée d'Archimède
RESPIRATION	-innée et réflexe -nasale expiration passive -pas de résistance à l'expiration	-volontaire puis automatique -essentiellement buccale - expiration active et longue -résistance de l'eau à vaincre
PROPULSION	-jambes motrices -bras « équilibrateurs » -appuis fixes et solides -résistance de l'air négligeable	-jambes surtout « équilibratrices » -bras moteurs -appuis fuyants et mouvants -résistance de l'eau effective

Les adaptations nécessaires au passage de l'enfant terrien à l'enfant aquatique se font au travers d'actions motrices propres à la natation. Les repères suivants bornent chaque action :

ACTIONS MOTRICES	REPERES DE TRANSFORMATIONS
-Entrer dans l'eau et s'immerger	→ de l'entrée assistée ... au plongeon autonome
-S'équilibrer	→ du refus ... à l'immersion totale de l'équilibre vertical avec appuis ... à l'équilibre horizontal sans appuis ... aux équilibres variés ...
-Respirer	→ de l'apnée ... aux séries d'expirations aquatiques maîtrisées
-Se déplacer	→ de la marche à la propulsion en position horizontale

Les bonnes habitudes à tenir à la piscine

Je ne vais pas à la piscine en cas de rhume, infection de la peau, verrues plantaires, plaies



Je passe au vestiaire et mets mon maillot de bain et mon bonnet



Je n'oublie pas d'aller aux toilettes



J'accède aux bassins dans le calme



Je passe les deux pieds dans le pédiluve



Avant de me mettre à l'eau, je me savonne tout le corps et les cheveux sous la douche



J'attends à mon emplacement avec mon groupe (poisson rouge, clown, combattant) et je ne vais pas dans l'eau sans l'adulte référent.

PLOUF !!!
Avec L'ADULTE REFERENT.



Je sors de l'eau aux 3 coups de sifflet !

ORGANISATION de la classe sur les bassins :

- Arrivez à la piscine 15 mn avant la séance. Attendez sous les douches la sortie de toutes les classes avant de se rendre autour des bassins, à votre place (P1 ou P2 ou P3) ;
- La séance dure 35 minutes : laissez le temps aux élèves de s'approprier et de répéter les situations d'apprentissage
- À l'arrivée au bord des bassins, chaque classe se positionne à l'endroit indiqué par un numéro (voir plan des positionnements des classes, P 11 et P 12) ;

RECOMMANDATION PEDAGOGIQUE

- Le groupe en difficulté (**poisson rouge**) ; familiarisation des enfants dans l'eau sera de préférence avec l'institut (lien affectif)
- Le groupe intermédiaire (**poisson clown**) ; le maître-nageur (début des équilibres et positionnements)
- Le groupe à l'aise (**poisson combattant**) ; parents agréés (perfectionnement, jeux)

Tous les matériels empruntés doivent être rangés !

- L'évacuation des bassins se fait dans la seconde qui suit le coup de sifflet du MNS,
- Le MNS/BEESAN/BPJEPS AAN, garde en priorité sur les 10 séances le même groupe (besoin de continuité dans les apprentissages).



Dossier à remettre aux enseignant(e)s des écoles primaires:

- Document sur l'hygiène à la piscine : « les bonnes habitudes à tenir à la piscine »
- Plans des bassins avec parcours : « petit bassin et grand bassin »
- Emplacement de la classe
- Trombinoscope des maîtres-nageurs
- Questionnaire à réaliser en classe avec les enfants

TENUE VESTIMENTAIRE :

<u>Enfants :</u>	<u>Accompagnant :</u>
maillots de bain APPROPRIE	maillot de bain
lunettes	maillot de Bain + tee shirt ou en short OBLIGATOIRE
bonnets avec prénom inscrit dessus	Bonnets (B2B)

LES MAITRES-NAGEURS /
SAUVETEURS



Sophie BOULY

Référent Pédagogique



Sarah COUDRAY

Référent Pédagogique



Emilie BITENC



Aurélien DIAZ



Arnaud LABRUNIE
Chef de bassin/MNS



Cyril LAPIERRE



Thomas TRAVERSIER

Référent Pédagogique



Véronique LAMAND



Anne ROUGIER

CHEF DE BASSIN : REFERENT ORGANISATIONNEL



Cédric MONCET



Damien FOURNIER



Jean BENTO



Xavier LOCHON

Marc MASSOUBRE



Pierre FAURE



Email : aquacap.mns@agglo-perigueux.fr
Tél Aquacap : 05 53 029 029
Tél Bertran de Born : 05 53 53 30 36

POSITIONNEMENT DES 3 CLASSES LORS DE LEURS ARRIVÉES AUTOUR DES BASSINS -

PISCINE DE L'AQUACAP



Banc
P2



**BASSIN
D'APPRENTISSAGE**



Banc
P1

- ❖ Accès aux bords des bassins des 3 classes.
- ❖ Chaque classe se dirige à son emplacement distribué, P1/P2/P3
- ❖ un MNS de référence sera à cet emplacement.
- ❖ La classe est alors divisée en groupes de travail (poissons rouges/ poissons clowns / poissons combattants)

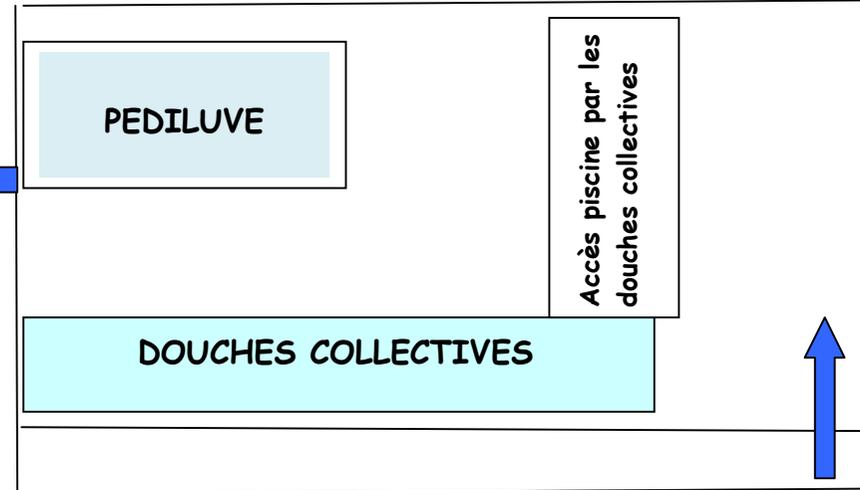


Amphithéâtre
P3



BASSIN SPORTIF

PODIUM MNS

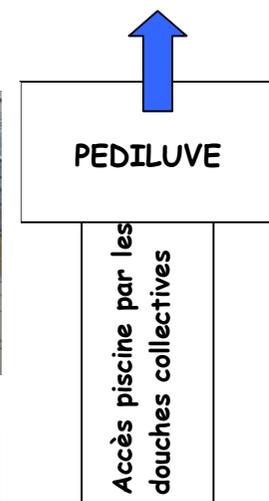
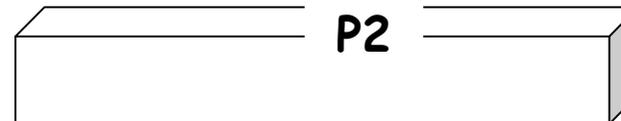
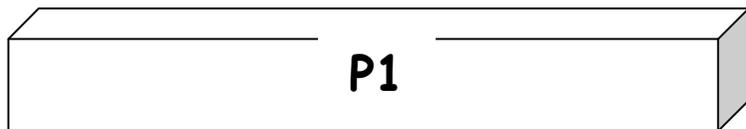
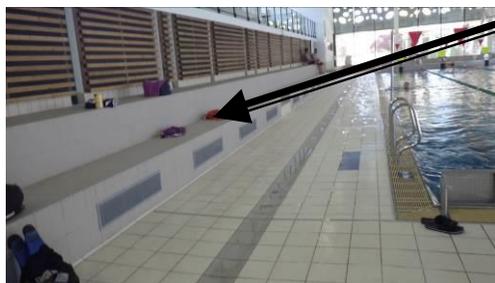


POSITIONNEMENT DES 2 CLASSES LORS DE LEURS ARRIVÉES AUTOUR DES BASSINS - PISCINE BERTRAN DE BORN (B2B)

Place 1 (P1) Place 2 (P2)



Accès aux bords des bassins des 2 classes. Elles sont, chacune, distribuées à 02 places, (sur les bancs), bien distinctes (1ere classe à P1, 2ème classe à P2). Elles ont un MNS de référence à cet emplacement. Chaque classe est alors divisée en groupes de travail (poissons rouges/ poissons clowns / poissons combattants)



QUESTIONNAIRE à faire en classe avant la venue à la piscine

Ce questionnaire est une base que vous modifiez à votre convenance, pour l'adapter à votre classe.

Ce questionnaire permettra de définir le groupe de l'enfant en amont : poisson rouge ou poisson clown ou poisson combattant.

Les réponses doivent correspondre réellement à ce que c'est faire l'enfant...

Les groupes devront être faits avant d'arriver à la 1^{ère} séance de piscine.

Nom: -----Prénom:-----

1°) EST-CE QUE TU ES DEJA ALLE A LA PISCINE ?

OUI



NON



ENTOURE LE SMILE DE TON CHOIX
POUR CHAQUE QUESTION

2°) ET SI OUI :

1 fois par semaine



1 fois par mois



1 fois l'été



3°) EST-CE QUE TU SAIS RENTRER DANS L'EAU TOUT SEUL ?

EN SAUTANT



PAR L'ECHELLE



PAR LES MARCHES



4°) EST-CE QUE TU SAIS METTRE LA TETE SOUS L'EAU ?

OUI



NON



5°) EST-CE QUE TU SAIS FAIRE DES BULLES LA TETE SOUS L'EAU?

OUI



NON



6°) EST-CE QUE TU SAIS RECHERCHER UN OBJET EN AYANT LA TETE SOUS L'EAU ?

OUI



NON



7°) EST-CE QUE TU SAIS TE DEPLACER SUR LE VENTRE?

OUI



NON



8°) EST QUE TU SAIS TE D2PLACER 0 LA GOULOTTE DANS LE GRAND BAIN ? :

OUI



NON



9°) EST-CE QUE TU SAIS TE DEPLACER SUR LE DOS?

OUI



NON



COMPTEZ LE NOMBRE DE SMILE SOURIANT!!



Groupe des POISSONS ROUGES si le nombre de smile souriant est < 5 :



Groupe des POISSONS CLOWNS si le nombre de smile souriant est $= 5$:



Groupe des POISSONS COMBATTANTS si le nombre de smile souriant est > 5 :



Définition des groupes par capacités motrices du moment des élèves :

POISSON ROUGE : groupe faible



Critères de réalisation:

- Ne met pas la tête sous l'eau
- Met la tête sous l'eau avec hésitation
- Ne sait pas rechercher un objet (PB)
- Ne s'équilibre pas sur le ventre et le dos
- Ne sait pas se déplacer (PB)

POISSON CLOWN : groupe moyen



Critères de réalisation :

- Met la tête dans l'eau et expire ou non
- Recherche un objet (PB)
- S'équilibre sur le ventre ou le dos
- Se déplace ou non sur le ventre ou le dos sur 1 ou 2m (au petit bain)

POISSON COMBATTANT : groupe à l'aise



Critères de réalisation:

- Met la tête dans l'eau, expire par la bouche et le nez
- Recherche un objet (PB et GB)
- S'équilibre sur le ventre ou le dos
- Se déplace sur le ventre ou sur le dos sur plusieurs mètres (au grand bain)

FEUILLE DE PRESENCE et de POSITIONNEMENT : ENSEIGNANT(E) et MNS par groupe de poissons

Ecole :	Classe de :	Enseignant :	
Jour :	Modèle de semaine :	Heure :	Position de la classe à l'arrivée au bord des bassins: P1 <input type="checkbox"/> ou P2 <input type="checkbox"/> ou P3 <input type="checkbox"/>

Groupe :

1 Poissons rouges

ou

2 Poissons clowns

ou

3 Poissons combattants



	NOMS	PRENOMS	Séance N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	N°11
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													

5. PROPOSITIONS de SITUATIONS PEDAGOGIQUES

L'ENFANT DANS L'APPRENTISSAGE

Comportement de l'enfant (SI L'ENFANT SAIT OU NE SAIT PAS...)

