

inspection académique
Charente-Maritime



éducation
nationale
enseignement
supérieur
recherche



Les activités aquatiques à l'école primaire

Les conseillers pédagogiques EPS de la
Charente Maritime

Octobre 2005

En référence aux nouveaux programmes de l'école primaire de février 2002, ce document départemental « les activités aquatiques à l'école primaire » fixe un cadre pédagogique et didactique pour l'enseignement et l'apprentissage de la natation commun à l'ensemble des piscines du département.

En fonction de la spécificité de chacune de ces piscines, des caractéristiques des élèves et les possibilités d'accueil, un document par site sera élaboré sur cette base départementale.

Il propose :

- ❑ La définition d'objectifs et de compétences à viser
- ❑ Des niveaux de progrès en natation
- ❑ Des situations et/ou tâches motrices pour passer d'un niveau à l'autre
- ❑ Des propositions d'organisation des espaces aquatiques et des groupes d'élèves.

Il est complété par quatre autres documents départementaux :

- ❖ **L'évaluation des activités aquatiques à l'école primaire**
- ❖ **Vers les nages codifiées**
- ❖ **L'évaluation des activités aquatiques à l'école primaire**
- ❖ **Les activités aquatiques à l'école primaire – Piscine découverte**

Sommaire :

1. ACTIVITÉS AQUATIQUES AU CYCLE 2	5
1.1 INTENTIONS ÉDUCATIVES	5
1.2 OBJECTIFS	5
1.3 COMPÉTENCES SPECIFIQUES	5
1.4 COMPÉTENCES DANS LES DOMAINES TRANSVERSAUX EN EPS	7
1.4.1 Maîtrise du langage et de la langue française	7
1.4.2 Éducation civique	8
1.5 COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET CONNAISSANCES	8
1.5.1 S'engager lucidement dans l'action	8
1.5.2 Construire un projet d'action	9
1.5.3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité	9
1.5.3 Appliquer des règles de vie collective	9
1.6 AMÉNAGEMENT DU MILIEU	10
1.7 STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES	12
1.8 LES ÉTAPES DU PROJET	13
2. ACTIVITÉS AQUATIQUES AU CYCLE 3	15
2.1 INTENTIONS ÉDUCATIVES	15
DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES	15
2.2 OBJECTIFS	15
2.2 COMPÉTENCES SPECIFIQUES	16
2.4 Compétences dans les domaines transversaux en EPS	18
2.4.1 Maîtrise du langage et de la langue française	18
2.4.2 Éducation civique	19
2.5 COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET LES CONNAISSANCES	20
2.5.1 S'engager lucidement dans l'action	20
2.5.3 Construire un projet d'action	20
2.5.4 Mesurer et apprécier les effets de l'activité	20
2.5.5 Appliquer des règles de vie collective	21
2.6 AMÉNAGEMENT DU MILIEU	21
2.7 STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES	21
2.8 LE PROJET PÉDAGOGIQUE	23
2.9 DIVERSIFIER LES ACTIVITÉS	23
3. LES NIVEAUX D'HABILITÉS ET LES TACHES MOTRICES	24
3.2 Les niveaux d'habiletés	24
3.2 Les tâches motrices	25
4 ORGANISATION DES ESPACES AQUATIQUES et DES GROUPES D'ÉLÈVES	55
4.1 LES PARCOURS	55
4.1.1 Utilisation pédagogique	55
4.1.2 Formes de déplacement dans l'espace	56

4.1.3	Formes d'utilisation pour un même espace :	57
4.1.4	Groupement d'élèves : Répartition – nombre	58
4.1.5	Conseils :	59
4.2	LES ATELIERS	59
4.2.1	Utilisation pédagogique	59
4.2.2	Formes de déplacement dans un espace restreint :	60
4.2.3	Formes d'utilisation :	61
4.3	JEUX AQUATIQUES	63
4.3.1	Utilisation pédagogique	63
4.3.2	Exemples d'organisation	63
4.3.3	Conseils :	64

1. ACTIVITÉS AQUATIQUES AU CYCLE 2

"... de la découverte d'un milieu nouveau... à l'autonomie d'action dans ce milieu."

1.1 INTENTIONS ÉDUCATIVES

DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES

motrices	affectives	cognitives
- choisir, coordonner ses actions en vue d'une efficacité optimale	- gérer le couple sécurité/risque - objectiver les risques avec l'aide de l'adulte	- comprendre les principes qui organisent le mouvement - choisir les stratégies d'action les plus efficaces

1.2 OBJECTIFS

- permettre à chaque enfant de **multiplier ses expériences motrices** dans un milieu physique particulier, d'éprouver de nouvelles sensations en prenant la mesure du risque,
- rendre l'**enfant actif** et désireux de s'approprier un espace aquatique de plus en plus grand de façon **autonome**,
- favoriser la construction d'un "**répertoire moteur aquatique**" conforme à la logique de l'activité,
- développer l'attitude de **sécurité active** (la sienne et celle des autres),
- prendre chaque enfant là où il est, comme il est pour l'accompagner, **le conduire le plus loin possible**, en respectant au mieux son propre rythme.

1.3 COMPÉTENCES SPECIFIQUES

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser,...)		
Fournir des efforts variés, adaptés à ses capacités physiques.	Contrôler ses émotions face à une situation nouvelle.	S'engager dans un mode d'actions complexes .

A la fin du cycle 2, l'élève doit être en mesure de choisir, effectuer et décrire un itinéraire dans un milieu aménagé comprenant : un point et une façon d'entrer dans l'eau et un déplacement en autonomie, en position ventrale, dorsale et subaquatique.

Tableau des habiletés : niveaux de transformation

	ENTREES DANS L'EAU	IMMERSIONS	DEPLACEMENTS	
1	- Accepter le contact de l'eau E1	- Immersion complète du corps sauf la tête et en gardant le repère des appuis plantaires I1	- Garder des appuis solides (goulotte, main courante) ou l'aide de l'adulte D1	de L A
2	- Descendre, se laisser glisser en conservant des appuis solides: échelle, bord, perche... E2	- Immersion ponctuelle de la tête en marche avant, position de terrien en apnée, bouche et yeux fermés. I2	- S'éloigner du bord en gardant des appuis stables: câble double, simple, perche... en position de terrien. D2	C Q U I S I T I O N
3	- Se laisser tomber, glisser en tenant des objets flottants: haltère, frite, tapis... E3	- Immersion brève à mi-profondeur en restant en relation avec le monde solide (perche, échelle...) bouche et yeux ouverts. I3	- S'éloigner en suspension sur des appuis stables (câbles) en position horizontale ventrale et dorsale. D3	de
4	- Se laisser tomber, glisser, sauter sans aide ni matériel mais en se rééquilibrant une fois dans l'eau avec une prise d'appuis E4	- Immersion en position horizontale en se déplaçant avec des appuis stables. - Souffler dans l'eau par la bouche et par le nez. I4	- S'éloigner du bord avec des objets flottants: frite, haltère, tapis... en position horizontale ventrale et dorsale. D4	L'
5	- Sauter de différentes façons (y compris dos tourné au bassin) sans aide ni matériel suivi d'un court déplacement. E5	- Déplacement vertical pour aller faire une action au fond du bassin en relation avec le monde solide. - Immersion courte (de 3 à 5") I5	- Se déplacer en autonomie complète sur 2 ou 3 mètres, la propulsion étant créée à partir d'un élément stable: mur, cage, câbles... D5	A U T O N O M I E
6	- Entrer dans l'eau en position de plongeur (tête dans l'eau avant les pieds). E6	- Déplacement oblique par action des bras sur des appuis stables (perche, câble, cage...) - Immersion plus longue. I6	- Se déplacer en autonomie complète sur une quinzaine de mètres en position ventrale et dorsale. D6	

- Les **habiletés hiérarchisées en 6 étapes** correspondent à des niveaux de transformation mais cela ne signifie pas que les acquisitions soient systématiquement linéaires. L'élève peut, d'emblée, accéder à un acquis ponctuel supérieur ou le "sauter".
- Bien que cohérentes entre elles, les liaisons entre les différents niveaux des trois domaines (entrées - immersions - déplacements) ne sont pas obligatoires.
- On peut considérer que l'élève a atteint un **niveau d'habileté** lorsqu'il est capable de **reproduire 5 fois**, dans des situations variées cette habileté.

1.4 COMPÉTENCES DANS LES DOMAINES TRANSVERSAUX EN EPS

1.4.1 Maîtrise du langage et de la langue française

Compétences générales

- ◆ **Savoir se servir des échanges verbaux**
Situations de dialogues collectifs (échange avec la classe et l'adulte)
 - Saisir rapidement l'enjeu de l'échange et en retenir les informations successives.
 - Questionner l'adulte et les autres élèves à bon escient.
 - Se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour.
 - S'insérer dans la conversation.
 - Reformuler l'intervention d'un autre élève ou du maître.

Compétences spécifiques

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Éducation Physique et Sportive		
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le lexique de l'EPS dans les différentes situations didactiques mises en jeu. - Participer à l'élaboration d'un projet d'activité. - Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité. - Appliquer des consignes simples - Retenir des termes de vocabulaire spécifique :crawl, dos, brasse, ciseaux, battements, rétropédalage, godille, apnée, plongeon, canard... 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire une règle du jeu, une fiche technique, et les mettre en œuvre avec l'aide d'une illustration graphique. - Trouver dans différents types de documents des informations concernant les activités physiques et sportives pratiquées. - Lire des consignes simple sécrètes, dessinées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rédiger une fiche technique permettant de réaliser une situation pédagogique (matériel, durée, lieu,...). - Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances. - Commenter un dessin, un schéma d'une situation pédagogique vécue à la piscine.

1.4.2 Éducation civique

◆ Participer pleinement à la vie de l'école en respectant les règles de vie

- La compétence générale des programmes de l'EPS, **Appliquer et construire des principes de vie collective**, précise cette compétence transversale pour les activités aquatiques.

1.5 COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET CONNAISSANCES

1.5.1 S'engager lucidement dans l'action

- Oser s'engager dans des actions progressivement plus complexes
- Faire des choix et les expliquer

- Éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées
- Accepter d'évoluer en grande profondeur

- Enrichir son répertoire de sensations motrices
- Percevoir la flottaison de son corps

1.5.2 Construire un projet d'action

- Formuler et mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel adaptés à ses possibilités
 - Passer du jeu fonctionnel individuel sans but précis, au jeu intentionnel
 - Persévérer vers l'atteinte de son projet personnel en multipliant les essais dans les tâches motrices proposées

1.5.3 Mesurer et apprécier les effets de l'activité

- Apprécier et lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance, en mobilité,...
 - Se repérer dans ce milieu (dans, sur, hors, sous l'eau).
 - Situer des actions dans leur chronologie (avant, après, en même temps ...).
 - Reconstituer la succession des différentes tâches faites au cours des séances.
- Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps : vitesse, trajectoire, déplacement,...
 - Apprécier les distances relatives dans les différentes dimensions (hauteur, largeur, profondeur).
 - Évaluer des durées relatives (l'immersion est une expérience particulière de la durée).
- Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.
 - Faire des suppositions, émettre des hypothèses.
 - Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.
 - Prendre en compte ces relations pour réorganiser son projet.
 - Utiliser des fiches d'auto-évaluation.
- Donner son avis ,évaluer une performance, une production, selon des critères simples
 - Analyser son activité.
- Reconnaître et nommer différentes actions, différents types d'efforts et les représenter (dessin, schéma, explications verbales)
 - Réaliser des représentations simples (dessin, maquette) des espaces de la piscine où l'on évolue et s'y situer.

1.5.3 Appliquer des règles de vie collective

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter.

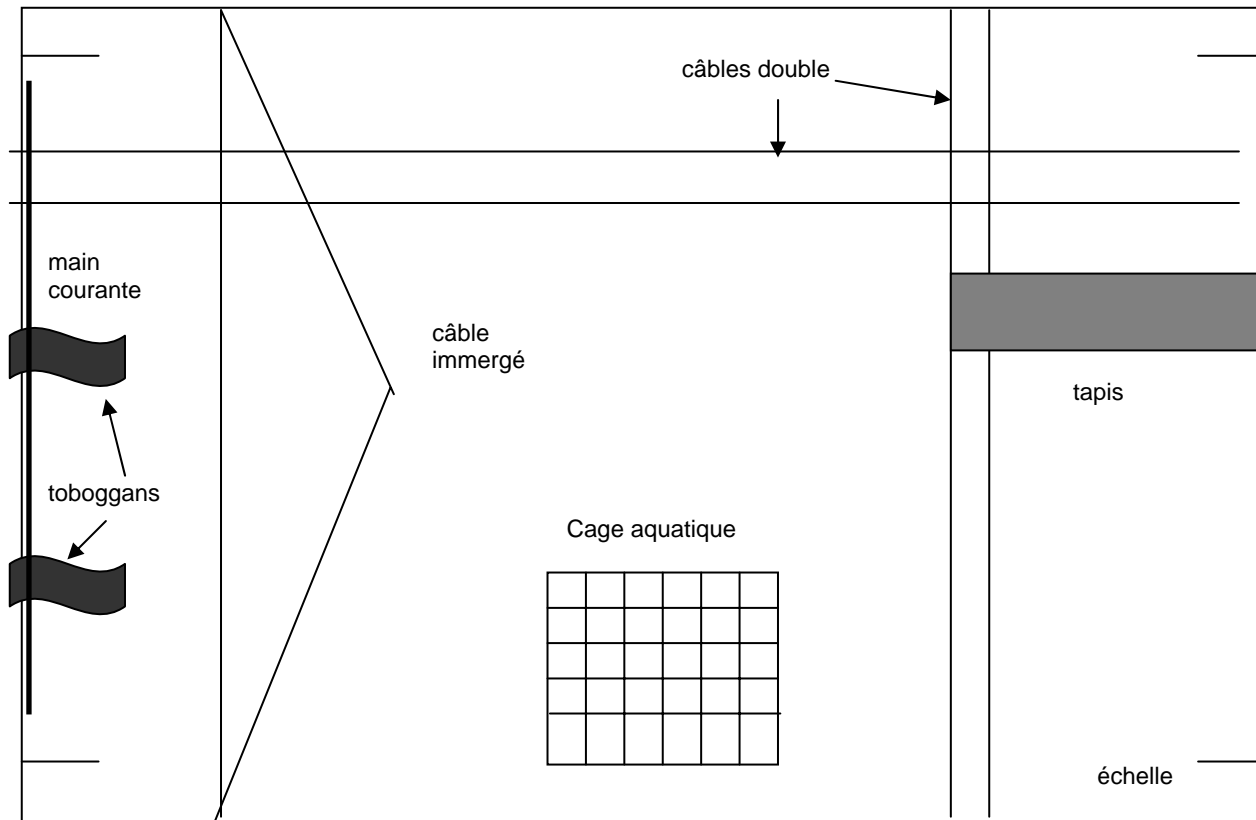
- Se déshabiller, s'habiller seul.
 - Accepter les règles d'hygiène liées à la fréquentation d'une piscine : la douche, le port d'un bonnet de bain.
 - Être sensible aux règles de sécurité (la sienne et celle des autres) : ne pas courir, ne pas pousser, rester dans son groupe de travail
 - Respecter les aménagements et le matériel pédagogique.
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.
 - Connaître et assumer plusieurs rôles dans les différentes activités.
 - Jouer avec un ou plusieurs partenaires avec des intentions communes.

1.6 AMÉNAGEMENT DU MILIEU

La découverte de ce milieu nouveau, sa conquête par la construction d'un "répertoire moteur aquatique" seront facilitées par un aménagement pertinent qui :

- **respecte la logique des intérêts des enfants** de par les activités ludiques qu'il suggère,
- **favorise l'autonomie d'action** de par la palette des possibles: activités en gardant des appuis solides, stables, fuyants, sans appuis, en surface, à différentes profondeurs,
- **permet de développer des actions** dans les domaines visés : entrées dans l'eau, déplacements, immersions,
- permet à l'enfant de s'approprier un espace aquatique de plus en plus grand de façon autonome en développant chez lui **l'attitude de sécurité active**,
- **permet la mise en place de jeux et situations variés** avec des critères de réussites clairs, inscrits dans le dispositif,
- **permet des utilisations variées** : circuits, ateliers.

Exemple d'aménagement de bassin



Petit matériel à mettre également à disposition : haltères flottants, frites, tapis de tailles et d'épaisseurs différentes, palmes, cerceaux, miroir, ballons, objets divers pouvant être immergés...

1.7 STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES

- Au cycle 2, l'activité aquatique est "axée essentiellement sur la découverte et l'exploration active du milieu, en partant des intentions de l'enfant et de ses facultés d'adaptabilité".
- La dimension du projet et le "modèle d'apprentissage" sous-jacent, le "modèle auto-adaptatif" (fonctionnement par essais – erreurs) nécessitent une organisation des séances autour de **deux espaces / temps** :
 - **celui de la classe** en tant qu'espace / temps de réflexion, verbalisation, de proposition avant et après la séance à la piscine,
 - **celui de la piscine** en tant qu'espace / temps d'action, d'essais, de tentatives, de transformation des conduites motrices.

En classe	À la piscine
<p>Dès le début du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire raconter les expériences - faire émettre des hypothèses - faire des expériences (flottaison,...) - faire en EPS des jeux que l'on pourra refaire en piscine - parler des consignes à respecter - « travailler » sur l'imaginaire, le fantastique, le merveilleux (ex : la petite sirène) <p>Systematiquement entre 2 séances à la piscine : Les élèves sont sollicités pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - retrouver, repérer, dessiner, nommer des lieux, un dispositif, des objets - raconter ce que l'on fait - situer leurs possibilités actuelles - utiliser des outils d'auto-évaluation <p>Avant chaque séance à la piscine, les enfants sont informés sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la composition des groupes - les dispositifs mis en place - les situations et les jeux proposés 	<p>Priorité à l'action pour tirer un maximum d'informations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exploration globale - exploration plus structurée par la mise en place de situations et jeux adaptés <p>Organisation précise et structurée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le MNS, BEESAN chargé de la surveillance générale est informé du projet. - respect du nombre maxi d'enfants par groupe <p>Rôle des adultes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - suivre les découvertes - favoriser les recherches individuelles l'échange de solutions - observer, relancer, inciter, réaménager les situations - multiplier les sources d'informations, les repérages dans l'espace - rechercher une grande quantité d'actions variées - favoriser la continuité des actions - accepter l'erreur et motiver l'élève en lui donnant les moyens de choisir - limiter ses interventions verbales

1.8 LES ÉTAPES DU PROJET

Par souci d'efficacité, et dans l'idéal, le projet pédagogique devrait prévoir de **24 à 30 séances en 2 ou 3 modules**, aux cycles 2 et 3 (module supplémentaire de 12 séances au cycle 3 lorsque les conditions le permettent).

La **durée des séances**, adaptée aux possibilités des enfants, à la température de l'eau, doit permettre un travail efficace, dans l'eau, d'**au moins 30 minutes**.

PHASE DE MISE EN ACTIVITE (3 ou 4 premières séances) :

- Utilisation de tout l'espace mis à disposition: milieu totalement aménagé en surface et en profondeur
Jeux sur le bord du bassin: petites piscines gonflables, seaux, arrosoirs, jouets divers...
- Une situation de référence sous la forme d'un grand jeu, la chasse au trésor (cf ci-après).
Proposer au cours de cette phase, ce jeu permettra une évaluation diagnostic des compétences des élèves, la programmation des séances suivantes en fonction de leurs performances et la constitution des groupes.
- Petit matériel mis à disposition : haltères flottants, frites.
- Rôle sécurisant et incitateur des adultes tout en respectant l'autonomie d'action et d'intention des élèves :
 - activité ludique recherchée,
 - laisser le temps et le choix.

PHASE DE STRUCTURATION (séances suivantes) :

- Utilisation d'espaces bien définis par chaque groupe accompagné d'un adulte.
- Dans chaque espace, les situations et jeux proposés sont caractérisés par :
 - un but bien matérialisé (des critères de réussite inscrit dans le dispositif permettent à l'enfant d'avoir connaissance du résultat de son action).
- Les jeux et situations doivent intégrer au moins deux des possibilités d'action propres au milieu :
 - entrée + immersion,
 - entrée + déplacement,
 - déplacement + immersion.

- Certaines zones peuvent avoir cependant un aménagement spécifique (rotation des groupes).
- Chaque élève travaille à son rythme et en fonction de ses choix : le dispositif et les consignes doivent permettre à tous de réussir.
- L'adulte incite, encourage, sollicite, relance, observe.

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT (dernières séances)

- Évaluation des élèves à partir du document départemental.
- Rencontre entre différents groupes de la classe dans différents jeux.
- Rencontre avec une autre classe. Cette rencontre, tout en finalisant le cycle annuel natation permet une évaluation dans une situation nouvelle.

2. ACTIVITÉS AQUATIQUES AU CYCLE 3

"... de l'autonomie dans le milieu aquatique à la maîtrise par les pratiques codifiées ."

2.1 INTENTIONS ÉDUCATIVES

DÉVELOPPEMENT DES RESSOURCES

Motrices	Affectives	Cognitives
- choisir, coordonner ses actions en vue d'une efficacité optimale	- objectiver les risques avec l'aide de l'adulte - gérer le couple sécurité / risque	- comprendre les principes qui organisent le mouvement - choisir les stratégies d'action les plus efficaces

2.2 OBJECTIFS

- permettre à chaque enfant de développer, **ajuster et affiner plus méthodiquement ses conduites motrices** en anticipant sur les actions à réaliser,
- rendre l'enfant actif et désireux de **s'approprier des pratiques codifiées**,
- développer chez l'enfant l'**attitude de sécurité active**, la sienne et celle des autres,
- prendre chaque enfant là où il est, comme il est pour l'accompagner, **le conduire le plus loin possible**, en respectant au mieux son propre rythme.

2.2 COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Adapter ses déplacements à différents environnements

- dans des formes inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...)

Réaliser une performance mesurée

- dans différents types d'efforts (relation vitesse, distance, durée)

- identifier, sélectionner, appliquer des principes pour agir avec méthode et faire des hypothèses d'action, choisir l'action la mieux adaptée
- gérer ses efforts avec efficacité et sécurité

- situer son niveau de capacités motrices pour formuler un projet et s'engager contractuellement, individuellement ou en groupe
- assumer des rôles différents dans des situations variées

- identifier dans la pratique les éléments de la culture sportive : règles, espaces d'évolution, matériels spécifiques...
- s'approprier des règles de fonctionnement

I

Au cycle 3, en natation, l'élève doit être en mesure de s'engager à effectuer en continuité une épreuve aquatique qu'il a choisie en fonction du niveau de difficulté des tâches à réaliser et de son niveau de maîtrise.

Tableau des habiletés : niveaux de transformation

	ENTREES DANS L'EAU	IMMERSIONS	DEPLACEMENTS	vers
6	-Entrer dans l'eau en position de plongeur (tête dans l'eau avant les pieds. E6	-Déplacement oblique par action des bras sur des appuis stables (perche, câble, cage...) -Immersion plus longue. I6	-Se déplacer en autonomie complète sur une quinzaine de mètres en position ventrale et dorsale. D6	la
7	-Plonger avec impulsion E7	-Déplacement vers le fond en autonomie à # profondeurs et en augmentant le temps d'apnée (10") I7	-Nager en autonomie complète sur une quinzaine de mètres les nages codifiées (crawl, dos, brasse). D7	M A I T R I S E
8	-Plonger de différentes hauteurs, près, loin E8	-S'immerger en autonomie complète, rester sous l'eau au moins 20" et en se déplaçant. I8	-Nager pendant 3mn en conservant le même style de nage. D8	du
9	-Plonger avec réalisation de figures pendant le passage aérien. E9	-Explorer la profondeur, s'orienter sous l'eau en augmentant distances, durées (30 à 40") et orientations. I9	-Nager en changeant volontairement d'équilibre, de direction, de position. D9	M I L L I E U
10	-Choisir le plongeon adapté à la réalisation de la tâche à suivre. E 10	-Rechercher l'efficacité: passer rapidement de la surface à la profondeur, nager rapidement sous l'eau, remonter à la surface un objet encombrant. I10	-Adapter le style, le mode de déplacement et le rythme à l'intention. D 10	

- Les **habiletés hiérarchisées en 5 étapes** sont dans la continuité de celles définies pour le cycle 2 et correspondent à des niveaux de transformation mais cela ne signifie pas que les acquisitions soient systématiquement linéaires.
- Bien que cohérentes entre elles, les liaisons entre les différents niveaux des trois domaines (entrées – immersions - déplacements) ne sont pas obligatoires.
- On peut considérer que l'élève a atteint un **niveau d'habileté** lorsqu'il est capable de **reproduire 5 fois**, dans des situations variées cette habileté.
- Utilisé comme **grille de lecture de l'activité de l'enfant**, ce tableau permet de connaître son profil, du point de vue de ses savoir-faire et donc d'évaluer son degré d'acquisition des compétences mises en jeu et de **prévoir des situations d'apprentissage adaptées** à ses besoins.