Objectifs de travail, ce que l'on peut proposer :

*Un enfant doit passer par différentes étapes pour atteindre l'objectif final du cycle 2 ou du cycle 3.
Plusieurs étapes sont proposées à l'enfant, chaque étape doit être validée une par une pour passer à la suivante.*

1) S'IL NE CONNAIT PAS LA PISCINE ET NE MET PAS LA TÊTE DANS L'EAU

Objectifs :

1 : découverte de celle-ci, accepter d'évoluer dans l'eau ;

2 : Début des immersions (la bouche, les yeux, la tête) l'enfant doit mettre sa tête dans l'eau volontairement ou involontairement. (Cela peut aussi passer par une perte de ses appuis plantaires) ;

Dès que l'élève a la tête sous l'eau, demander l'expiration « forcée » c'est-à-dire « Fais des bulles » !

L'intervention de l'enseignant est plus appropriée car il le connaît et a un lien de confiance avec l'enfant.

Il est intéressant de pouvoir travailler cette phase dans un parcours en Petite Profondeur pour avoir un maximum d'actions.

La familiarisation est l'élément essentiel de la construction aquatique de l'enfant. Plus cette étape sera aux mieux réalisée plus les apprentissages futur seront simples et plus vite acquis.

Il serait bien de venir au plus vite (dès la 2ème séance par exemple) dans le grand bain, quand cela est possible, afin de casser le mythe de celui-ci. La première approche peut être seulement une « visite », une entrée par l'échelle se déplacer ou pas à la goulotte.... Ici un adulte dans l'eau est nécessaire pour accompagner affectivement et physiquement les élèves.

Situations pédagogiques :

PREMIERS CHEMINEMENTS

Organisation :

Déplacement de tout le groupe suivant les indications données par l'enseignant (signaux visuels ou auditifs : droite, gauche, arrêt).

Consignes :

- Se déplacer épaules dans l'eau en tenant le bord à deux mains.
- Variante 1 : idem en croisant les bras.
□ Variante 2 : idem en tournant sur soi-même.

COURSE À LA GOULOTTE

Organisation :

Une équipe opposée à l'autre (15 m) avec un objet à atteindre placé à mi-distance.

Consigne :

- Aller le plus vite possible toucher l'objet en se déplaçant le long de la goulotte.
(On recherche l'horizontalité grâce à la vitesse de déplacement)

LA PLANCHE RETOURNÉE

Organisation :

Chaque élève dispose d'une planche flottante placée devant lui.

Consigne :

- Au signal, il faut retourner la planche, le plus rapidement possible en n'utilisant que la tête.

REGARDE-MOI

Par deux

Les enfants doivent aller sous l'eau

Le 1er enfant fait un chiffre avec sa main ou le crie sous l'eau, le 2nd le regarde, remonte à la surface et lui dit le chiffre vu ou entendu.

LE BALANCIER

2/2, ils se tiennent les mains

Un debout et l'autre accroupit sous l'eau

Au top, ils balancent de position

LE TUNNEL

2/2, ils se tiennent les mains

Les enfants sont tous côte à côte

Ils doivent passer 1/1, sous les bras des camarades

LA GRENOUILLE

Chaque enfant à une planche

1 enfant compte au mur jusqu'à 3, au top il se retourne

Les enfants doivent se cacher sous leur planche

L'HORLOGE

L'éducateur est muni d'une frite, il fait glisser la frite sur l'eau

Les enfants doivent se cacher sous l'eau pour ne pas se faire toucher par la frite

2) S'IL MET LA TÊTE DANS L'EAU

Objectifs :

1 : faire des immersions de plus en plus longues (possible au grand bain !!) ;

2 : souffler dans l'eau plus ou moins longtemps ; par la bouche, par le nez ;

3 : aller en profondeur sous l'eau avec des aides (copains, échelle, perche, cage aquatique,...) ;

4 : accepter la remontée passive et arriver à lui faire comprendre qu'il flotte et qu'il ne coule pas !!! Acquérir la position de « survie » l'étoile de mer sur le dos. Cet apprentissage doit commencer dès la classe de CP !

5 : être capable de s'équilibrer/déséquilibrer statiquement et dynamiquement en petite et grande profondeur. Par exemple : passer d'une position ventrale à une position dorsale et inversement, avec ou sans matériel.

Situations pédagogiques :

LE FILET DU PÊCHEUR

Organisation :

Plusieurs enfants forment une ronde (le filet).

À l'intérieur se trouvent d'autres enfants (les poissons).

Consigne :

- Au signal, les poissons essaient de s'échapper en passant sous les bras ou entre les jambes du filet. S'ils y parviennent, ils se joignent au filet, le dernier poisson restant au milieu a perdu.

COURSE À LA GOULOTTE

Organisation :

Parcours le long du bord du bassin.

Consigne :

- Parcourir la plus grande distance en tenant la goulotte la tête entièrement immergée de plus en plus vite. Mettre un repère afin d'améliorer sa distance parcourue, si possible !

DESCENTE À L'ÉCHELLE OU PERCHE

Organisation :

En petit groupe. Travail par deux.

Consigne :

- Descendre sous l'eau en se tenant aux barreaux de l'échelle ou la perche puis remontée (N1 en s'aidant des barreaux / N2 passivement, poussée d'Archimède).

DIFFÉRENTES ENTRÉES DANS L'EAU à l'aide du
Toboggan, tapis, autres.....

CRIER SOUS L'EAU

Organisation :

Les enfants, deux par deux, sont face à face.

Consigne :

- Tous deux s'immergent ; l'un crie très fort une voyelle "Aaaaaah !" que l'autre doit reconnaître. Idem avec d'autres voyelles.

UN PARCOURS D'OBSTACLES EN GRAND BAIN

Voir parcours proposé par les éducateurs sportifs de la piscine.

3) S'IL SAIT QU'IL FLOTTE

Objectifs :

1 : construire la position "Fusée" (corps et allongé indéformable, « droit comme un I ou une fusée) ;

2 : sauter dans le grand bain en fusée (bouteille) et enchaîner une remontée passive : je me laisse remontée passivement à la surface.

Comment construire la position FUSEE ?

Cette position sera la même que lors de l'apprentissage du plongeon, de la glissée, de la coulée. Cette position sera surtout celle que l'on retrouvera sur le crawl ou dos crawlé. C'est un alignement jambes/ tronc / tête.

C'est-à-dire :

Mains collées l'une sur l'autre ;

Bras tendus, les avant-bras passent juste derrière la tête et dans l'alignement du corps ;

Menton poitrine (comme si on voulait retenir une balle avec son menton, ça doit tirer sur la nuque) ;

Corps tonique et indéformable.

Situations pédagogiques :

SAUTER EN FUSEE (pieds en premier dans l'eau) ET SE LAISSER REMONTER

Organisation :

Les élèves sautent l'un après l'autre. Si nécessaire la perche servira pour revenir au bord.

Consignes :

- Sauter dans l'eau, rester droit et tonique et se laisser remonter sans pousser au fond et sans faire de mouvement

1 : étoile de mer ventre/dos

2 : boule

3 : roulade avant/arrière

4) S'IL S'ALLONGE EN CONSERVANT LA POSITION FUSEE

Objectif :

1 : amener l'enfant à réaliser des glissées ventrales avec expiration tête dans l'eau et glissées dorsales. Le départ peut évoluer , d'abord dans l'eau debout ou assis, puis départ plonger.

Situations pédagogiques :

LE PLONGEON

Pour un départ plongeon assis :

Consignes :

Toujours en position de fusée, assis les fesses au bord, les pieds collés sur le mur, se laisser basculer vers l'avant mais pas trop vers le fond, en poussant avec ses pieds pour aller loin devant.

Critères de réussite : Les mains rentrent en premier dans l'eau.

Pour un départ plongé (dans le grand bassin) :

Sécurité : toujours les pieds agrippés à la goulotte ou au mur.

Consignes :

- Main sur les chevilles en boule tête rentrée et menton poitrine. Tomber en avant ; Critères de réussite : Les mains rentrent en premier dans l'eau.
- La même chose mais les jambes tendues ;
- En position fusée jambes fléchies, bras parallèles à l'eau. Se laisser tomber en avant ;
- Idem avec une petite impulsion des jambes dans le déséquilibre.

LA GLISSÉE VENTRALE

Consigne :

En position FUSEE, prendre appui au mur ou départ plongé assis.

Variables pédagogiques :

Ces appuis peuvent s'effectuer par ordre de difficulté de la manière suivante :

1. Elève dans l'eau au bord : Appui d'un pied au fond et l'autre au mur ;
2. L'élève n'a pas pied, aller sous la surface de l'eau et positionner ses deux pieds contre le mur et pousser en position fusée...

Consignes :

A partir de ces différents départs pousser fort afin d'aller le plus loin possible. Attention à ne pas relever la tête, le regard doit être au fond du bassin.

Tout d'abord dans le petit bain et ensuite dans le grand bain.

Critères de réussite : glissée longtemps, le plus loin possibles sans mouvements de jambes ou de bras.

LA GLISSÉE DORSALE,

Organisation :

Face au mur, debout dans le petit bain ;

Consignes :

Placer les bras et la tête en position FUSEE DORSALE : Bras dans le prolongement du corps ;

- mettre les épaules dans l'eau,
- basculer la tête en arrière, mettre les oreilles dans l'eau, regarder le plafond,

Critères de réussite :

- glisser longtemps.

LA DEMI - VRILLE

A partir de la glissée ventrale bien appuyer avec son oreille sur un des deux bras afin d'amorcer une $\frac{1}{2}$ vrille. On se retrouve sur le dos.

A partir de la glissée dorsale bien appuyer avec son oreille sur un des deux bras afin d'amorcer une $\frac{1}{2}$ vrille. On se retrouve sur le ventre.

Concours de distance à 2 en position ventrale ou dorsale sans propulsion :

- après un départ plongeon assis ou debout, maintenir la position fusée le plus loin possible (menton poitrine, bras derrière la tête)

-départ dans l'eau, les deux pieds au mur (oreille dans l'eau, le regard vers le plafond, bascule de la tête en arrière) pousser fort maintenir la position le plus loin possible

5) S'IL MAITRISE LES GLISSEES VENTRALES ET DORSALES

Objectifs :

- 1 : travail du plongeon suivi de la glissée ;
- 2 : ajouter le moteur principal : mouvement de bras (en nages ventrale et dorsale) voir travail de jambes en second lieu.
- 3 : réaliser des expirations complètes (souffler longtemps) et enchaînées.

Situations pédagogiques :

Consignes propulsion dorsale :

- regarder au plafond ;
- le corps reste indéformable (la fusée);le nombril va vers le plafond ; regarder le plafond ;
- aller tout droit (repère bord ou plafond) ;
- le retour aérien des bras est le plus rapide possible.