2.4 Compétences dans les domaines transversaux en EPS

2.4.1 Maîtrise du langage et de la langue française

Compétences générales

- ◆ **Savoir se servir des échanges verbaux**
Situations de dialogues collectifs (échange avec la classe et l'adulte)
 - saisir rapidement l'enjeu de l'échange et en retenir les informations successives,
 - questionner l'adulte et les autres élèves à bon escient,
 - se servir de sa mémoire pour conserver le fil de la conversation et attendre son tour,
 - s'insérer dans la conversation,
 - reformuler l'intervention d'un autre élève ou du maître.

Compétences spécifiques

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Éducation Physique et Sportive		
<p>Utiliser le lexique de l'EPS dans les différentes situations didactiques mises en jeu.</p> <p>Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.</p> <p>Expliciter les difficultés que l'on rencontre dans une activité.</p> <p>Appliquer des consignes simples</p>	<p>Lire une règle du jeu, une fiche technique, et les mettre en œuvre.</p> <p>Trouver dans différents types de documents des informations concernant les activités physiques et sportives pratiquées.</p> <p>Appliquer des consignes simples orales, écrites, dessinées.</p> <p>Retenir des termes de vocabulaire spécifique :crawl, dos, brasse, papillon, ciseaux, battements, rétropédalage, godille, apnée, plongeon, canard.</p>	<p>Rédiger une fiche technique permettant de réaliser une situation pédagogique (matériel, durée, lieu,...).</p> <p>Noter les performances réalisées et les présenter de manière à réutiliser l'information dans les prochaines séances.</p> <p>Rendre compte d'une rencontre à laquelle la classe a participé.</p>

2.4.2 Éducation civique

♦ **Participer pleinement à la vie de l'école en respectant les règles de vie**

- La compétence générale des programmes de l'EPS, **Appliquer et construire des principes de vie collective**, précise cette compétence transversale pour les activités aquatiques.

2.5 COMPÉTENCES GÉNÉRALES ET LES CONNAISSANCES

2.5.1 S'engager lucidement dans l'action

- Oser s'engager dans les activités.
- Respecter les règles de sécurité (la sienne et celle des autres).
- Éprouver et contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées.
- Enrichir son répertoire de sensations motrices. Percevoir la résistance de l'eau.

2.5.3 Construire un projet d'action

- Formuler et mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuel adaptés à ses possibilités :
 - élaborer un projet personnel et le mener à son terme,
 - gérer son temps d'apprentissage pour atteindre l'objectif que l'on s'est fixé,
 - savoir organiser son travail personnel,
 - savoir consulter et utiliser une fiche de travail.

2.5.4 Mesurer et apprécier les effets de l'activité

- Apprécier et lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes.
- Mettre en relation des notions d'espace et de temps (vitesse, accélération, durée, trajectoires, déplacements,...) :
 - évaluer des durées relatives (l'immersion est une expérience particulière de la durée),
 - apprécier les distances relatives dans les différentes dimensions (hauteur, largeur, profondeur),
 - mettre en relation les deux concepts (par ex. temps mis pour parcourir une distance donnée).
- Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement :
 - mobiliser, lorsque la situation le nécessite les connaissances mémorisées (technique de nage, sauvetage),
 - utiliser des fiches d'auto-évaluation,
 - communiquer ses démarches,
 - émettre des hypothèses, faire des choix, contrôler ses réponses,
 - expliciter ses démarches,
 - prendre en compte les résultats de son action et la relation entre la manière de faire et le résultat de l'action pour réorganiser son projet.
- Donner son avis ,évaluer une performance, une production, selon des critères simples.
- Identifier et décrire différentes actions, différents types d'efforts et leurs effets sur l'organisme et la santé.

2.5.5 Appliquer des règles de vie collective

- Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter :
 - ranger le matériel pédagogique,
 - exercer des responsabilités personnelles,
 - participer à l'élaboration d'un projet collectif, en accepter les règles et le mener à son terme.
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.
- Connaître et assumer plusieurs rôles dans les différentes activités.

2.6 AMÉNAGEMENT DU MILIEU

Au cycle 3, un aménagement "lourd" et systématique de l'ensemble du bassin ne se justifie plus. Cependant du **matériel varié reste indispensable** :

- pour les entrées dans l'eau: toboggan, plots, tapis,
- pour les immersions: échelle, perche, râtelier, câble immergé, croisillon, mannequin, cerceaux etc...,
- pour les déplacements: frites, haltères, planches, pull buoy, palmes,
- pour les activités codifiées (natation synchronisée, water-polo, sauvetage) : matériel spécifique.

2.7 STRATÉGIES PÉDAGOGIQUES

- Au cycle 3, il s'agit de mettre l'enfant "dans des situations d'apprentissage qui lui permettent d'acquérir des savoirs et de mettre en œuvre des projets d'action (...) en anticipant sur les actions à réaliser et en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces..."
- La dimension du projet et le "modèle d'apprentissage" sous-jacent, le "**modèle réussir et comprendre**" où action et réflexion se construisent simultanément et où l'action sert à valider ou infirmer les hypothèses d'action nécessitent une organisation des séances autour de **deux espaces/temps** :
 - **celui de la classe** en tant qu'espace / temps de réflexion, verbalisation, de proposition avant et après la séance à la piscine, d'élaboration de projets individuels et collectifs, de visualisation de documents vidéo,
 - **celui de la piscine** en tant qu'espace /temps d'action, d'essais, de tentatives, de mise en œuvre des projets, de constatations et de transformation des conduites motrices.

En classe	À la piscine
<p style="text-align: center;">Dès le début du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire s'approprier par chaque élève son projet - faire s'approprier par la classe un projet collectif (une rencontre par exemple) <p>Systematiquement entre 2 séances à la piscine : Les élèves sont sollicités pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - retrouver, repérer, dessiner, nommer des lieux, un dispositif, des objets - situer leurs possibilités actuelles - faire apparaître la hiérarchie des actions - utiliser des outils d'auto-évaluation - faire le bilan sur ce qui a été fait et réajuster les projets individuels et collectifs <p>Avant chaque séance à la piscine, les enfants sont informés sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la composition des groupes - les dispositifs mis en place - les situations et les jeux proposés 	<p>Priorité à l'action dans des situations de structuration et de réinvestissement pour sélectionner des informations pertinentes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mobilisation des habiletés motrices dans des activités aquatiques diversifiées - recherche de réponses adaptées - vérification d'hypothèses d'action - développement d'une autonomie croissante dans des actions individuelles ou collectives <p>Organisation précise et structurée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le MNS, BEESAN chargé de la surveillance générale est informé du projet - respect du nombre maxi d'enfants par groupe <p>Rôle des adultes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - favoriser les recherches individuelles, l'échange de solutions - observer, relancer, inciter, réaménager les situations - multiplier les sources d'informations, les repérages dans l'espace - proposer des activités variées : nages codifiées, water-polo, sauvetage, natation synchronisée - accepter l'erreur et motiver l'élève en lui donnant les moyens de choisir - limiter ses interventions verbales à des consignes claires et précises

2.8 LE PROJET PÉDAGOGIQUE

Lorsqu'au cycle 2 les élèves ont pratiqué régulièrement les activités aquatiques, au cycle 3 il serait souhaitable d'organiser le projet pédagogique de la façon suivante :

12 séances annuelles d'au moins 40 min dans l'eau.

2.9 DIVERSIFIER LES ACTIVITÉS

- Au cycle 2, les situations d'apprentissage ont permis aux élèves d'être autonomes dans le milieu aquatique.
- **Au cycle 3**, il s'agit maintenant de leur permettre **d'accroître leur autonomie par une recherche d'efficacité dans la maîtrise du milieu aquatique**, à travers des activités significatives allant jusqu'aux pratiques codifiées :
 - natation sportive : nager de longues distances dans différents styles (crawl, dos, brasse)
 - natation synchronisée : rechercher individuellement et collectivement des chorégraphies
 - water-polo : jeu collectif d'opposition / coopération en milieu aquatique
 - sauvetage : porter secours à une personne en difficulté

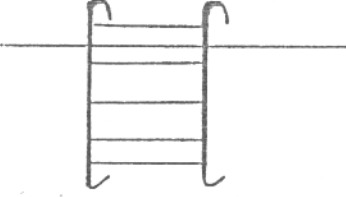
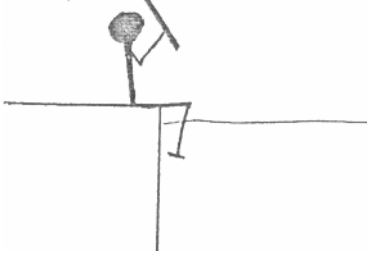
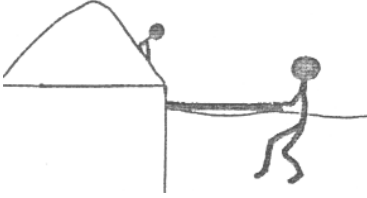
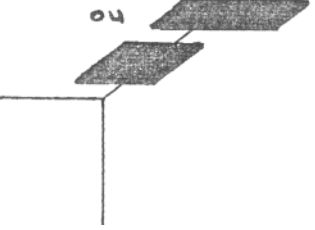
3. LES NIVEAUX D'HABILITÉS ET LES TACHES MOTRICES

3.2 Les niveaux d'habiletés

	ENTRÉES DANS L'EAU	IMMERSIONS	DÉPLACEMENTS
1	Accepter le contact de l'eau	Immersion complète du corps sauf la tête et en gardant le repère des appuis plantaires	Garder des appuis solides (goulotte, main courante) ou l'aide de l'adulte
2	Descendre, se laisser glisser en conservant des appuis solides : échelle, bord, perche	Immersion ponctuelle de la tête en marche avant, position de terrien en apnée, bouche et yeux fermés	S'éloigner du bord en gardant des appuis stables : câble double, simple, perche... en position de terrien
3	Se laisser tomber, glisser en tenant des objets flottants : haltère, frite, tapis...	Immersion brève à mi-profondeur en restant en relation avec le monde solide (perche, échelle...) bouche et yeux ouverts	S'éloigner en suspension sur des appuis stables (câbles) en position horizontale ventrale et dorsale
4	Se laisser tomber, glisse, sauter sans aide ni matériel mais en se rééquilibrant une fois dans l'eau avec une prise d'appuis	Immersion en position horizontale en se déplaçant avec des appuis stables Souffler dans l'eau par la bouche et par le nez	S'éloigner du bord avec des objets flottants : frite, haltère, tapis... en position horizontale ventrale et dorsale
5	Sauter de différentes façons (y compris dos tourné au bassin) sans aide ni matériel suivi d'un court déplacement	Déplacement vertical pour aller faire une action au fond du bassin en relation avec le monde solide Immersion courte (de 3 à 5 s)	Se déplacer en autonomie complète sur 2 ou 3 mètres, la propulsion étant créée à partir d'un élément stable : mur, cage, câbles...
6	Entre dans l'eau en position de plongeur (tête dans l'eau avant les pieds)	Déplacement oblique par action des bras sur des appuis stables (perche, câble, cage...) Immersion plus longue	Se déplacer en autonomie complète sur une quinzaine de mètres en position ventrale et dorsale
7	Plonger avec impulsion	Déplacement vers le fond en autonomie à différentes profondeurs et en augmentant le temps d'apnée (10 s)	Nager en autonomie complète sur une quinzaine de mètres les nages codifiées (crawl, dos, brasse)
8	Plonger de différentes hauteurs, près, loin	S'immerger en autonomie complète, rester sous l'eau au moins 20 s et en se déplaçant	Nager pendant 3 min en conservant le même style de nage
9	Plonger avec réalisation de figures pendant le passage aérien	Explorer la profondeur, s'orienter sous l'eau en augmentant distances, durées (30 à 40 s) et orientations	Nager en changeant volontairement d'équilibre, de direction, de position
10	Choisir le plongeon adapté à la réalisation de la tâche à suivre	Rechercher l'efficacité : passer rapidement de la surface à la profondeur, nager rapidement sous l'eau, remonter à la surface un objet encombrant	Adapter le style, le mode de déplacement et le rythme à l'intention

3.2 Les tâches motrices

ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif (avec ou sans adulte en réception)
Descendre à l'échelle.	- Avoir les épaules dans l'eau.	- Descends par l'échelle: - face à l'échelle - dos à l'échelle	
Descendre en se tenant à la perche.	- Avoir les épaules dans l'eau.	- Descends dans l'eau en te tenant à la perche.	
Glisser du toboggan.	- Arriver assis sur le tapis.	- Glisse du toboggan comme tu veux.	
Glisser du tapis.	- Avoir les épaules dans l'eau.	- Descends du tapis comme tu le veux.	