Concours de distance à 2 en position ventrale ou dorsale avec propulsion

- ajouter des petits battements de jambes pour aller encore plus loin (attention ne pas insister si les jambes ne sont pas correctes, on avance avec les bras et non les jambes en natation !)

LE RADEAU

- 1) 2/2 avec une frite, propulsion des jambes ; le MOTEUR ;
- 2) Sur le ventre, tendre les bras devant avec la frite et « taper » des pieds
- 3) Sur le dos, en tenant la frite tendre les bras sur les cuisses et donner « des coups de pied »
- 4) Ne pas lâcher la frite sinon le radeau coule
- 5) 2/2 avec une frite, propulsion de bras : les RAMES
- 6) Sur le ventre, bras tendues, tête dans l'eau, ramer avec le bras sur l'extérieur
- 7) Sur le dos, idem

OBJECTIFS	SITUATIONS D'APPRENTISSAGE SANS MATERIEL
<i>Etre capable de travailler du plongeon vers la glissée</i>	<p>Ex1 : LE BATEAU À 4 TEMPS Après une glissée ventrale aller le plus loin possible avec 4 mouvements de bras : mettre un repère de distance (camarade), le faire reculer à chaque nouvel essai.</p> <p>En position ventrale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - profiter de l'élan le plus longtemps possible, ne se redresser que quand on est immobile, - préserver la position "FUSEE" pendant tout l'exercice, - rechercher l'amplitude : chercher l'eau loin devant (contact bras-oreille) et l'amener loin derrière (toucher la cuisse avec le pouce).
<i>Etre capable de rechercher ses appuis sur différentes positions</i>	<p>Ex1 : à cheval sur la frite Ex2 : en surf sur la planche (à plat ventre) Ex3 : jeux du bateau (ramer avec ses bras et ses coéquipiers) Ex4 : sustentation = un sur place Ex5 : jeux du miroir</p>
<i>Etre capable de réaliser des expirations complètes et enchaînées</i>	<p>Ex1 : LA FUSEE VA PLUS LOIN Après une glissée ventrale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aller le plus loin possible en tournant les bras et en soufflant dans l'eau., - quand nécessaire, inspirer de face - inspirer sur le côté du bras qui est en fin de traction. Pour inspirer, la tête pivote mais ne se redresse pas
<i>Etre capable de RATTRAPER ARRIÈRE EN DOS</i>	<p>Ex1 : Glissée dorsale avec les bras dans le prolongement du corps, battements, propulsion avec un seul bras à la fois, et arrêt du bras dans le prolongement du corps.</p> <p>En position dorsale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - regarder au plafond, - le corps reste indéformable - aller tout droit (repère bord ou plafond) - le retour aérien des bras est le plus rapide possible
<i>Etre capable de BATTEMENTS ALTERNÉS APRÈS GLISSÉE</i>	<p>Ex1 : Glissée ventrale prolongée par des battements. Ex2 : Glissée dorsale prolongée par des battements. Ex3 : Glissée ventrale + battements, $\frac{1}{2}$ vrille (quand je veux) pour finir sur le dos. Ex4 : Glissée costale prolongée par des battements</p> <p>Battements :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chevilles souples, - cuisses actives (mouvements de haut en bas), - faire un peu de mousse avec les pieds
<i>Etre capable de réussir le palier 1</i>	<p>Ex1 : saut + remonter passive Ex2 : équilibre ventrale/dorsale Ex3 : glissée ventrale/dorsale + plongeon canard + recherche d'objet</p>

6) S'IL NAGE 15 MÈTRES

Objectifs :

1 : coordonner la respiration à la propulsion pour nager plus loin

2 : améliorer sa propulsion pour nager plus loin sur le ventre et sur le dos

OBJECTIFS	EXERCICES AVEC MATERIEL	EXERCICES SANS MATERIEL
<i>Etre capable de se déplacer sur le dos et le ventre avec une propulsion de jambe</i>	Ex1 : avec frite Ex2 : avec planche Ex3 : tapis Ex4 : jeux du radeau, nénuphar	Ex1 : glissée ventrale, dos + propulsion Ex2 : propulsion sur coté (costale)
<i>Etre capable de coordonner l'expiration et l'inspiration avec une propulsion ventrale et dorsale</i>	Ex1 : avec frite Ex2 : avec planche	Ex1 : glissée ventrale, dos + propulsion ...
<i>Etre capable de rechercher ses appuis sur différentes positions</i>	Ex1 : à cheval sur la frite Ex2 : en surf sur la planche (à plat ventre) Ex3 : jeux du bateau (ramer avec ses bras et ses coéquipiers)	Ex1 : sustentation = rester à l'arrêt en surface Ex2 : jeux du miroir EX3 : jeux du chef d'orchestre
<i>Etre capable de coordonner la propulsion des jambes, des bras sur le ventre et le dos</i>	EX1 : avec frite Ex2 : avec planche Ex3 : jeux du radeau	Ex1 : glissée plus propulsion globale Ex2 : radeau 2/2 Ex3 : 2/2, une personne qui fait les bras deuxième qui fait les jambes
<i>Etre capable de réussir le test du palier 1 (déplacement sur 15m)</i>	Ex1 : saut Ex2 : remonté passive EX 3 : passer sous un obstacle flottant Ex4 : propulsion globale ventrale/ dorsale sur 15 mètres	

7) S'IL NAGE 15 MÈTRES ET PLUS

Objectif :

1 : L'emmener vers le polo, natation synchronisée, etc.... Pluridisciplinarité.

OBJECTIFS	SITUATIONS d'APPRENTISSAGES AVEC MATERIEL	SITUATIONS d'APPRENTISSAGES SANS MATERIEL
<i>Etre capable d'effectuer un virage ventral simple , toucher le mur à 2 mains, se retourner pour effectuer une coulée</i>	<p>Ex1 : avec frite, roulade avant/arrière dans l'eau</p> <p>Ex2 : avec frite devant un mur</p>	<p>Ex1 : allongé sur le ventre/dos (bras le long du corps ou bras devant) reprendre la position initiale</p> <p>Ex2 : virage plus coulée ventrale</p>
<i>Etre capable d'effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage ventrale/dorsale</i>	<p>Ex1 : sur une petite distance enchaîner les 3 exercices : Virage, coulée et reprise de nage globale ventrale/dorsale</p>	
<i>Etre capable de réussir le palier N°2</i>	<p>Parcours :</p> <p>Ex1 : plongeon en grande profondeur et remonter passive</p> <p>Ex2 : déplacement orienté en immersion</p> <p>Ex3 : sustentation (un surplace de 5 à 10 s) et regagner le bord</p>	<p>Se déplacer sur 30m Sans aide à la flottaison et sans repris d'appui</p> <p>Ex1 : se déplacer sur 25 m</p> <p>Ex2 : effectuer un virage</p> <p>Ex3 : une coulée</p> <p>Ex4 : reprise de nage pour gagner le bord</p>

APPRENDRE LE VIRAGE POUR REALISER UNE DISTANCE DE 30 METRES (25m+05m)

OBJECTIFS	SITUATIONS D'APPRENTISSAGES AVEC MATERIEL	SITUATIONS D'APPRENTISSAGES SANS MATERIEL
<i>Etre capable d'effectuer un virage ventral et dorsal statiquement</i>	<p>Ex1 : un virage simple : toucher le mur à 2 mains et faire une glissée, coulée (palier2) élève EXPERT : aller vers le virage culbute ; à sec sur tapis roulade avant/arrière Ex2: avec frite, roulade avant/arrière</p>	<p>Ex1 : allongé sur le ventre/dos (bras le long du corps ou bras devant) reprendre la position initiale Ex2 : roulade devant le mur</p>
<i>Etre capable d'effectuer un virage et une coulée ventral/dorsal</i>	avec frite devant un mur	virage plus coulée ventrale et dorsale
<i>Etre capable d'effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage ventral/dorsal</i>	sur une petite distance enchaîner les 3 exercices : Virage, coulée et reprise de nage global ventrale/dorsale	

APPRENDRE UNE AUTRE APPROCHE DU MILIEU AQUATIQUE

OBJECTIFS	SITUATIONS d'APPRENTISSAGES
<i>Etre capable de sensibiliser l'enfant au sauvetage</i>	<p>Ex1 : rétropédalage</p> <p>Ex2 : crawl polo</p> <p>Ex3 : plongeon canard</p> <p>Ex4 : rechercher de mannequin</p> <p>Ex5 : ramener camarade</p> <p>Ex6 : enchaîner tous les exercices</p>
<i>Etre capable de sensibiliser l'enfant au water polo</i>	<p>Ex1 : rétropédalage</p> <p>Ex2 : crawl polo</p> <p>Ex3 : manipulation du ballon</p> <p>Ex4 : tire avec ballon</p> <p>EX5 : Jeux collectif, vers le water-Polo</p>
<i>Etre capable de sensibiliser l'enfant au plongeon</i>	<p>Ex1 : parade d'un camarade</p> <p>Ex2 : plongeon tête à l'avant, différentes hauteurs</p> <p>Ex3 : chandelle avant/arrière</p>

DECOUVRIR UNE AUTRE APPROCHE DU MILIEU AQUATIQUE

OBJECTIFS	SITUATIONS D'APPRENTISSAGES
<i>Etre capable de sensibiliser l'enfant au sauvetage</i>	<p>Ex1 : r�tropolalage</p> <p>Ex2 : crawl polo</p> <p>Ex3 : plongeon canard</p> <p>Ex4 : rechercher de mannequin</p> <p>Ex5 : ramener camarade</p> <p>Ex6 : encha�ner tous les exercices</p>
<i>Etre capable de sensibiliser l'enfant au water polo</i>	<p>Ex1 : r�tropolalage</p> <p>Ex2 : crawl polo</p> <p>Ex3 : manipulation du ballon</p> <p>Ex4 : tire avec ballon</p> <p>Ex5 : jeux collectifs, vers le Water-Polo</p>
<i>Etre capable de sensibiliser l'enfant au plongeon</i>	<p>Ex1 : parade d'un camarade</p> <p>Ex2 : plongeon t�te � l'avant, diff�rentes hauteurs</p> <p>Ex3 : chandelle avant/arri�re</p> <p>Ex4 : groupe avant/arri�re</p>