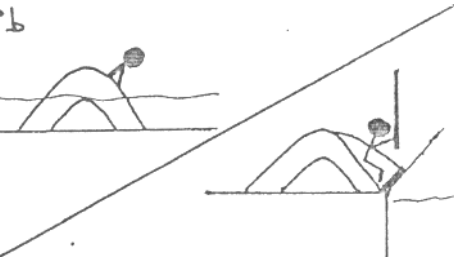
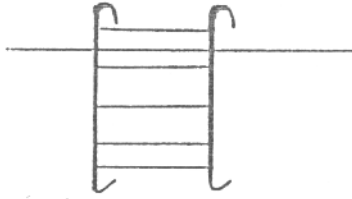
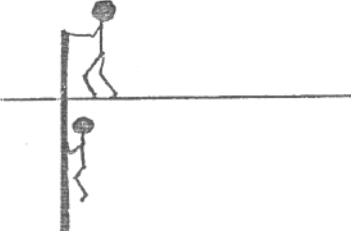
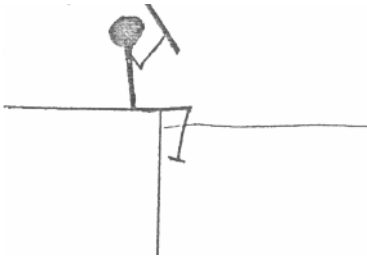
Niveau

Accepter le contact de l'eau.

Niveau 1

Entrer en grande profondeur

ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Glisser du toboggan.	- Avoir le visage dans l'eau.	- Laisse-toi glisser du toboggan.	
Descendre à l'échelle.	- Toucher la dernière marche avec la main.	- Descends à l'échelle et va toucher la dernière marche avec la main.	
Se laisser glisser le long de la perche	- Avoir la tête sous l'eau.	- Laisse-toi glisser de plus en plus vite.	
Sauter en se tenant à une perche.	- Avoir le visage ou la tête dans l'eau.	- Saute en te tenant à la perche (départ assis ou accroupi).	

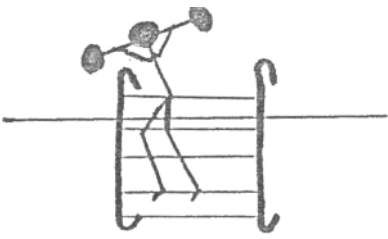
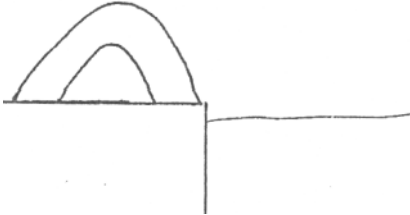
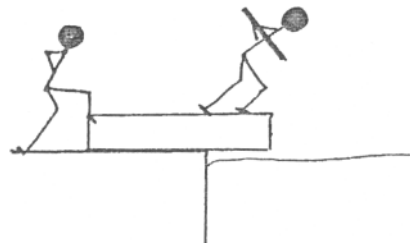
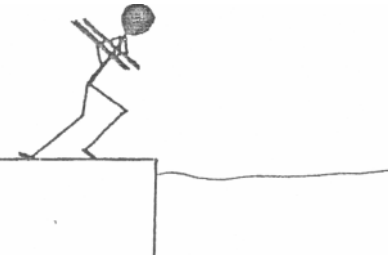
Niveau 1

Entrer en grande profondeur

Niveau 2

Descendre, se laisser glisser en conservant des appuis solides : échelle, bord, perche.

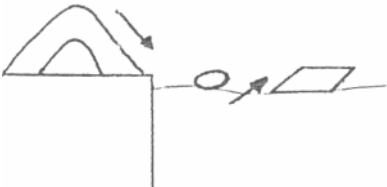
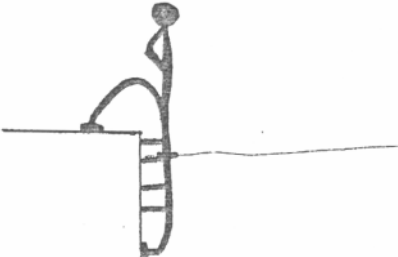
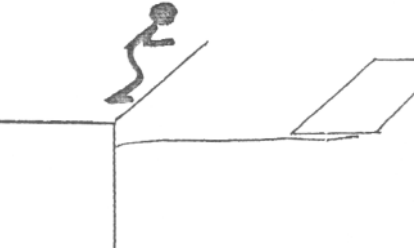
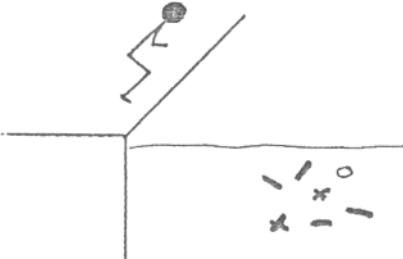
ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Sauter dans l'eau depuis l'échelle.	- Ne pas lâcher l'haltère.	- Saute dans l'eau en tenant l'haltère au-dessus de la tête.	
<p style="text-align: center;">Niveau 2</p> <p><i>Descendre, se laisser glisser en conservant des appuis solides : échelle, bord, perche.</i></p>	- Entrer dans l'eau en tenant la frite.	- Glisse du toboggan en tenant la frite avec tes deux bras.	
Marcher sur le tapis et se laisser tomber dans l'eau.	- Tomber dans l'eau en tenant les frites.	- Marche sur le tapis et tombe dans l'eau en tenant une frite sous chaque bras.	
Sauter dans l'eau du bord de la piscine.	- Sauter dans l'eau en tenant les frites..	- Saute dans l'eau en tenant une frite sous chaque bras.	

Niveau 3

Se laisser tomber, glisser en tenant des objets flottants: frite, haltère, planche...

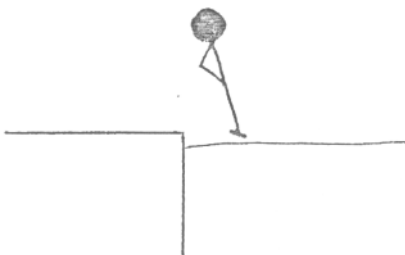
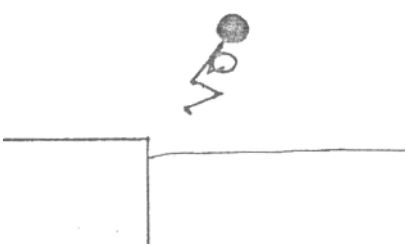
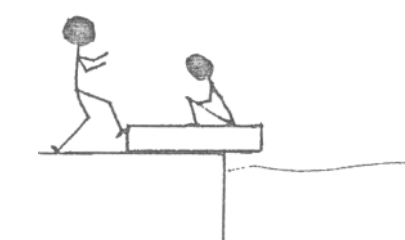
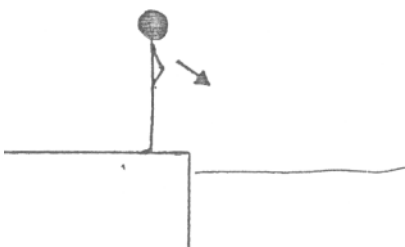
ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Glisser au toboggan puis attraper le câble ou le tapis.	- Passer dans le cerceau.	- Glisser au toboggan et passer dans le cerceau avant de rattraper le câble ou le tapis.	
<p>Niveau 3</p> <p><i>Se laisser tomber, glisser en tenant des objets flottants. frite, haltère, planche...</i></p> <p>Se laisser tomber de l'échelle dans l'eau.</p>	- Être totalement immergé.	- Laisse-toi tomber raide, de face, de côté.	
Sauter du bord, attraper un tapis ou une frite.	- Être totalement immergé.	- Saute et attrape le tapis ou la frite.	
Sauter du bord pour toucher ou récupérer des objets.		- Saute pour toucher ou prendre les objets.	

Niveau 4

Se laisser tomber, glisser, sauter sans aide ni matériel mais en se rééquilibrant une fois dans l'eau avec une prise d'appuis.

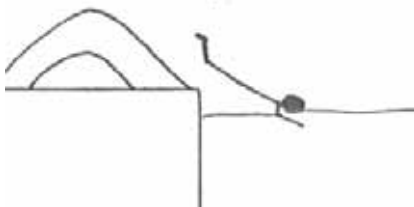

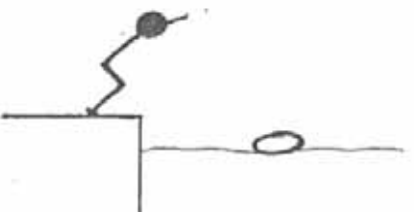
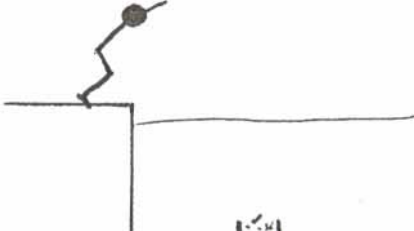
ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher le fond avec les pieds. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fais la bouteille, jambes serrées, bras le long du corps. 	
<p>Niveau 4</p> <p><i>Se laisser tomber, glisser, sauter sans aide ni matériel mais en se rééquilibrant une fois dans l'eau avec une prise d'appuis.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir le ballon jusqu'à l'entrée dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saute en boule, rapporte le ballon. 	
<p>Se laisser tomber dos au bassin</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rouler en arrière pour entrer dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Assis sur le tapis, dos au bassin, tiens tes chevilles et roule dans l'eau. 	
<p>Se laisser tomber, debout, de dos, de côté</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le corps est raide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laisse-toi tomber bien droit, jambes : serrées, bras le long du corps. 	





Niveau 5

sauter de différentes façons (y compris dos tourné au bassin) sans aide ni matériel suivi d'un court déplacement

ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Glisser au toboggan , la tête en avant.	Tête et mains en avant.	Glisser la tête la première.	
<p>Niveau 5</p> <p><i>Sauter de différentes façons (y compris dos tourné au bassin) sans aide ni matériel suivi d'un court déplacement</i></p>	Passer dans le cerceau.	Départ assis à l'échelle, vise le cerceau.	 <p style="text-align: right;">Niveau 6</p> <p><i>Entrer dans l'eau en position de plongeur (tête dans l'eau avant les pieds).</i></p>
Plonger dans le cerceau, les bras en avant.	Passer dans le cerceau.	Plonge dans le cerceau.	
Plonger les bras en avant.	Rapporter des objets lestés.	Plonge et rapporte un ou plusieurs objets.	

ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Réaliser une coulée en surface.	Aller toucher un repère installé à distance.	Allonge-toi au maximum. Expire dans l'eau.	 <p>au moins 2 m</p>
Plonger par dessus un tapis.	Eviter de le toucher.	Pousse sur les jambes. Départ bras derrière.	 <p>1 m 50</p>
Plonger dans un tapis ou un cerceau.	Eviter de le déplacer ou de le toucher.	Pousse sur les jambes. Départ bras derrière.	
Plonger par-dessus l'obstacle.	Franchir l'obstacle sans le toucher.	Pousse sur les jambes. Départ bras derrière.	

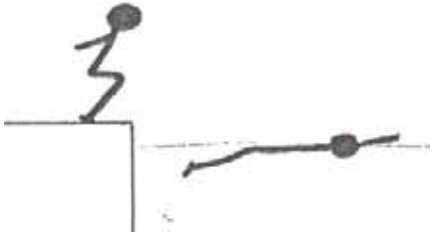
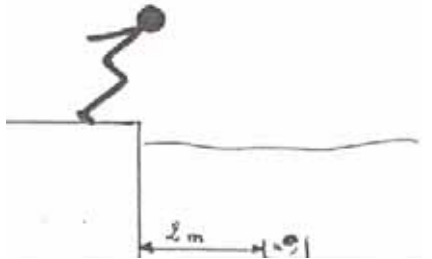
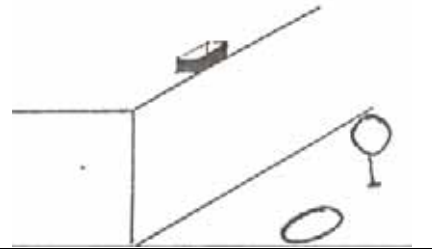

Niveau 6

Entrer dans l'eau en position de plongeur (tête dans l'eau avant les pieds).

Niveau 7

Plonger avec impulsion.

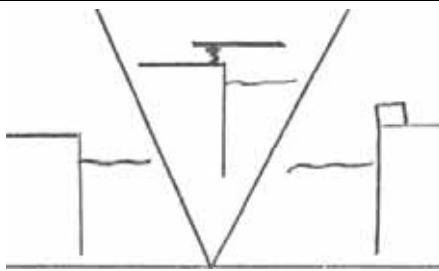
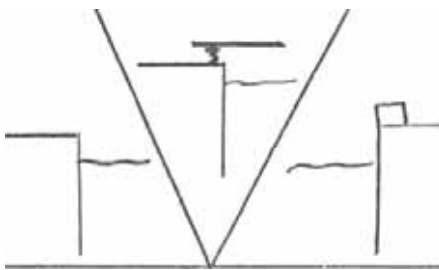
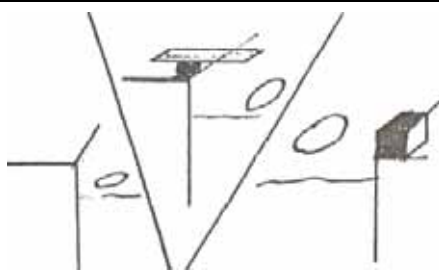
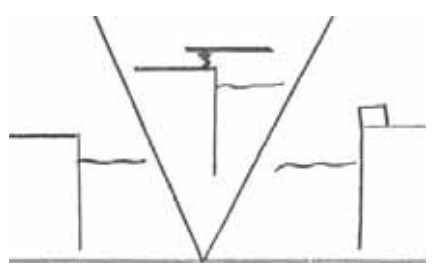
ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Plonger pour glisser.	Aller le plus loin possible.	Laisse-toi glisser jusqu'à l'immobilité. Expire dans l'eau.	
<p>Niveau 7</p> <p><i>Plonger avec impulsion.</i></p> <p>Plonger pour descendre chercher un objet.</p>	Atteindre l'objet sans faire de mouvement.	Va chercher l'objet sans faire de mouvement. Expire dans l'eau.	
Plonger de différentes hauteurs.	Passer dans le cerceau ou le toucher.	<ul style="list-style-type: none"> - Vise le cerceau. - Expire dans l'eau. 	
Plonger en prenant une impulsion sur un matériel rebondissant.	Entrer dans l'eau le corps aligné.	Plonge après une impulsion, deux impulsions... Expire dans l'eau.	

Niveau 8

Plonger de différentes hauteurs, près, loin.

ENTRÉES DANS L'EAU

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Plonger en réalisant $\frac{1}{4}$ de vrille.	- Éviter d'éclabousser.	- Plonge en faisant $\frac{1}{4}$ de tour en l'air.	
Sauter en réalisant une figure.	- Entrer dans l'eau le corps aligné.	1) saut groupé. 2) saut écart. 3) saut croix St André	
Sauter en réalisant un salto avant.	- Entrer dans l'eau le corps aligné.	- Fais le salto et passe dans le cerceau.	
Sauter en réalisant des rotations longitudinales sur soi-même.	- Éviter d'éclabousser.	- Fixe un point, saute en faisant: 1) $\frac{1}{2}$ tour 2) 1 tour 3) 1 tour $\frac{1}{2}$	

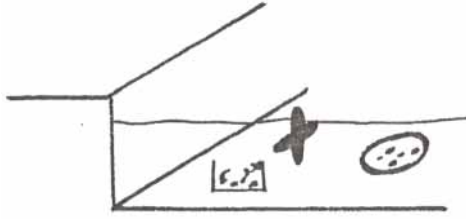
Niveau 8

Plonger de différentes hauteurs, près, loin.

Niveau 9

Sauter, plonger avec réalisation de figures pendant le passage aérien.

ENTRÉES DANS L'EAU

Intention du plongeur	Tâches motrices	Critères de réussite
<p>Plonger pour aller chercher des objets immergés, pour effectuer un parcours en immersion.</p>	 <p>Varier les profondeurs, distances, parcours.</p>	<p>- Continuité des actions: pas de retour à la surface entre le plongeur et la recherche subaquatique.</p>
<p>Plonger pour enchaîner rapidement un déplacement en surface.</p>	<p>1) en nageant le crawl 2) en nageant la brasse 3) en se déplaçant uniquement avec des battements de jambes, simultanés ou alternatifs.</p>	<p>- Continuité des actions: pas de rupture entre la fin de la coulée et la reprise de nage.</p>
<p>Sauter, plonger pour faire des figures aériennes.</p>	<p>- Souci d'esthétique dans le passage aérien.</p>	<p>- Appréciation des élèves.</p>

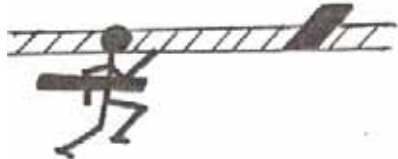


Niveau 9

Sauter, plonger avec réalisation de figures pendant le passage aérien.


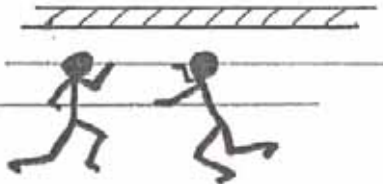
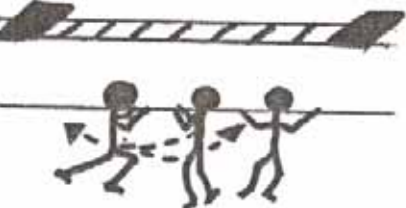
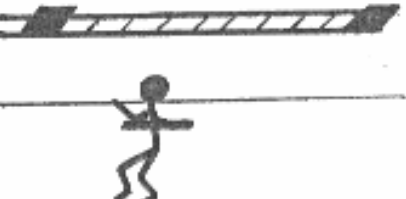
Niveau 10

Choisir le plongeur adapté à la réalisation de la tâche à suivre.

DÉPLACEMENTS

	But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif	
	Se déplacer le long de la goulotte.	- Avoir les épaules dans l'eau.	Avance le plus rapidement possible.		
<p>Niveau</p> <p><i>Accepter le contact de l'eau.</i></p>	Contourner le camarade.	- Passer de l'autre côté du camarade.	- On se croise.		<p>Niveau 1</p> <p><i>Garder des appuis solides (goulotte, main courante) ou l'aide de l'adulte.</i></p>
	Se déplacer le long de la goulotte.	- Arriver jusqu'au repère.	- Fais le trajet en tenant une frite sous un bras.		
	Dépasser le camarade.	- Dépassement sans prise d'appui sur le camarade..	- On se dépasse.		

DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Se déplacer le long d'un câble double.	- Traverser l'espace demandé.	- Fais le parcours.	
Se déplacer le long d'un câble double en se croisant, en se doublant.	- Traverser l'espace demandé.	- On se croise. - On se double.	
Se déplacer le long d'un câble simple.	- Traverser l'espace demandé.	- Fais le parcours.	
Se déplacer le long d'un câble simple en se croisant, en se doublant.	- Traverser l'espace demandé en se tenant avec une seule main.	- Tu tiens le câble d'une main et la frite avec l'autre.	



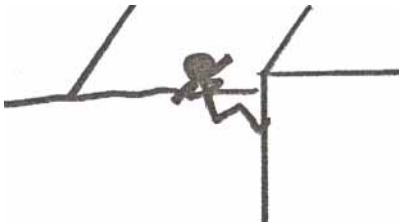
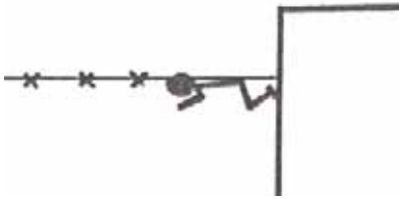
Niveau 1

Garder des appuis solides (goulotte, main courante) ou l'aide de l'adulte.

Niveau 2

S'éloigner du bord en gardant des appuis solides (câble double, câble simple) en position de terrien.

DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Se déplacer en position horizontale le long des câbles sur le ventre et sur le dos.	- Aller de plus en plus vite avec des mouvements de bras de plus en plus amples.	- Glisse sur le ventre et sur le dos.	
Rester immobile et allongé.	- Rester parfaitement immobile.	- Reste allongé et immobile 10 secondes en tenant la goulotte ou le câble.	
Se déplacer avec une frite sous le ventre ou derrière la nuque.	- S'allonger, se déplacer puis se redresser sans l'aide du câble.	- Pousse sur le mur pour aller le plus loin possible.	
Réaliser une coulée ventrale puis dorsale le long d'un câble.	- Glisser jusqu'aux repères fixés.		

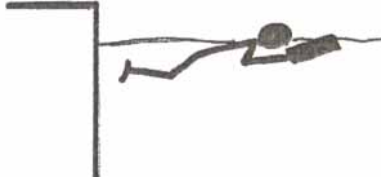

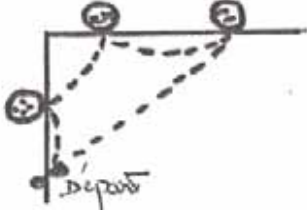
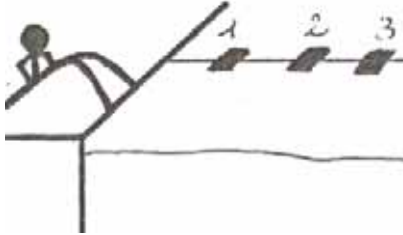
Niveau 2

S'éloigner du bord en gardant des appuis solides (câble double, câble simple) en position de terrien.

Niveau 3

S'éloigner en suspension sur des appuis stables (câbles) en position horizontale ventrale et dorsale.

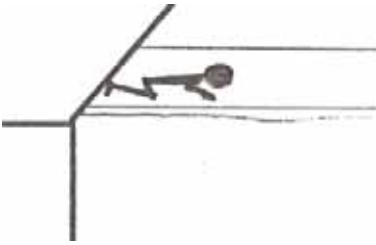
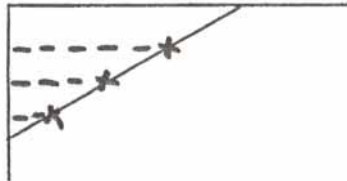

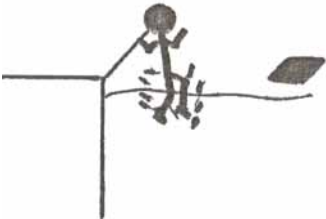
DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Rester immobile en tenant un objet flottant en position ventrale, dorsale.	-Être allongé et immobile pendant la durée donnée.	- Reste allongé et immobile 10 secondes en tenant la frite.	
<p style="text-align: center;">Niveau 3</p> <p><i>S'éloigner en suspension sur des appuis stables (câbles) en position horizontale ventrale et dorsale.</i></p>	-Être allongé et immobile pendant la durée donnée.	- Reste allongé et immobile 10 secondes sur la planche sans la tenir avec les mains.	
S'éloigner du bord avec un objet flottant.	- Rapporter de objets.	- Ramène un objet de chaque zone.	
Entrer dans l'eau puis se déplacer avec un objet flottant.	- Choisir un repère et l'atteindre.	- Glisse au toboggan et va toucher un repère de ton choix.	

Niveau 4

S'éloigner du bord avec des objets flottants (frite, haltère, planche) en position horizontale ventrale et dorsale.