6. LES ÉVALUATIONS :

RAPPEL : LE SAVOIR NAGER à ATTEINDRE EN FIN DE CYCLE

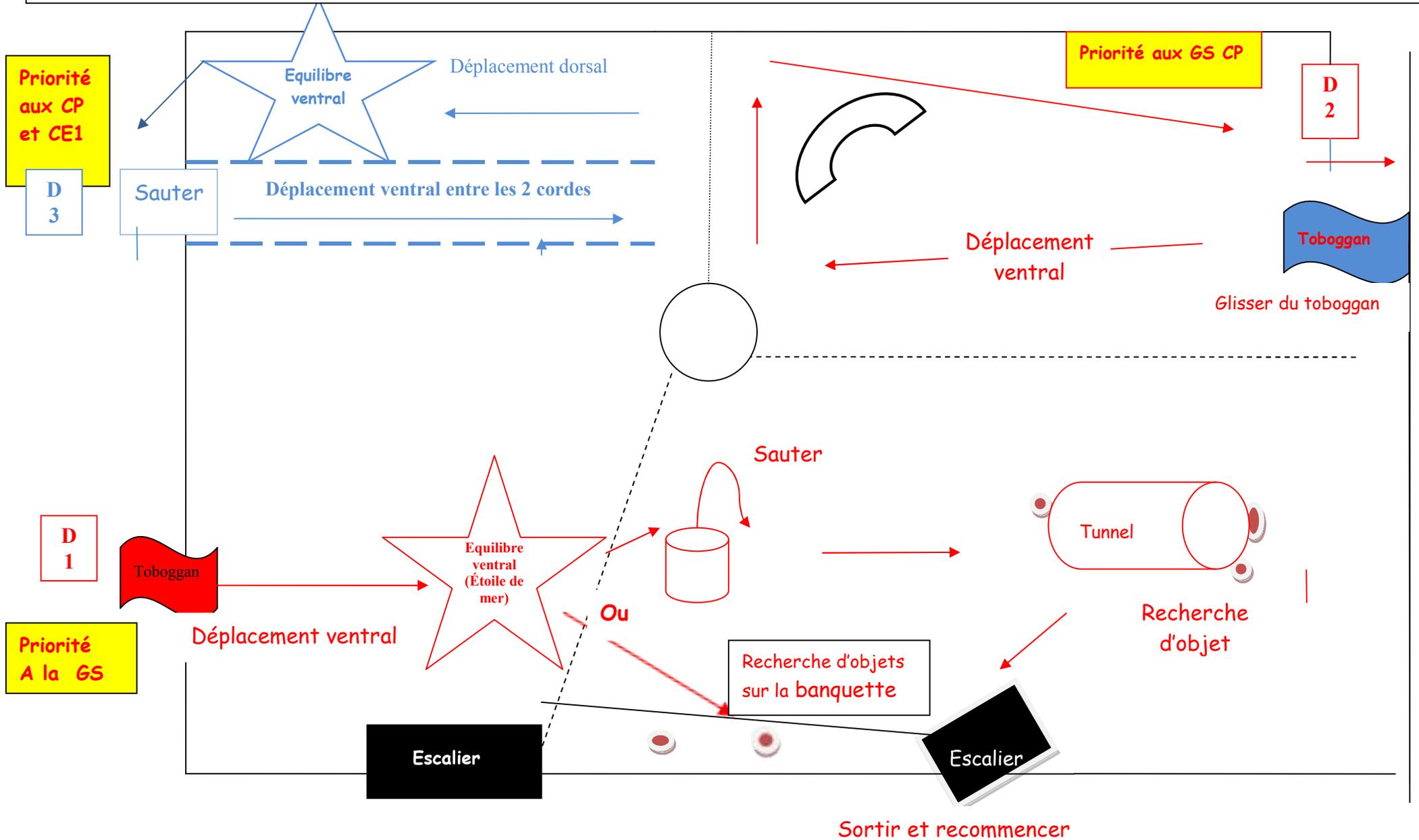
<p><u>Ecole Maternelle, GS:</u></p> <p><i>Attentes départementales :</i> <i>découverte du milieu aquatique en petite et grande profondeur.</i></p>	<p><u>Palier 1 du Socle Commun:</u> <u>CYCLE 2 au CE1 :</u></p> <p>se déplacer sur 15m sans aide à la flottaison, sans reprise d'appui et sans paniquer.</p>	<p><u>Palier 2 du Socle Commun :</u> <u>CYCLE 3 au CM2 :</u></p> <p>se déplacer sur 30m sans aide à la flottaison, sans reprise d'appuis avec un virage, une coulée et reprise de nage pour regagner le bord (25m + 5 m).</p>
<p>Bassin d'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> • entrer dans l'eau en sautant ; • sauter + remonter à la surface avec aide matériel ; • rechercher des objet(s) en immersion avec ou sans aide ; • s'équilibrer sur le ventre, sur le dos avec l'aide d'un matériel ; • se déplacer sur le ventre à l'aide d'un matériel ; <p>Grand bassin</p> <ul style="list-style-type: none"> • être capable d'entrer et de se déplacer à l'aide d'un matériel dans le grand bassin. 	<p>Grand bassin</p> <p>ET en moyenne profondeur</p> <ul style="list-style-type: none"> • sauter en moyenne profondeur ; • se déplacer en immersion sur 2m50 ; • se laisser flotter sur le ventre et le dos ; • regagner le bord. 	<p>Grand bassin</p> <p>ET en grande profondeur</p> <ul style="list-style-type: none"> • plonger ou sauter en grande profondeur ; • se déplacer en une immersion orientée ; • faire un surplace de 5" à 10" = une sustentation; • regagner le bord.

ATTESTATION SCOLAIRE « SAVOIR-NAGER »- ARRETE DU 9-7-2015 -

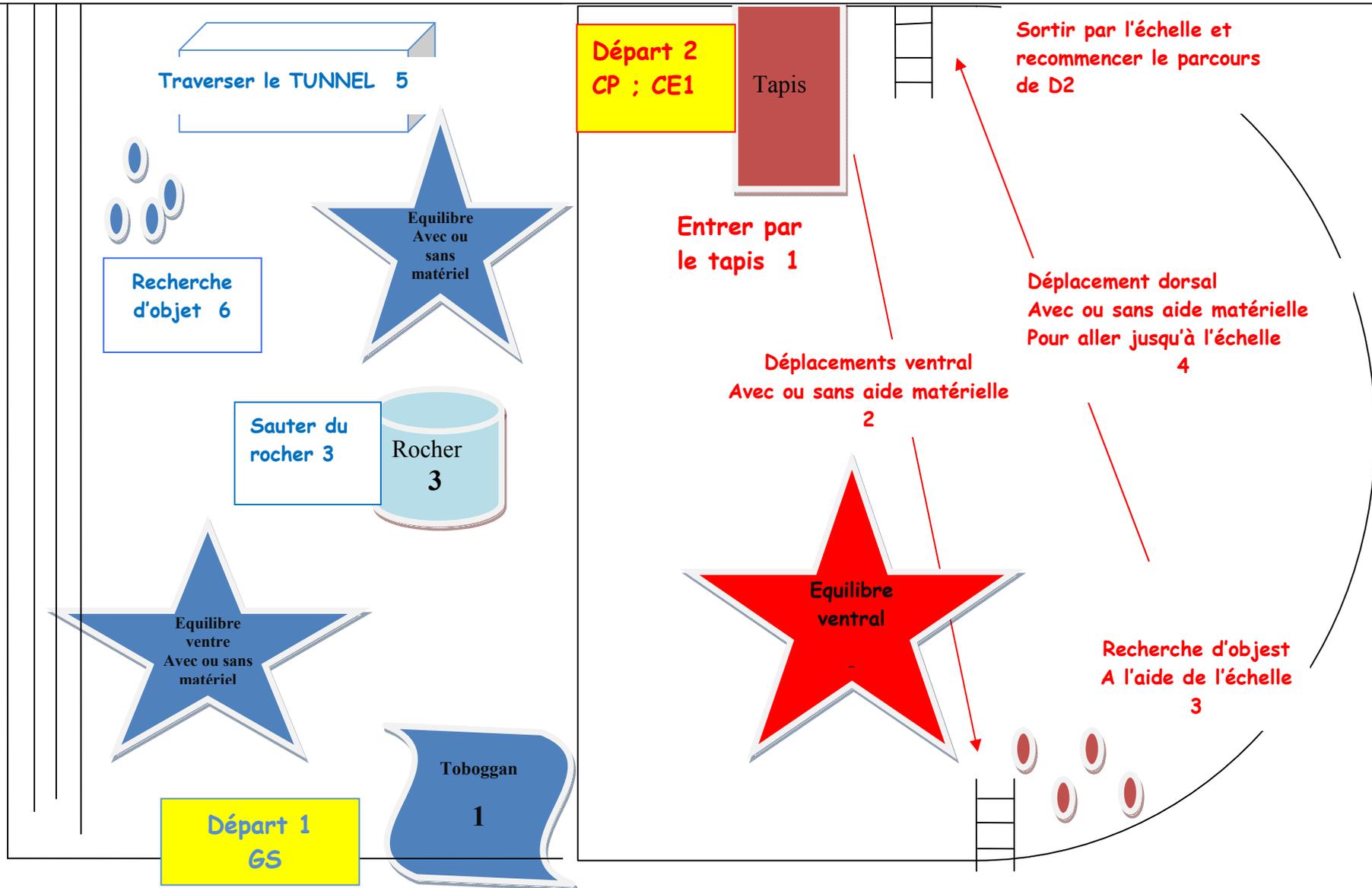
Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes :

- à partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière ; - se déplacer sur une distance de 3,5 mètres en direction d'un obstacle ;
- franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1,5 mètre ; - se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres ; - au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ; - faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale ; - se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres ; - au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
- se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète ; - se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ.

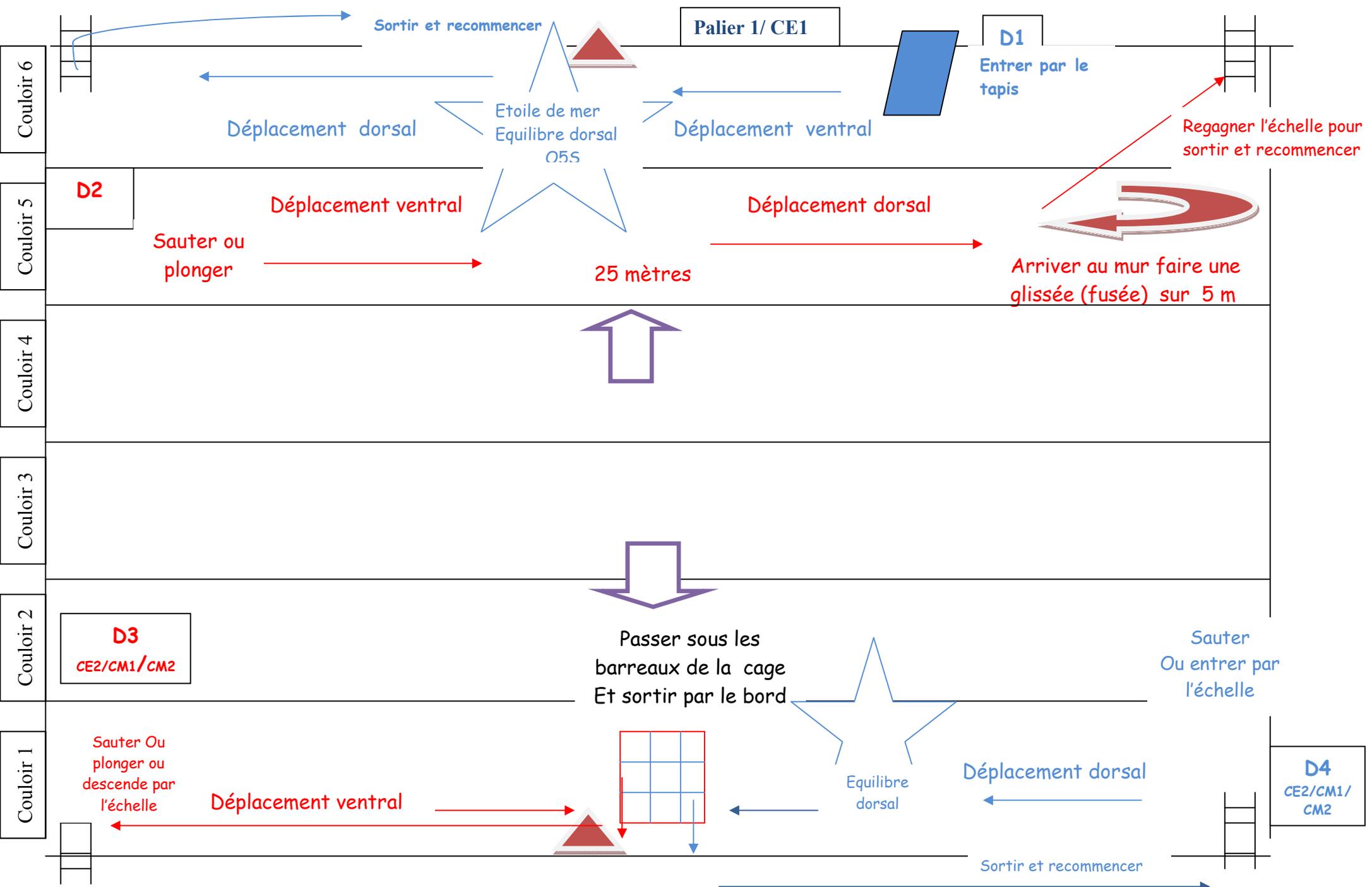
Piscine AQUACAP - 1^{er} et 2^e dernière séance : PARCOURS d'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE ET SOMMATIVE
Pour les CLASSES DE GS/CP/CE1
AVEC OU SANS MATERIEL