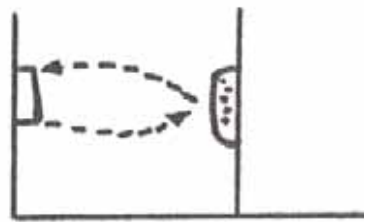
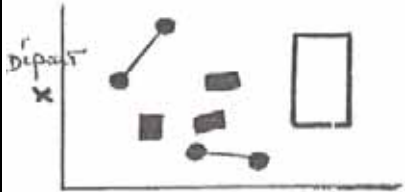


DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
	<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer les distances parcourues. - Expirer dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pousse sur le mur. - Expire dans l'eau. 	
<p>Niveau 4</p> <p><i>S'éloigner du bord avec des objets flottants (frite, haltère, planche) en position horizontale ventrale et dorsale.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher le repère. 	<ul style="list-style-type: none"> - Va toucher le repère que tu as choisi. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher la planche. - Ramener la planche sur le bord. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ramène la planche sur le bord. 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner sauter / se déplacer. - Aller récupérer son objet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lance ta planche, saute et vas la récupérer. 	

Niveau 5

Se déplacer en autonomie complète sur 2 ou 3 mètres, la propulsion étant créée à partir d'un élément stable (cage, mur, câble).

DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Se déplacer en aller - retour.	- Aller jusqu'au repère.	- Va au repère et reviens.	
Jeu des vide-paniers.	- Ramener au moins 3 balles.	- Chacun votre tour allez chercher une balle à la fois.	
Réaliser le parcours en position ventrale, dorsale.	- Ne toucher aucun objet flottant.	- Va faire le tour du tapis sans toucher les objets.	
Rester immobile dans des positions variées.	- Rester 5s, 10s, 15s, 20s.	- Accepter de se faire porter par l'eau.	  L'étoile / sur le ventre La boule / sur le dos

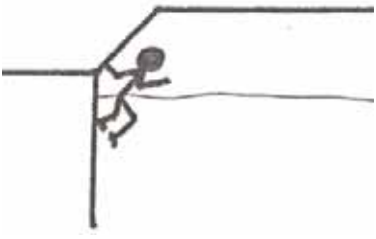
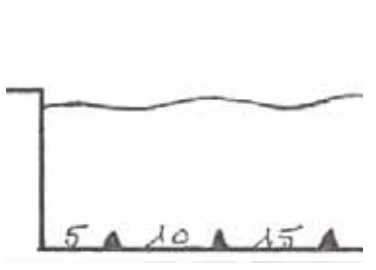
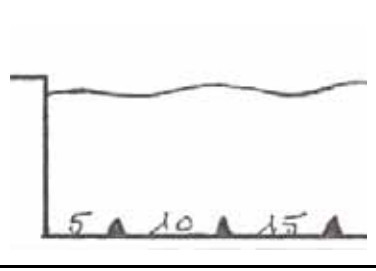
Niveau 5

Se déplacer en autonomie complète sur 2 ou 3 mètres, la propulsion étant créée à partir d'un élément stable (cage, mur, câble).

Niveau 6

Se déplacer en autonomie complète sur une quinzaine de mètres en position ventrale et dorsale.

DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
			
Niveau 6			Niveau 7
<i>Se déplacer en autonomie complète sur une quinzaine de mètres en position ventrale et dorsale.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire le moins possible d'actions des bras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expire dans l'eau. 	<i>Nager en autonomie les nages codifiées: crawl, dos crawlé, brasse.</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer la distance parcourue. - Expirer dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Par deux: un nageur, un observateur. - Expire dans l'eau. 		
<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer la distance parcourue. - Expirer dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un objet entre les jambes, nage avec les bras - Expire dans l'eau. 		
<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer la distance parcourue. - Expirer dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expire régulièrement dans l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> 1) Planche ou ballon tenu. 2) En tenant des bouchons. 3) Sans rien. 	
<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer la distance parcourue. - Expirer dans l'eau. 			



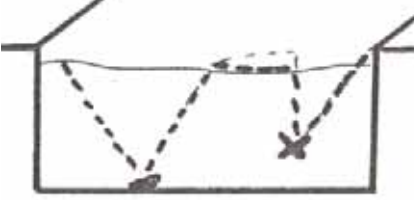
DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Se fixer des contrats de temps.	- Réaliser le contrat fixé.	- Dans les 3 nages. - Expirer dans l'eau régulièrement (crawl, brasse).	- Contrat de durée : 30s, 1mn, 1mn30, 2mn etc.
<p style="text-align: center;">Niveau 7</p> <p><i>Nager en autonomie les nages codifiées: crawl, dos crawlé, brasse.</i></p>	- Améliorer sa distance.	- Dans les 3 nages. - Expirer dans l'eau régulièrement (crawl, brasse).	- Rapport temps/distance : 1mn30, 2mn, 2mn30, 3mn etc..
Réduire le nombre d'actions des bras sur une distance donnée.	- Réduire le nombre d'action de bras en restant efficace.	- 2 par 2, compter le nombre d'actions de bras du camarade.	- Nombre d'actions de bras/distance : 25m, 50m, 75m
Réduire le nombre d'actions des bras sur une distance donnée tout en améliorant son temps.	- Améliorer son temps avec le même nombre d'actions.	- 2 par 2, compter le nombre d'actions de bras du camarade.	- Nombre d'actions de bras/distance : 25m, 50m, 75m - Temps.

Niveau 8

Nager pendant 3mn en conservant le même style de nage.

DÉPLACEMENTS

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Enchaîner 2 ou 3 styles de nage sur 25m.	- Ne pas s'arrêter entre les nages.	- Changer de nage à chaque repère.	
<p style="text-align: center;">Niveau 8</p> <p><i>Nager pendant 3mn en conservant le même style de nage.</i></p>	- Pas d'arrêt total. Repartir dans la bonne direction.	- Effectuer une vrille ou une rotation d'avant en arrière. - Expire par le nez.	
Enchaîner nage en surface et nage en immersion.	- Éviter les arrêts.	- Aller toucher un objet immergé. - Envisager toutes les combinaisons possibles.	
Enchaîner les déplacements et les arrêts.			

Niveau 9

Nager en changeant volontairement d'équilibre, de direction, de position.

DÉPLACEMENTS

But	Tâches motrices - Activités
Nager longtemps.	<ul style="list-style-type: none"> - Dans. les 3 nages: - Nager 5mn, 10mn - Nager 300m, 500m
Nager vite.	<ul style="list-style-type: none"> - Courses chronométrées dans les 3 nages : 25m, 50m
Réaliser un parcours.	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours avec tâches à réaliser nécessitant de choisir un mode de déplacement adapté.
Jeux collectifs dans l'eau..	<ul style="list-style-type: none"> - Plage but - La balle au capitaine - La passe à 5
Nager pour produire des formes corporelles à visées esthétiques.	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des mini-enchaînements seul ou en groupe. - Natation synchronisée.
Nager pour sauver quelqu'un.	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours de sauvetage.




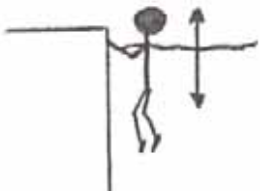
Niveau 9

Nager en changeant volontairement d'équilibre, de direction, de position.

Niveau 10

Adopter le style, le mode de déplacement et le rythme à l'intention.

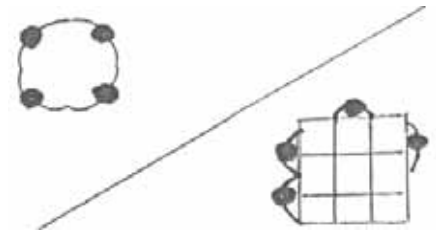
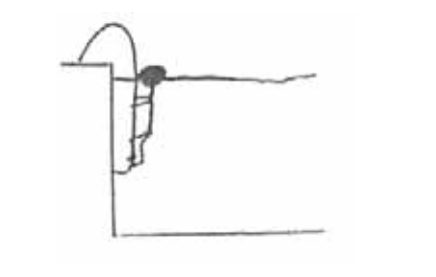
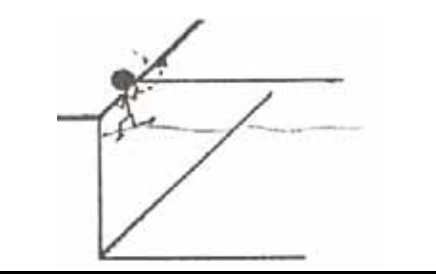
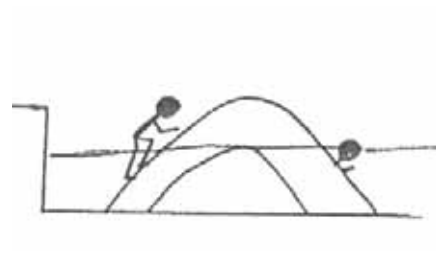
IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
S'asseoir au bord.	- Les jambes sont dans l'eau.	- Éclaboussez-vous avec les pieds.	
<p>Niveau</p> <p><i>Accepter le contact de l'eau.</i></p> <p>S'immerger jusqu'à La taille.</p>	-Les fesses sont dans l'eau.	- Battez des jambes.	
S'immerger jusqu'aux épaules.	- Les épaules sont dans l'eau. - Rester longtemps (1 minute au moins).	- Posez le menton sur l'eau.	
Monter et descendre en immergeant les épaules.	- 5, 10 ou 15 fois à la suite sans arrêt.	- Fais le bouchon, 5, 10 ou 15 fois.	

Niveau 1

Immersion complète du corps, sauf la tête et en gardant le repère des appuis plantaires.

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
S'accroupir dans l'eau.	- Immerger la tête.	- Petite profondeur: on danse la capucine. - Grande profondeur: on fait le tour de la cage	
Descendre à l'échelle	- Immerger la tête.	-Va toucher avec la main le dernier barreau de l'échelle.	
Passer sous le câble.	- Immerger la tête.	-Passe plusieurs fois sous le câble.	
Glisser au toboggan.	- Immerger la tête.	-Glisse comme tu le veux.	

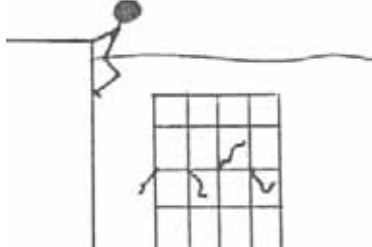
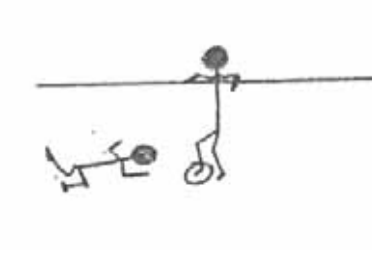
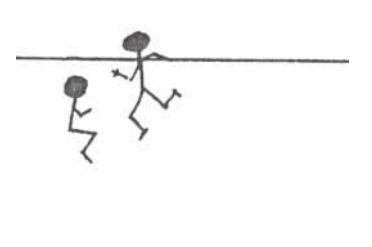
Niveau 1

Immersion complète du corps, sauf la tête et en gardant le repère des appuis plantaires.

Niveau 2

Immersion ponctuelle de la tête en marche avant, position de terrien, en apnée, bouche et yeux fermés.

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Toucher un foulard attaché à la cage.	- Le foulard choisi a été touché.	- Quatre foulards (un rouge, un bleu, un jaune et un vert) sont à mi-hauteur de cage: va toucher celui que tu veux.	
Ouvrir les yeux dans l'eau.	- Bonne réponse donnée.	- Quel animal est dessiné sur le miroir?	
Descendre le long d'un camarade.	- Ramener l'anneau.	- Va chercher l'anneau au pied du camarade.	
Compter le nombre de doigts montrés sous l'eau par un camarade.	- Bonnes réponses.	- Par deux: compter le nombre de doigts montrés par le camarade.	

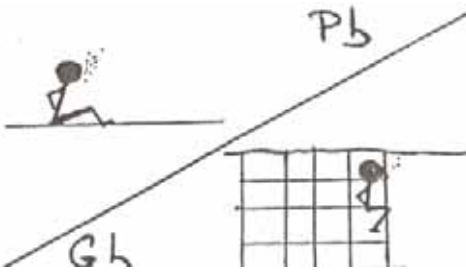
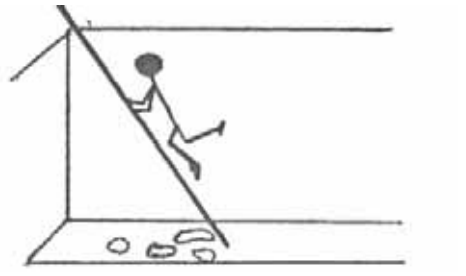


Niveau 2

Immersion ponctuelle de la tête en marche avant, position de terrien, en apnée, bouche et yeux fermés.