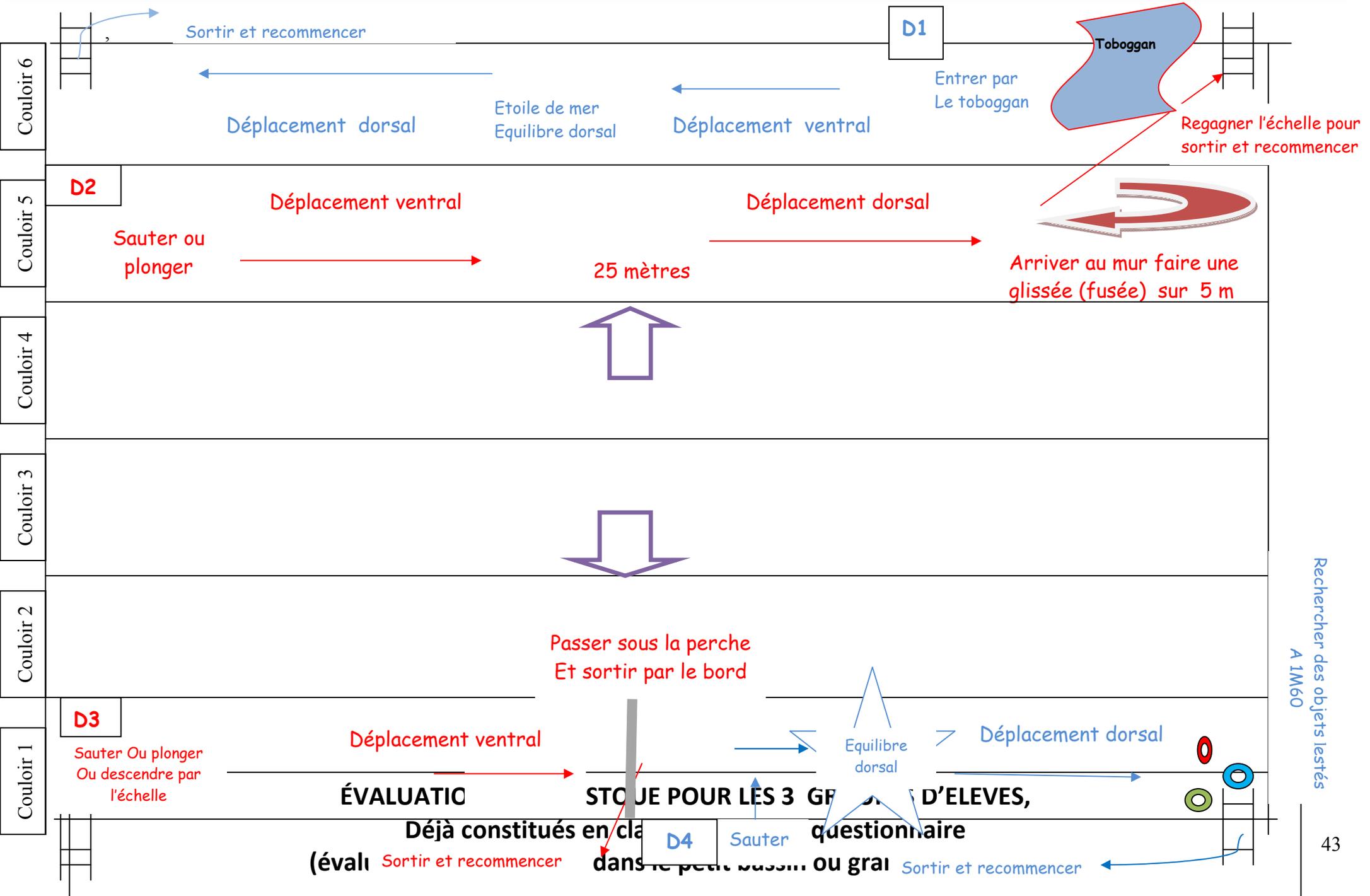
PISCINE B2B -1ère et 2 dernière séance : PARCOURS D'EVALUATION DIAGNOSTIQUE ET SOMMATIVE
POUR LES CLASSES DE GS/CP/CE1
AVEC OU SANS MATERIEL



Piscine AQUACAP -1ère séance : PARCOURS d'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE, AVEC OU SANS MATERIEL
 Pour les CLASSES de CE1, CE2, CM1, CM2 - 4 PARCOURS DANS LE GRAND BASSIN possibles.

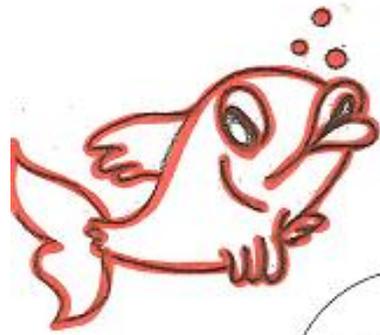


Piscine B2B - 1ère séance : PARCOURS d'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE, AVEC OU SANS MATERIEL ;
 Pour les CLASSES de CE1, CE2, CM1, CM2 - 4 PARCOURS DANS LE GRAND BASSIN possibles.



Rechercher des objets lestés A 1M60

MOUSQUETON



Je saute

Etoile de Mer, sur le ventre,
et
Etoile de Mer sur le dos.



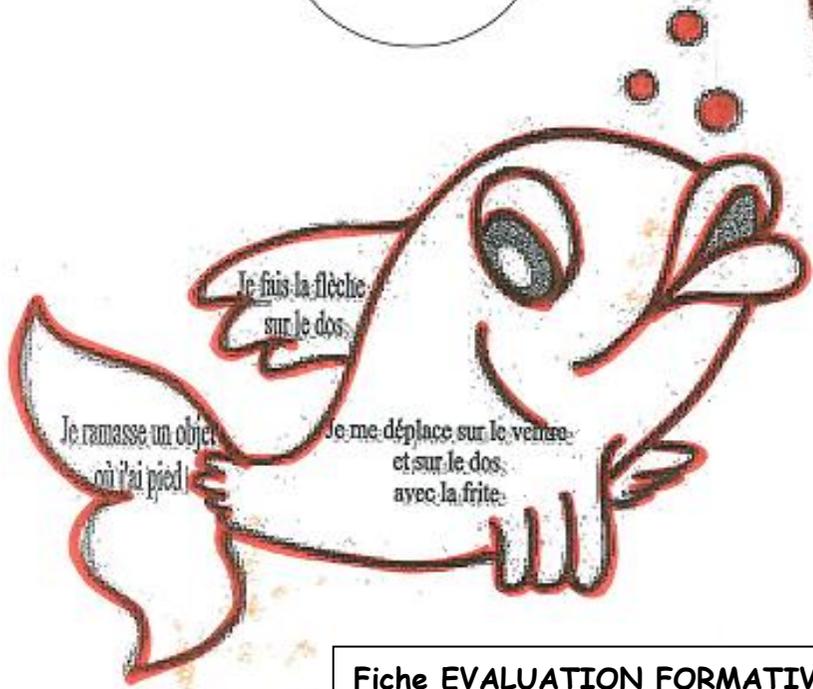
Je fais la flèche
sur le ventre.

Je mets la tête dans
l'eau.

Je me déplace

sur une courte
distance
sans
matériel

Je glisse sur le toboggan assis,
ou
allongé sur le ventre.



Je fais la flèche
sur le dos.

Je ramasse un objet
où j'ai pied!

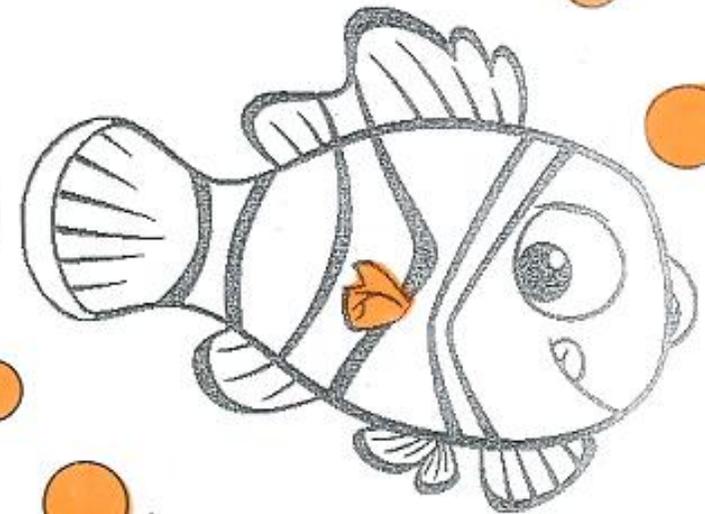
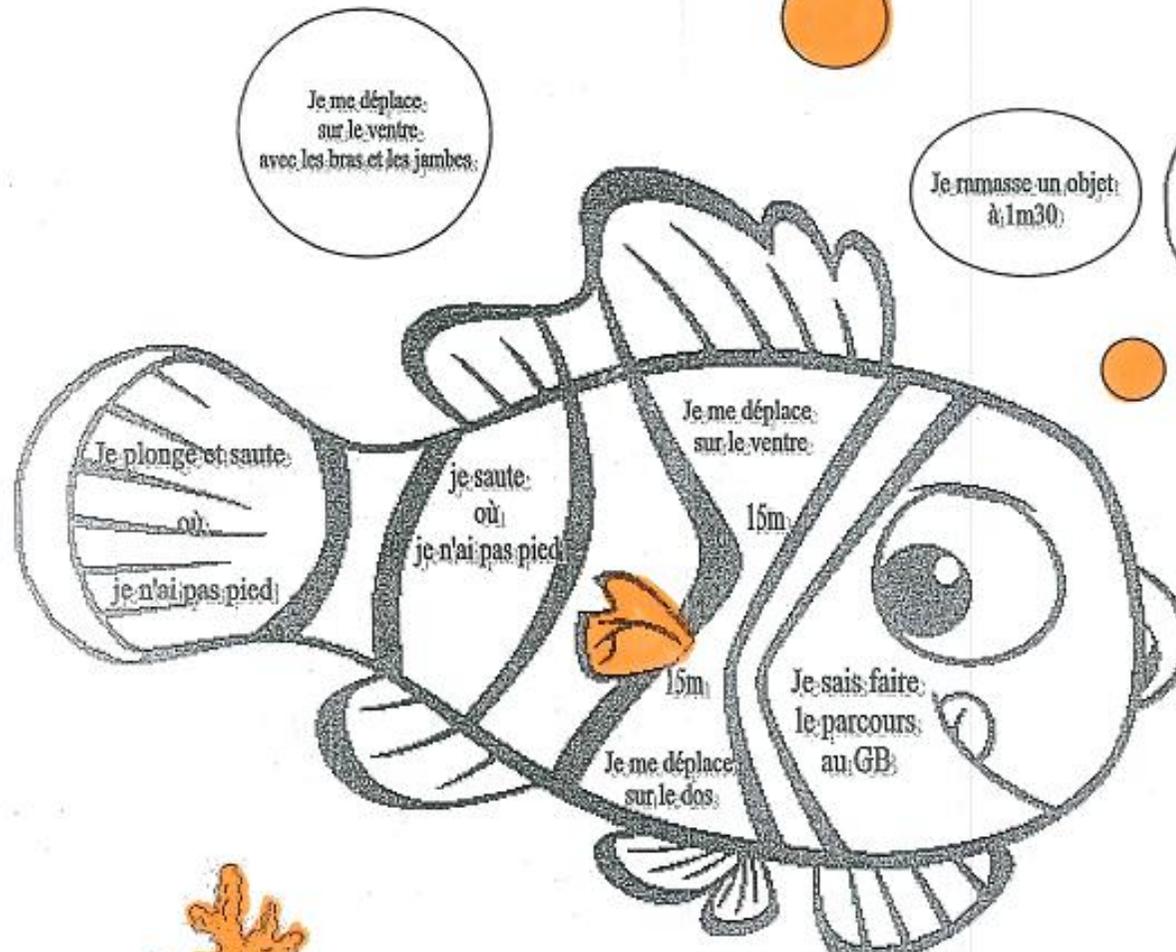
Je me déplace sur le ventre
et sur le dos
avec la frite.

Je souffle
dans l'eau.

Je sais faire
le petit parcours au PB.

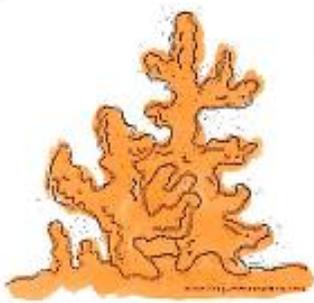
Fiche EVALUATION FORMATIVE
individuelle
Pour l'élève
Classe :
Nom :
Prénom :

POISSON CLOWN

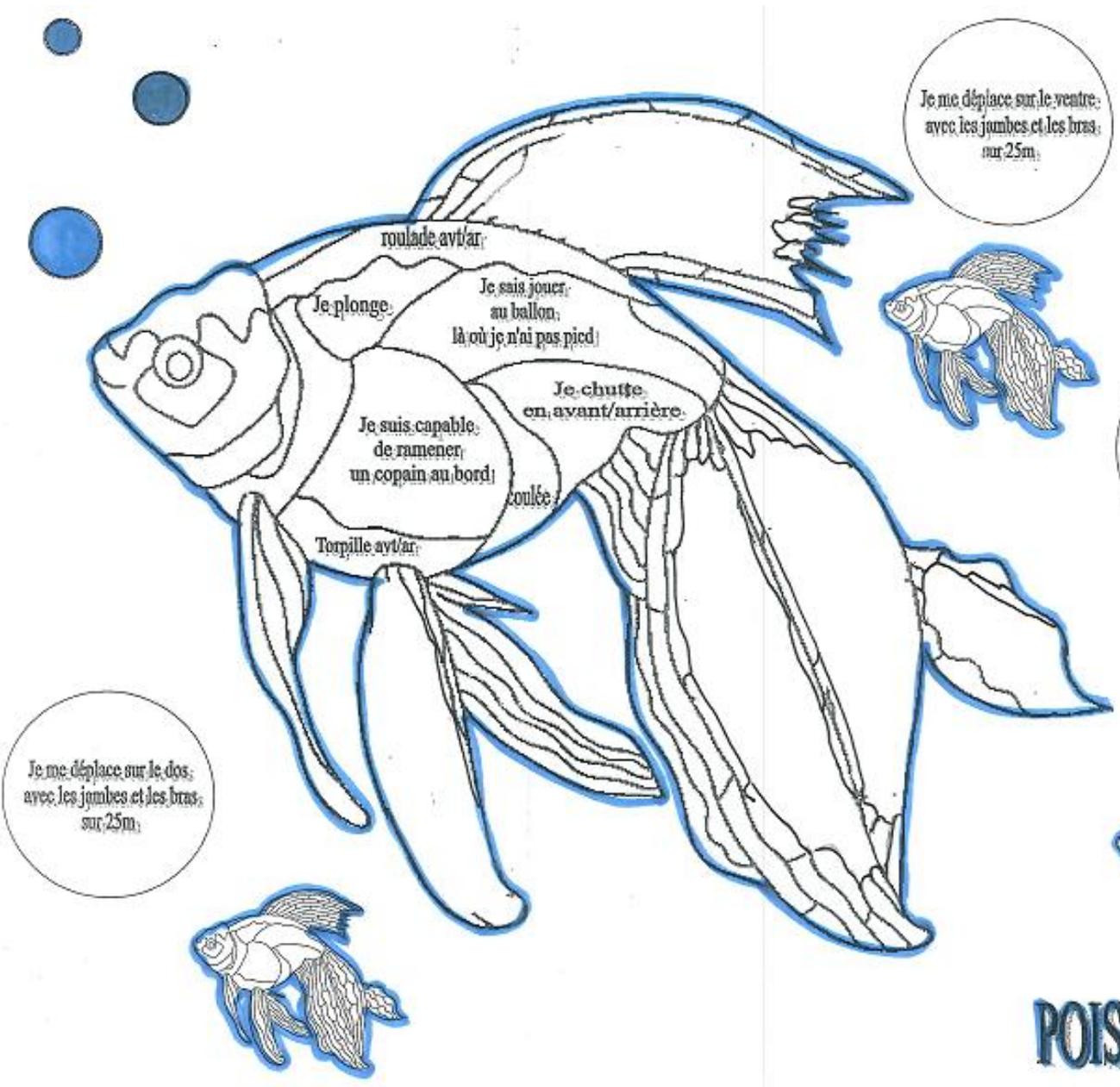


Je me déplace sur le dos avec les bras et les jambes.

Je me déplace sur une courte distance sans matériel.



Fiche EVALUATION FORMATIVE individuelle
Pour l'élève
Classe :-----
Nom :-----
Prénom :-----



Je me déplace sur le dos, avec les jambes et les bras, sur 25m.

Je me déplace sur le ventre, avec les jambes et les bras, sur 25m.

Fiche EVALUATION FORMATIVE individuelle
Pour l'élève
Classe :
Nom :
Prénom :

Je ramasse un objet en grande profondeur, en réalisant un plongeon canard!

POISSON COMBATTANT

CLASSE:		DATE :				CRÉNEAU :					
NOMS des ELEVES PP = Petite Profondeur GP= Grande Profondeur	ENTREE DANS L'EAU Avec aide / sans aide		EQUIBRE tenu 3s (l'étoile de mer) AVEC AIDE (AA) SANS AIDE (SA) à préciser		RECHERCHE D'OBJET(S)				DEPLACEMENT AVEC AIDE (AA) SANS AIDE (SA) à préciser		RESPIRATION IMMERSION
	GLISSER Du toboggan	SAUTER	VENTRE	DOS	AVEC AIDE		SANS AIDE		VENTRE	DOS	Aller sous l'eau en faisant des bulles OUI ou NON
					PP	GP	PP	GP			
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											

FICHE EVALAUTION SOMMATIVE du savoir nager pour les CE1 :
ENCHAINER PLUSIEURS ACTIONS Et REALISER UNE DISTANCE sur 15 m sans reprise d'appui

PALIER N°1: **CE1** tout doit être validé pour l'acquisition du **palier 1** du savoir nager (circulaire du 7 juillet 2011)

CLASSE: _____ DATE : _____ CRÉNEAU : _____

NOMS des ELEVES	ENCHAINER CES 3 ACTIONS			IMMERSION ORIENTE sous la perche (2m50) Sans reprise d'appuis	DEPLACEMENTS sur 15m Sans reprise d'appui, sans paniquer et sans matériel OU		VALIDATION DES COMPETENCES DU PALIER 1	
	ENTREE DANS L EAU EN GRANDE PROFONDEUR grand bassin	EQUILIBRES OU			VENTRE	DOS		
	SAUT	VENTRE	DOS					
						oui	non	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

Nom et Prénom :
Qualification :

N° carte professionnelle :
Signature :

Etablissement d'appartenance

FICHE EVALAUTION SOMMATIVE du savoir nager POUR LES CM2: PARCOURS GRAND BAIN

PALIER 2 : CM2 A partir de la circulaire du 7 juillet 2011)

CLASSE: _____ DATE : _____ CRÉNEAU : _____

NOMS des ELEVES	ENCHAINER CES ACTIONS				ENCHAINER LES ACTIONS						
	ENTREE DANS L EAU EN GRANDE PROFONDEUR		RÉALISER UN SUR PLACE de 5 à 10 s SANS PANIQUER	IMMERSION RECUPERER DES OBJETS LESTES		DEPLACEMENT 25 M Sans reprise d'appui et sans paniquer		Reprise de nage sur 5 M		VALIDATION	
	SAUT	PLONGEON		oui	non	VENTRE	DOS	VIRAGE	GLISSÉE	oui	non
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											

Nom et Prénom : _____
Qualification : _____

N° carte professionnelle : _____
Signature : _____

Etablissement d'appartenance : _____

FICHE EVALAUTION SOMMATIVE CM1/CM2

« ATTESTATION SCOLAIRE du SAVOIR NAGER (ASSN) » PARCOURS GRAND BAIN

NOMS DES ELEVES	ENTREE DANS L'EAU EN CHUTE ARRIERE	SE DEPLACER SUR 3M50 ET FARNCHIR L'OBSTACLE SUR 1M50	SE DEPLACER SUR LE VENTRE PENDANT 15M	DEMI-TOUR SANS REPRISE DE NAGE Et passer En DEPLACEMENT DORSAL	SE DEPLACER SUR LE DOS SUR 15m Et Au signal sonore SURPLACE POSITION HORIZONTALE DORSALE 15s	SE RETOURNER SUR LE VENTRE ET FARNCHIR L'OBSTACLE EN IMMERSION SUR 1M50	REVENIR AU POINT DE DEPART EN NAGEANT SUR LE VENTRE	VALIDATION De l'ASSN	
	OUI/NON	OUI / NON	OUI/NON	OUI/NON	OUI/NON	OUI / NON	OUI/NON	Oui /non	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Nom et Prénom :
Qualification :

N° carte professionnelle :
Signature :

Etablissement d'appartenance :

Seule la validation des DEUX PARTIES permet la validation de la compétence !