Niveau 3

Immersion brève à mi profondeur en restant en contact avec le monde solide (perche, échelle ...) bouche et yeux ouverts.

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
			
			
			
			

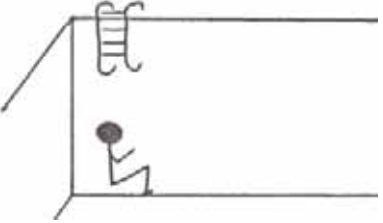



Niveau 3

Immersion brève à mi profondeur en restant en contact avec le monde solide (perche, échelle ...) bouche et yeux ouverts.

Niveau 4

Immersion complète du corps, en se déplaçant avec des appuis stables. - Souffler dans l'eau.

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
<p>Descendre le plus profond possible en s'aidant de l'échelle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher le fond avec le pied, la main, les fesses, 	<ul style="list-style-type: none"> - Va toucher le fond avec le pied, la main, ... - Souffle dans l'eau. 	
<p>Ramasser des objets au fond du bassin en s'aidant de la cage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rapporter les objets. - Expirer sous l'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ramasse les objets. - Souffle dans l'eau. 	
<p>Rester sous l'eau x secondes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tâches réussies 	<ul style="list-style-type: none"> - Va nouer (ou dénouer) le foulard au fond de la cage. - Souffle dans l'eau. 	
<p>Aller toucher le fond du bassin.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher le fond avec le pied, la main, les fesses. 	<ul style="list-style-type: none"> - Va toucher le fond du bassin avec .. départ accroché au bord. - Souffle dans l'eau. 	

Niveau 4

Immersion complète du corps, en se déplaçant avec des appuis stables.
- Souffler dans l'eau.

Niveau 5

Déplacement vertical pour aller faire une action au fond du bassin en relation avec le monde solide
Immersion courte (3 à 5 secondes)

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
<p>Aller chercher un objet de plus en plus profond.</p>	<p>- Objet remonté.</p>	<p>- En partant du bord, récupère un objet.</p>	
<p>Niveau 6</p> <p><i>Déplacement oblique par action des bras sur des appuis stables (perche cage câble) Immersion plus longue.</i></p> <p>Rester longtemps en apnée.</p>	<p>- 5 secondes - 8 secondes - 9 secondes</p>	<p>- Reste le plus longtemps possible sous l'eau en: faisant des bulles, en parlant, écrivant ...</p>	
<p>Descendre au fond de la piscine (1,80 à 2m)</p>	<p>- Toucher le fond. - Ramasse un objet.</p>	<p>- Départ dans l'eau, touche le fond ou ramasse un objet en soufflant lorsque tu es sous l'eau.</p>	
<p>Remonter le plus possible d'objets en 10 secondes.</p>	<p>Comptage des objets ramassés.</p>	<p>- Ramasse le plus d'objets possibles en soufflant lorsque tu es sous l'eau.</p>	

Niveau 7

Déplacement vers le fond en autonomie à différentes profondeurs et en augmentant le temps d'apnée (10 secondes).

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
		<ul style="list-style-type: none"> - Départ au bord, va chercher un objet dans chaque panier sans remonter à la surface entre les deux. - Expirer pendant l'immersion. 	
<p>Niveau 7</p> <p><i>Déplacement vers le fond en autonomie à différentes profondeurs et en augmentant le temps d'apnée (10 secondes).</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> - Départ au bord, va t'asseoir dans le cerceau puis va faire le tour de la cage. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - 2 par 2, en se tenant la main, sautez, puis laissez vous remonter sans bouger en expirant. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Départ accroché au bord de la piscine, va compter le nombre d'objets. 	

Niveau 8

S'immerger en autonomie complète, rester sous l'eau 20 secondes en se déplaçant.



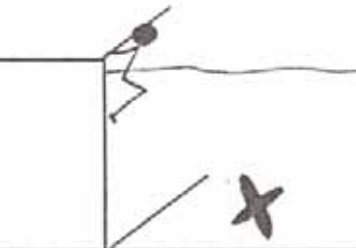

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
Réaliser le parcours.	- Réussir le parcours en entier.	- Départ au bord, plonge et passe dans les deux cerceaux en expirant.	
<p>Niveau 8</p> <p><i>S'immerger en autonomie complète, rester sous l'eau 20 secondes en se déplaçant.</i></p>	<p>Allez le plus loin possible sous l'eau.</p> <p>- Faire 10 m ou plus sous l'eau.</p>	<p>- Départ au bord, va au fond toucher le maximum de marques immergées.</p> <p>- Expire régulièrement.</p>	
Ramasser le plus grand nombre d'objets en un temps donné.	Ramasser 5 objets (ou plus) éparpillés au fond en variant le temps d'immersion : 20s, 30, 35.	- Ramasse le plus grand nombre d'objets, tu as X secondes pour le faire. - Expire régulièrement.	
Réaliser un parcours en ramassant des objets.	- Chronométrer, améliorer sa performance.	- Départ au bord, va chercher un objet dans chaque panier en passant obligatoirement par les cerceaux. - Expire régulièrement.	

Niveau 9

Explorer la profondeur, s'orienter sous l'eau en augmentant les distances, la durée (30 à 40 s) et les orientations.

IMMERSION

But	Critères de réussite	Consigne	Dispositif
<p>Nager le plus vite possible sous l'eau.</p>	<p>- Chronométrrer</p>	<p>- Nage le plus vite possible en suivant le chemin balisé au fond du bassin. - Expire régulièrement.</p>	
<p>Réaliser un plongeon-canard.</p>	<p>- Rapidité du passage de la position horizontale à la verticale, tête en bas.</p>	<p>Départ en surface, position horizontale ventrale, bascule la tête et les bras pour aller toucher le fond du bassin.</p>	
<p>Remonter le croisillon à la surface.</p>	<p>- Croisillon ramené à la surface. - Croisillon ramené au bord.</p>	<p>- Plonge, remonte le croisillon et ramène-le au bord - Expire régulièrement.</p>	
<p>Réaliser un parcours en immersion le plus vite possible.</p>	<p>- Chronométrrer.</p>	<p>- Plonge et suis le parcours le plus vite possible. - Expire régulièrement.</p>	

Niveau 9

Explorer la profondeur, s'orienter sous l'eau en augmentant les distances, la durée (30 à 40 s) et les orientations.

Niveau 10

Rechercher l'efficacité, passer rapidement de la surface à la profondeur, nager rapidement' sous l'eau, remonter à la surface un objet encombrant.

4 ORGANISATION DES ESPACES AQUATIQUES et DES GROUPES D'ÉLÈVES

La conception et la mise en œuvre d'une variété dans l'organisation de l'espace et des groupements d'élèves :

- sont fonction des contraintes spatiales, temporelles, des caractéristiques des élèves et de la nécessité de garantir leur sécurité,
- sont liées à la diversification des réponses motrices aquatiques recherchées et à une différenciation des dispositifs pédagogiques proposés,
- les choix sont pensés en prenant en compte : l'espace disponible (forme, volume, petit bain, grand bain), le nombre d'élèves et leur niveau, des compétences des adultes de l'encadrement.

Dans un même espace d'une piscine (zone, ligne d'eau), différentes formes de déplacements, d'utilisation spatiale et de groupements d'élèves sont possibles.

Des propositions sont présentées pour :

- les parcours
- les ateliers
- les jeux aquatiques

Dans toutes les situations, plusieurs rôles peuvent être attribués alternativement aux élèves comme pratiquant, observateur, évaluateur, aide matérielle.

4.1 LES PARCOURS

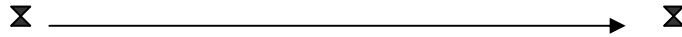
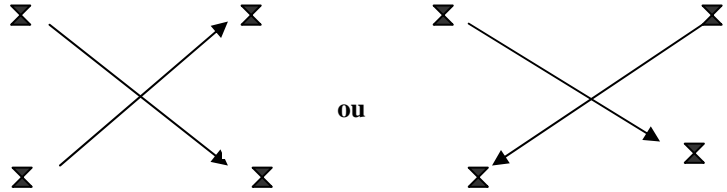
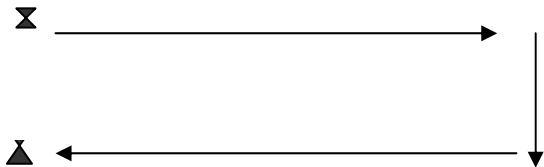
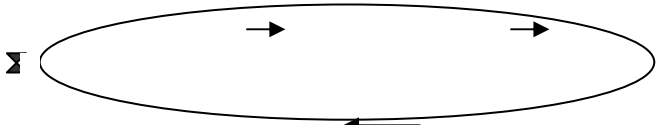
« Un chemin pour aller d'un point à l'autre avec un déplacement en continuité »

4.1.1 Utilisation pédagogique

- Mise en activité, échauffement
- La systématisation, la répétition d'une action
ex. : se déplacer uniquement en dorsal, en ventral
- L'enchaînement d'actions en continu
ex : une entrée dans l'eau - un déplacement, une immersion, un déplacement
- Des parcours évaluatifs ex. : parcours chronométré,
- Certains jeux de relais.

Problèmes à résoudre : les files d'attente.

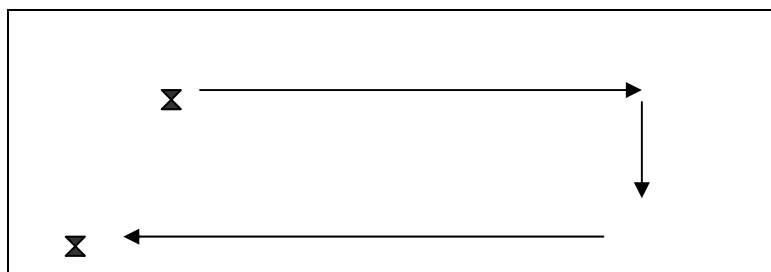
4.1.2 Formes de déplacement dans l'espace

En ligne	
En diagonale	
En épingle	
En boucle	

4.1.3 Formes d'utilisation pour un même espace :

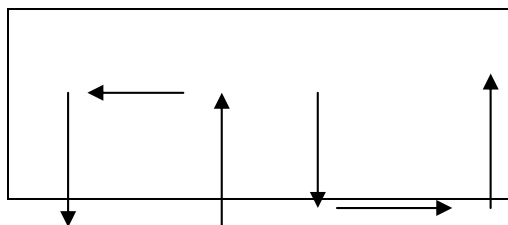
- Avec des tâches identiques pour tous les élèves
- Avec des tâches différentes pour certains élèves

UN SEUL PARCOURS

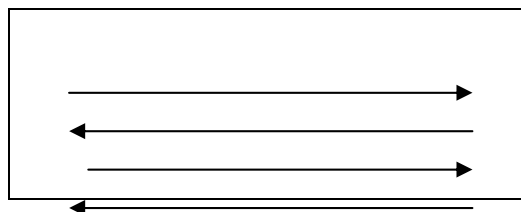


DES PARCOURS SIMULTANÉS

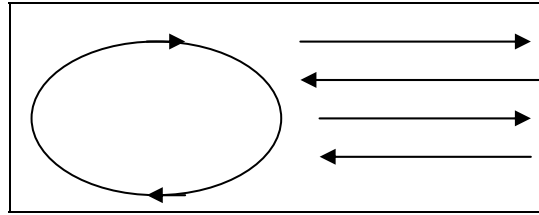
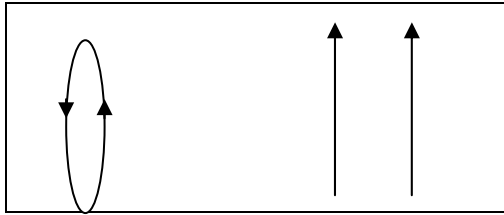
SUR LA LARGEUR



SUR LA LONGUEUR



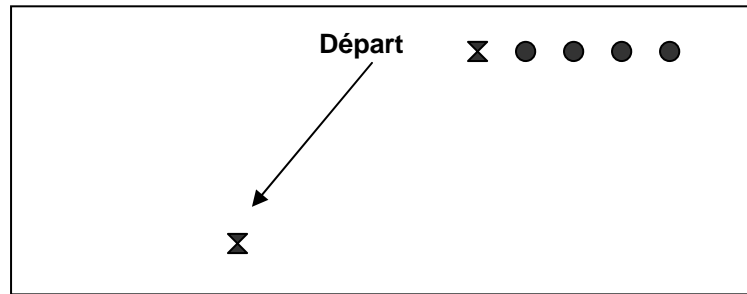
COMBINÉS



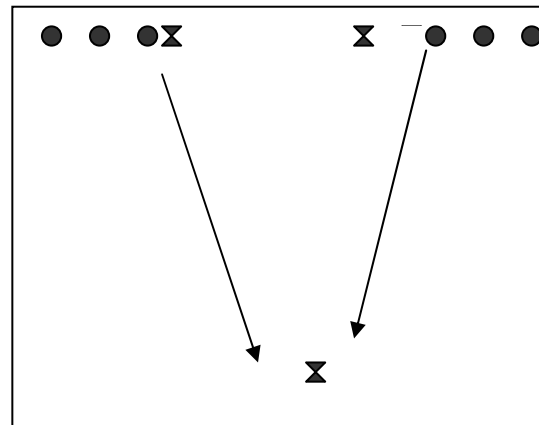
4.1.4 Groupement d'élèves : Répartition – nombre

Départs du bord de la piscine, dans l'eau à :

- 1 seul endroit, élève en file indienne, passage en cascade.