PALIER 1 « SAVOIR NAGER » : - Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

PREMIERE PARTIE		Validé à la date du	
- Saute en grande profondeur			
- Se déplace brièvement en immersion (2m50)			
- Se laisse flotter	Sur le ventre		
	Sur le dos		
Enchaînement de ces 3 actions			
DEUXIEME PARTIE			
Se déplacer sur 15 m sans reprise d'appui et sans paniquer			
La compétence « savoir nager » est validée au palier 1 le :			

PALIER 2 « SAVOIR NAGER » : - Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

PREMIERE PARTIE		Validé à la date du		
- Plonge ou saute (préciser le OUI d'un P pour plonge ou d'un S pour saute) en grande profondeur				
- Déplacement orienté en immersion : passer à travers un cerceau et remonter 1 ou 2 ou 3 anneaux sans reprise d'air, profondeur de 1m30 à 1m80(noter la profondeur)	1 anneau	2 anneau x	3 anneaux	
- Réalise un sur place de 5 à 10 secondes, sans paniquer.				
Enchaînement de ces 3 actions				
DEUXIEME PARTIE				
- Se déplacer sur 25 m sans reprise d'appui, virage, coulée et reprise de nage sur 05m.				
La compétence « savoir nager » est validée au palier 2 le :				

Nombre de séances de natation auxquelles l'élève a participé durant sa scolarité primaire							
PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2

Attestation de maîtrise du SAVOIR-NAGER
Aux PALIERS 1 et 2 du Socle Commun
De Connaissances et Compétences
(Compétence autonomie et initiative)
 Circ. N° 2011 - 090 du 7 juillet, BO n° 28 du 14 juillet 2011



Nom et cachet de l'école

Vu et pris connaissance, le.....
 Les parents ou représentant légal,
 Signature(s)



Je sais préparer mon sac pour aller à la piscine :

- ▶ Un maillot de bain, pas de short ou De bermuda pour les garçons ;
- ▶ Mes lunettes de piscines ;
- ▶ Ma serviette ;
- ▶ Des mouchoirs pour l'après piscine pour me dégager les voies aériennes ;
- ▶ Un bonnet et une écharpe pour me couvrir en sortant de la piscine en hiver ;
- ▶ Une bouteille d'eau pour m'hydrater après la séance



Je connais les règles d'hygiène :

- ▶ Passer aux vestiaires pour se mettre en tenue ;
- ▶ Passer aux toilettes, si besoin est, avant d'aller sur la plage d'attente ;
- ▶ Passer sous la douche avant d'aller sur la plage d'attente ;
- ▶ Je trempe les deux pieds dans le pédiluve avant d'aller sur la plage d'attente ;
- ▶ Je n'oublie pas de retourner aux toilettes dès que j'ai envie !



Je connais le règlement intérieur de la piscine

Il est interdit de :

- ▶ COURIR
- ▶ POUSSER
- ▶ PLONGER dans le PETIT BASSIN
- ▶ SE FAIRE COULER
- ▶ CRIER

**CARNET DÉPARTEMENTAL
BILAN DU SAVOIR NAGER**

**DOCUMENT DE LIAISON
CM2/6ème**



**académie
Bordeaux** 

direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Dordogne

SAVOIR NAGER DE L'ÉCOLE PRIMAIRE

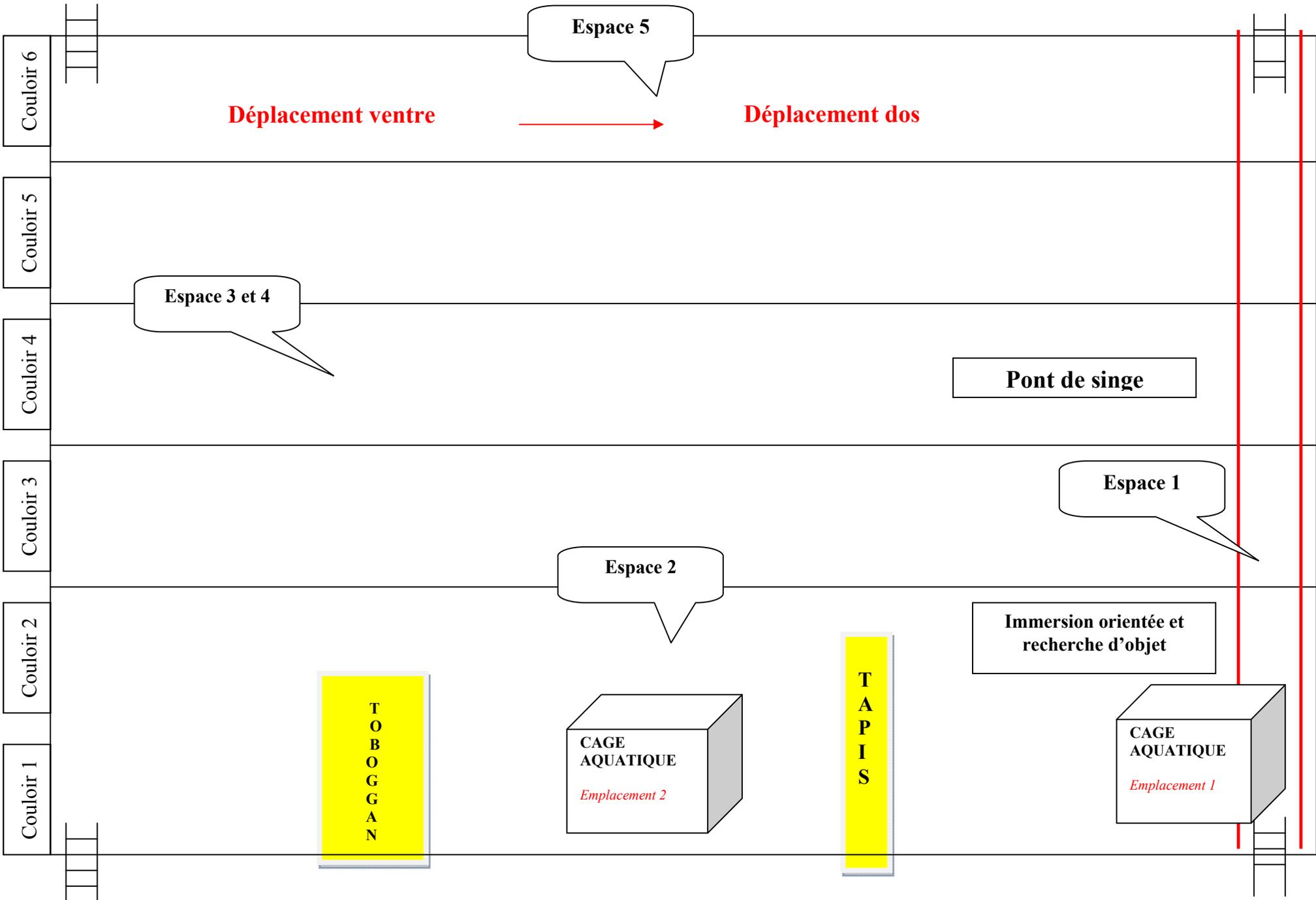
NOM :.....

PRÉNOM :.....

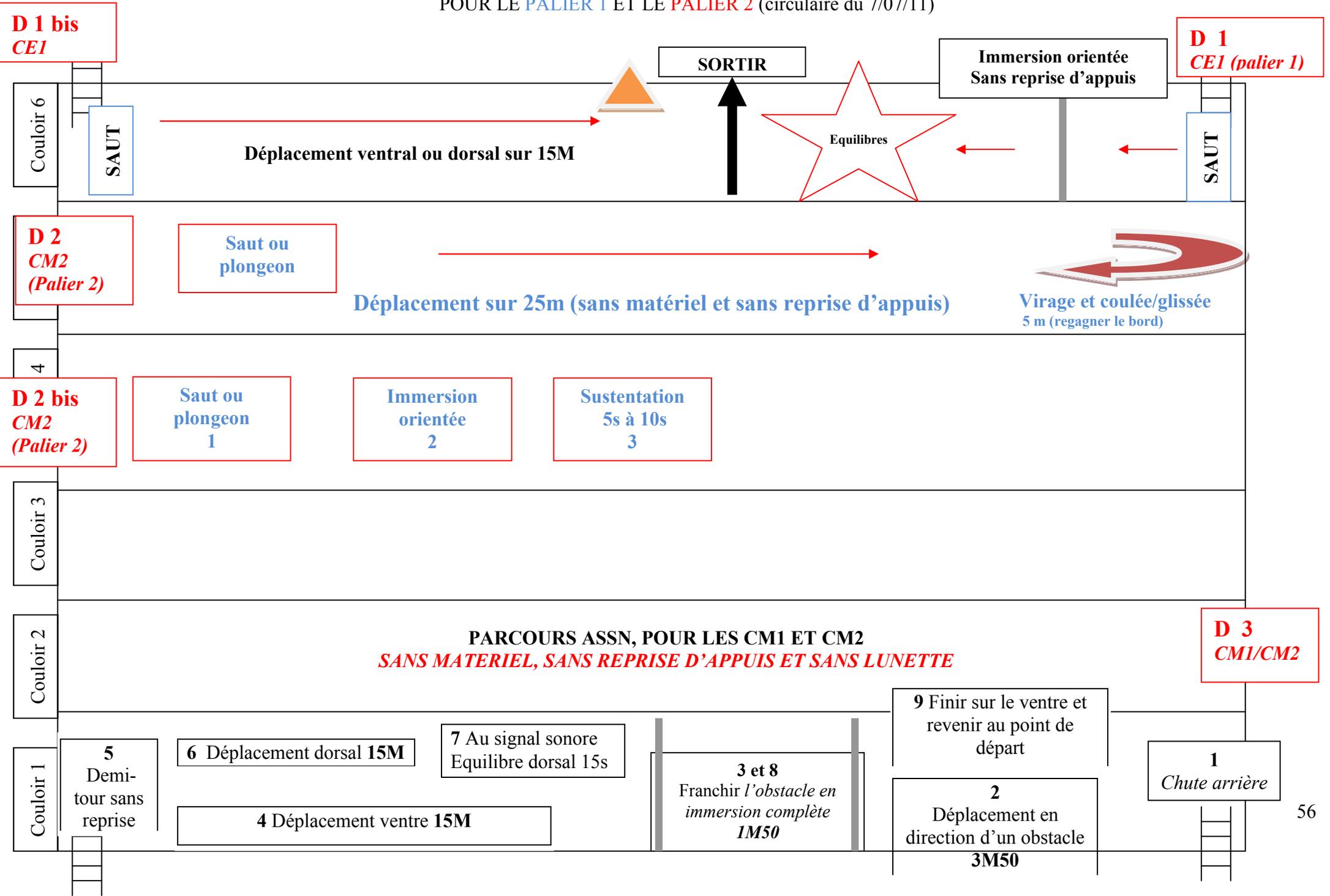
DATE DE NAISSANCE :.....

7. ANNEXES :

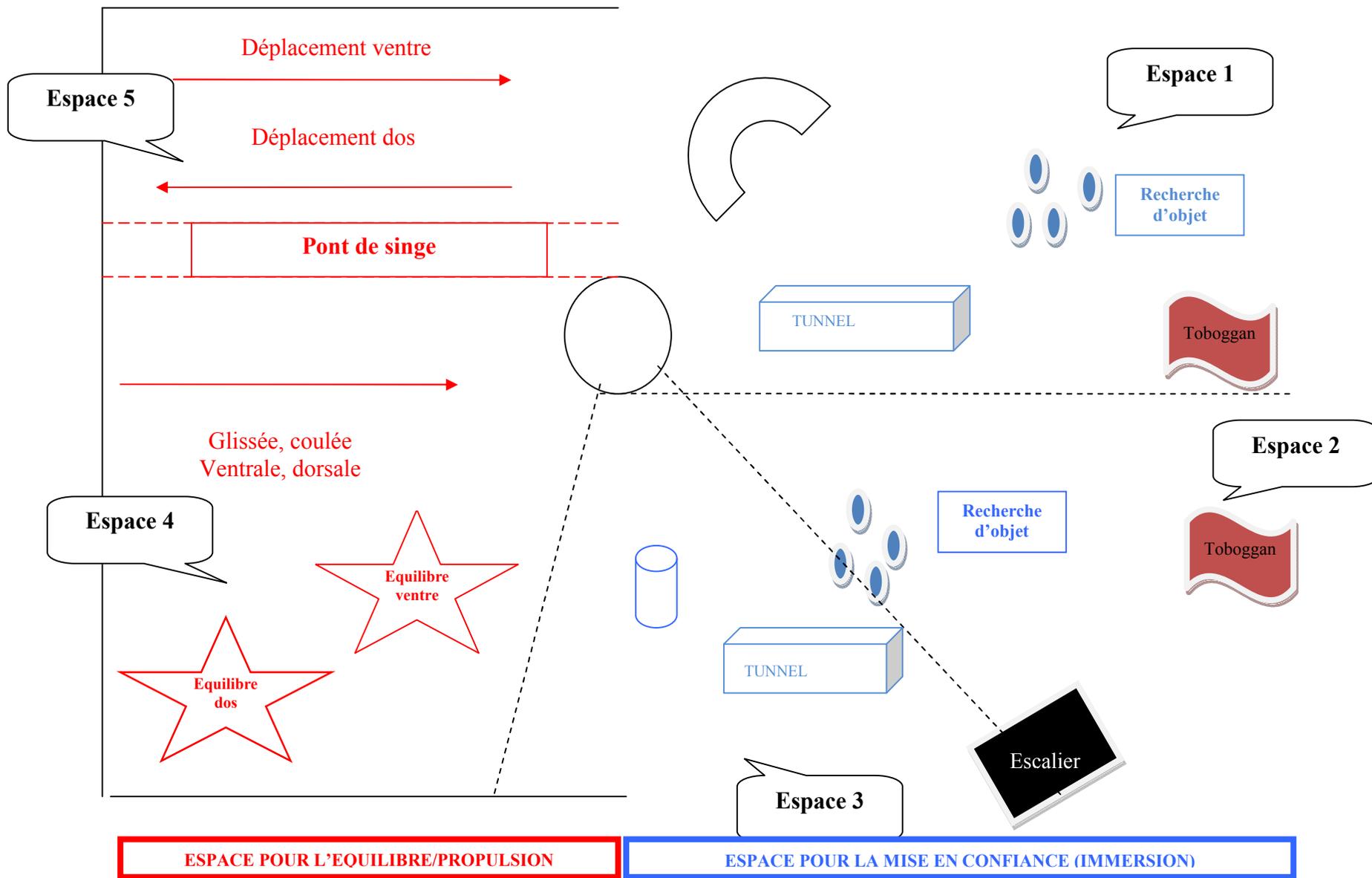
PLAN DU GRAND BASSIN AQUACAP à l'année



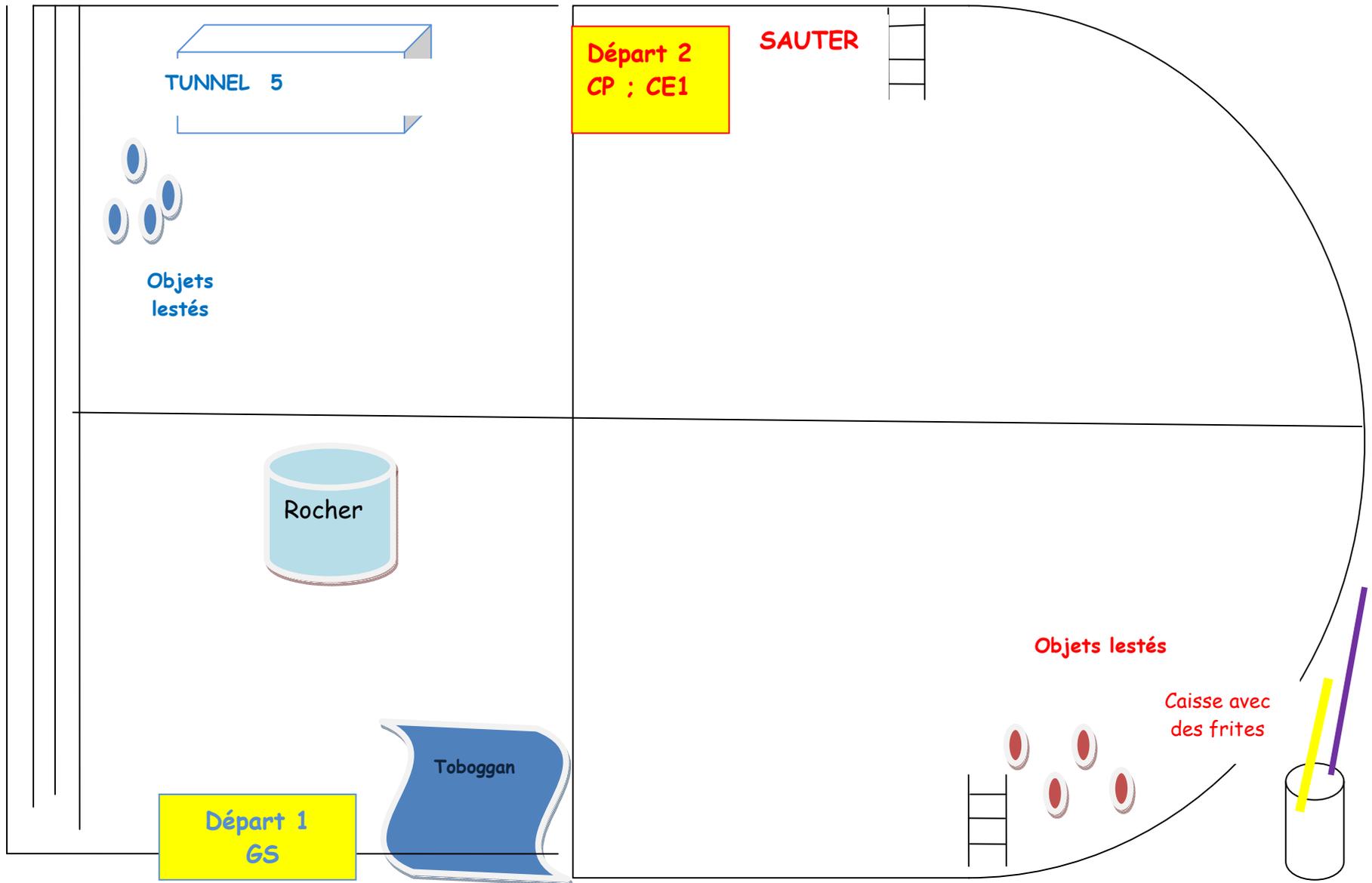
PARCOURS D'ÉVALUATION SOMMATIVE
 SUR LES 2 DERNIÈRES SEANCES
 POUR LE PALIER 1 ET LE PALIER 2 (circulaire du 7/07/11)



AMMENAGEMENT PETIT BASSIN A L'ANNEE



AMENAGEMENT DU PETIT BAIN à B2B A L'ANNEE, POUR LES CLASSES DE GS/CP (VOIR SELON LE NIVEAU)



AMENAGEMENT DU PETIT BAIN à BERTRAN de BORN, POUR LES CLASSES DE GS/CP/CE1 (VOIR SELON LE NIVEAU)



Cerceaux flottants, lestés



**Objets flottants (balles de couleur)
Objets lestés (petits sacs rouges)**



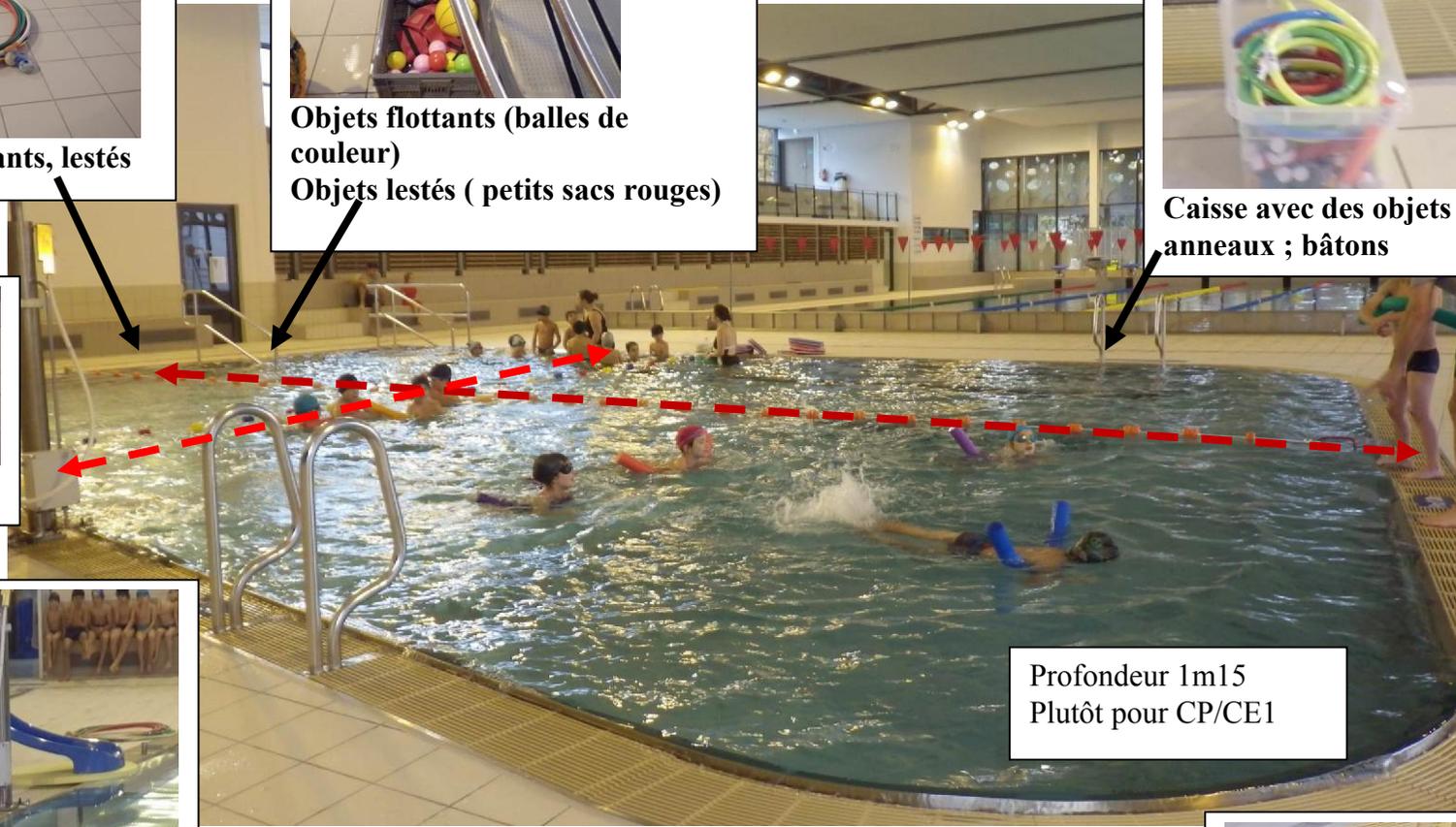
**Caisse avec des objets lestés
anneaux ; bâtons**



Gros tapis épais



Toboggan



**Profondeur 1m15
Plutôt pour CP/CE1**

4 espaces délimités par des lignes d'eau.



Frites dans une caisse

LE MATERIEL PEDAGOGIQUE DISPONIBLE à L'AQUACAP (à compléter)

IMMERSIONS



ENTREES DANS L'EAU



PROPULSIONS