- différents endroits du parcours par 2, 3..., passage en simultané, en différé.



4.1.5 Conseils :

- Les points de départ et d'arrivée seront clairement identifiés et matérialisés par des planches, des ceintures ...
- Les rotations et le sens du déplacement seront très précisés.
- L'utilisation de plans écrits, dessinés est recommandée si la situation implique le déplacement d'objets, prévoir une organisation qui permette la remise en place du matériel.

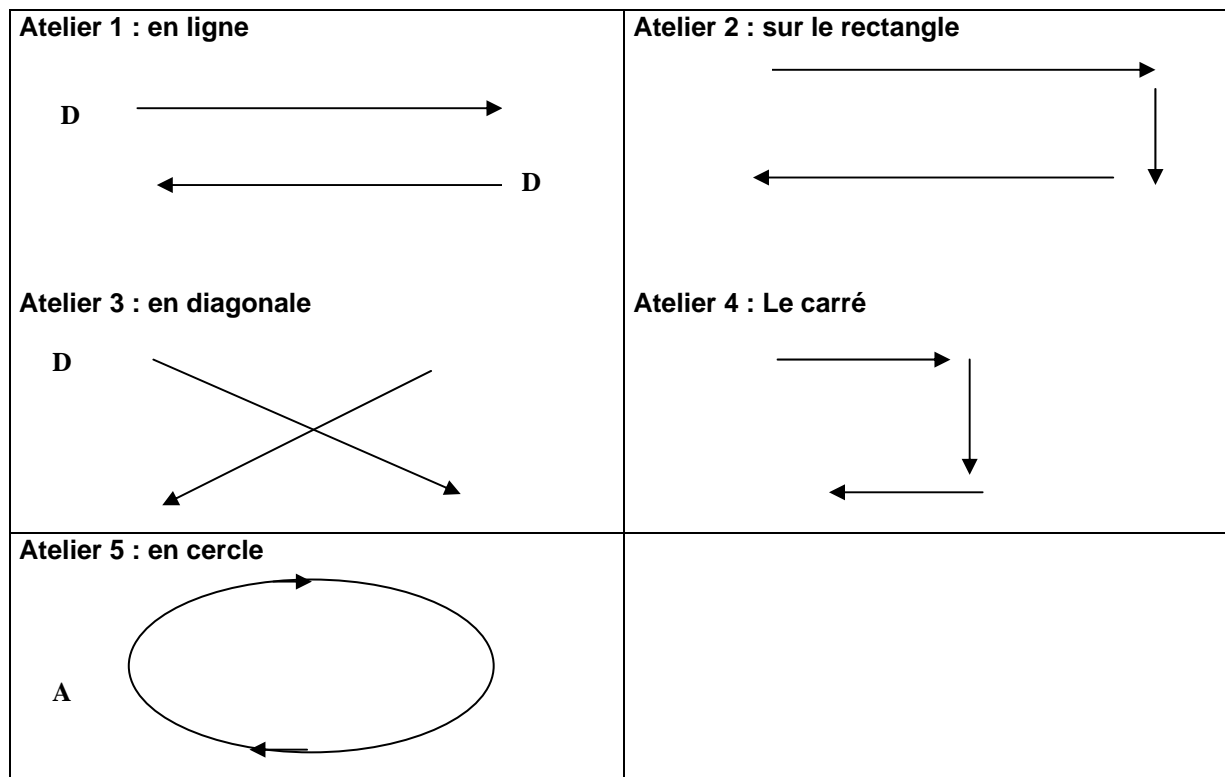
4.2 LES ATELIERS

« Regroupement dans un même lieu de plusieurs élèves pour un travail en commun ».

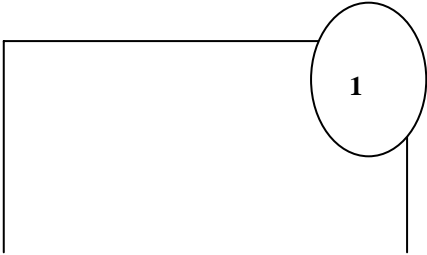
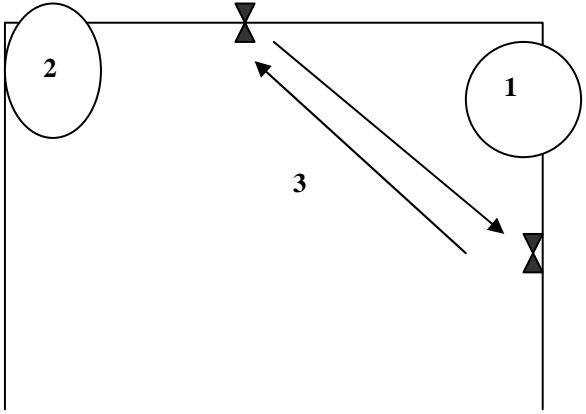

4.2.1 Utilisation pédagogique

- Travail par petits groupes de 3 à 6 élèves.
- Une zone d'activité spécifiée pour des tâches d'un ou de deux domaines des activités aquatiques (entrée dans l'eau, immersion, déplacements).
- Pour chaque sous-groupe, les rotations sont fixées sur des temps déterminés. La (les) rotation(s) se font à chaque séance, 2 fois par séance, maximum 3 fois par séance.

4.2.2 Formes de déplacement dans un espace restreint :



4.2.3 Formes d'utilisation :

<p>La même tâche pour tous</p> <p>Ex :</p> <p>But : Descendre en immersion à l'échelle Critère de réussite : Aller toucher le foulard</p> <p>NB : Il est possible de dédoubler les ateliers.</p>	
<p>Des tâches dans différents domaines de la natation</p> <p>Ex :</p> <p>But : Sauter dans le cerceau Critère de réussite : sans toucher le cerceau</p> <p>But : Descendre en immersion à l'échelle. Critère de réussite : Aller toucher le foulard.</p> <p>But : Se déplacer à l'aide de frites. Critère de réussite : Rejoindre le point d'arrivée.</p>	
<p>La même tâche à des niveaux d'exigence différents</p> <p>Ex :</p> <p>But : Descendre en immersion à l'échelle.</p> <p>Critères de réussite : Toucher un foulard en fonction de sa profondeur (bleu, rouge, jaune).</p>	

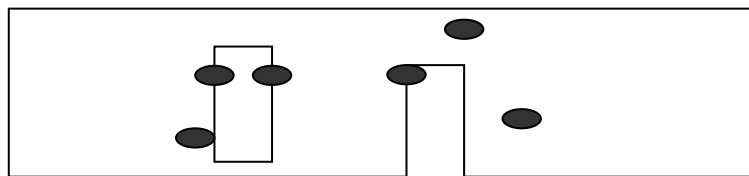
4.2.4 Groupement d'élèves : Nombre - Répartition

- Individuel :
 - chaque élève fait tour à tour la tâche demandée,
 - plusieurs élèves font la même tâche en parallèle.
- En binôme :
 - à deux dans l'eau pour faire la même tâche,
 - un élève pratique, l'autre observe, évalue dans l'eau, en dehors de l'eau.
- Par groupe de 3 à 6 élèves :

Sur une même situation, des rôles différents attribués aux élèves et des rotations sur les tâches à effectuer :

Exemple : But : Sauter du tapis.

Deux élèves tiennent le tapis, celui qui vient de réaliser la tâche remplace un de ses camarades.



4.2.5 Conseils :

- Les ateliers seront bien identifiés dans l'espace.
En maternelle, chaque atelier doit être sous la responsabilité d'un adulte référent.
- Les rotations et le sens du déplacement pour changer d'ateliers seront très précisés : après un temps déterminé, au signal.
- Tout le groupe change en même temps avec l'adulte responsable du groupe.
- L'adulte reste au même atelier, seul le groupe d'élèves change.
- **À éviter : Lorsque la tâche est terminée, chaque élève se rend seul, librement à un autre atelier (les problèmes de sécurité sont accrus par ce fonctionnement)**

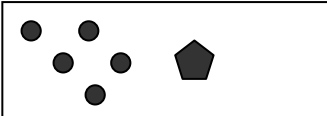

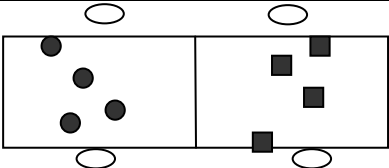
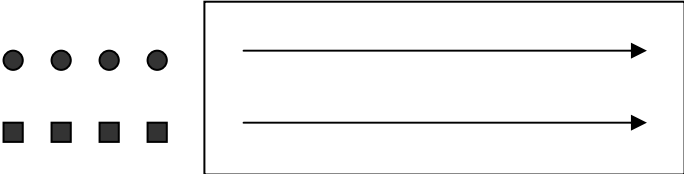
4.3 JEUX AQUATIQUES

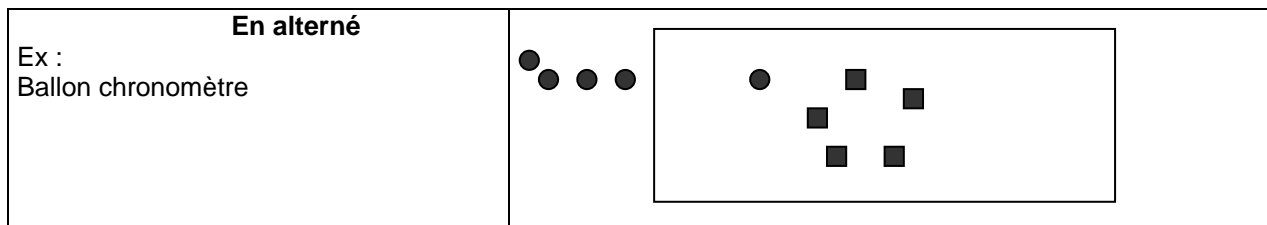
4.3.1 Utilisation pédagogique

- La familiarisation, l'appropriation du milieu aquatique peut se faire avec certains jeux collectifs. Ils permettent à chacun de s'engager dans l'exploration ou la maîtrise du milieu aquatique selon ses possibilités.

- Des formes jouées collectives ou des jeux codifiés peuvent être insérées dans un cycle ou faire l'objet d'un cycle d'enseignement.

4.3.2 Exemples d'organisation

GROUPEMENTS D'ÉLÈVES	ORGANISATION SPATIALE DANS UNE ZONE - UNE PISCINE ENTIÈRE
<p style="text-align: center;">En dispersé</p> <p>Ex : L'épervier</p>	
<p style="text-align: center;">Face à face individuel</p> <p>Ex : Le béret</p>	
<p style="text-align: center;">Sous-groupes</p> <p>Ex : Le jeu des caisses</p>	
<p style="text-align: center;">En parallèle</p> <p>Ex : Les relais</p>	



4.3.3 Conseils :

- si possible dans le petit bain pour les débutants,
- dans le grand bain pour des nageurs plus confirmés,
- certaines ressources physiologiques sont fortement sollicitées au cours des jeux aquatiques, le port de la ceinture est recommandé,
- le repérage des élèves est facilité par le port de bonnets de bain de couleur différente pour les sous-groupes constitués,
- ne pas utiliser du petit matériel trop « glissant » ex : ballons.