



# PROJET PEDAGOGIQUE

## NATATION SCOLAIRE

**2016-2017**

## I. Encadrement et Organisation des apprentissages

- encadrement et surveillance
- Organisation des apprentissages

## II. Le module d'apprentissage s'organise en 4 phases

## III. Architecture du module d'apprentissage .

### **Mise en Activité : séances 1 et 2**

1. L'intention générale
2. Le fonctionnement général de la classe
3. Éléments de démarche pédagogique : dispositif et tâches

### **Évaluation initiale : séance 3**

- 1. Avant la séance en piscine*
- 2. Pendant la séance*
- 3. Après la séance*

### **Phase d'apprentissage : séances 4 à 9**

1. Objectifs d'apprentissage
2. Dispositif: Phase d'apprentissage
3. Progrès pour entrer dans l'eau
4. Progrès pour s'immerger
5. Progrès pour se déplacer

### **Évaluation finale : Contrôle des acquisitions**

# Projet Pédagogique – Centre aquatique La CitédO - 2016 /2017

Vous trouverez dans ce document le projet pédagogique du centre aquatique **La CitédO**. Ce document présente l'ensemble des phases du module d'apprentissage dans les activités aquatiques en EPS dont l'objectif général est de :

**Développer une motricité aquatique et de construire l'autonomie chez l'élève.**

## I. Encadrement et Organisation des apprentissages

### - encadrement et surveillance

L'encadrement de la natation scolaire s'effectue conformément au texte en vigueur sur la natation scolaire : circulaire n° 2011-090 du 7-7-2011

**Dans l'espace aquatique la CitédO :**

343

Encadrement de l'enseignement :

Classes d'écoles élémentaires	Le professeur des écoles	1 MNS	
Classes comprenant des élèves de Maternelle	Le professeur des écoles	1 MNS	1 MNS supplémentaire

Surveillance assurée par :

Surveillance	Espaces utilisés
1 MNS par bassin	Bassin Sportif

### - Organisation des apprentissages

Module d'apprentissage	10 séances	10 séances	10 séances
Durée	5 semaines	10 semaines	5 journées
Fréquence des séances	2 séances par semaine	1 séance par semaine	2 séances par jour
Durée de la séance	45'	45'	45'

### - Organisation du groupe classe :

Le groupe ,classe est scindé en 2 groupes, si possible de 2 niveaux de pratique plus ou moins «hardis» et «confirmés» ,Le professeur des écoles prend en charge un groupe. Le MNS l'autre groupe.

La gestion du groupe sur les séances :

Le changement de groupe se fera à l'issue de chaque séance,

La constitution de ces groupes :

La composition et la répartition des élèves dans les groupes sont initialement établis par l'enseignant, mais celles-ci peuvent être affinées au cours et à l'issue des premières séances en collaboration avec le MNS sans s'appuyer sur une évaluation,

- Organisation des espaces pédagogiques :

Les séances se déroulent dans le bassin sportif ( voir schémas page 8).

**BASSIN SPORTIF les zones :**

1 et 4 Moyenne profondeur 1m20 à 1m60  
 2 et 3 : Grande profondeur 1m60 à 1m80  
 5 et 6 : Couloirs de nage

Zone 1	Entrée, Immersion Étape 1	Zone 4	Entrée, Déplacement Étape 1
Zone 2	Entrée, Déplacement Étape 1	Zone 5	Entrée, Immersion Étape 1
Zone 3	Entrée, Immersion Étape 1	Zone 6	Déplacement Étape 2, 3

Remarques :

- Sur une séance, travailler les 3 actions en investissant 2 zones : 1 zone à thématique Entrée, Immersion et 1 zone à thématique Entrée, Déplacement
- Par séance répartir équitablement les durées des actions: 20' sur une zone et 20' sur une autre zone
- Investir les zones aménagées dans le Grand bain

II. Le module d'apprentissage s'organise en 4 phases :

Phase du module		Séances	Pour l'élève	Pour l'enseignant
1	Mise en activité	1 à 2	Entrer dans l'activité Respecter les règles de fonctionnement Identifier et différencier la diversité des réponses	Guider vers des apprentissages Repérer , faire émerger ce qu'ils savent déjà faire
2	Évaluation initiale	3	Faire le point sur ce que je peux réaliser	Déterminer les problèmes pour lesquels les élèves n'ont pas encore de solutions.
3	Apprentissage	4 à 9	Apprendre et progresser : Observer / Analyser / Comprendre / Réguler	Guider les apprentissages
4	Évaluation bilan	10	Évaluer le niveau d'acquisition de la compétence	Évaluation – contrôle (sommativ) = repérage des acquis.

Remarque :

Pour les classes de début de cycle 2, la phase d'évaluation initiale peut être remplacée par une séance supplémentaire de mise en activité (dispositif matériel identique).

Pour chaque phase, le document propose :

- une note d'explication sur l'objectif de cette phase et les conditions de mise en œuvre.
- un schéma du dispositif d'aménagement matériel du bassin
- une proposition de tâches motrices relatives aux trois actions motrices : **Entrer, Se déplacer et S'immerger.**
- Pour les séances d'évaluation, une proposition de fiche d'évaluation d'élève ou de classe.

### III. Architecture du module d'apprentissage et sommaire du document.

Séances 1 et 2	<u>Mise en activité</u>	<u>Note</u>	p. 6 à 7	
		<u>Dispositif</u>	p. 8 à 9	
		<u>Tâches motrices</u>	p. 10 à 15	
Séance 3	<u>Evaluation initiale</u>	<u>Note</u>	p. 16 à 17	
		<u>Dispositif</u>	p. 18	
		<u>Taches motrices</u>	p. 19	
		<u>Fiche évaluation</u>	p. 20	
Séances 4 à 9	<u>Apprentissage</u>	<u>Note</u>	p. 21 à 23	
		<u>Dispositif</u>	p. 24 à 26	
		<u>Tâches motrices</u>	<u>Entrer</u>	p. 27 à 29
			<u>Immerger</u>	p. 30 à 32
			<u>Se déplacer</u>	p. 33 à 35
Séance 10	<u>Evaluation finale</u>	<u>Note</u>	p. 36	
		<u>Dispositif</u>	p. 37 à 39	
		<u>Contenu des tests</u>	p. 40 à 42	
		<u>Fiche d'évaluation</u>	p. 43	
		<u>Légende schéma matériel</u>	p. 44	

Vous pouvez consulter ce document de façon chronologique ou bien cliquer sur les hyperliens ci dessus en maintenant appuyée la touche **Ctrl** afin de vous rendre directement à la page souhaitée. Il vous suffit de cliquer sur l'icône (en bas à gauche de la dernière page du document recherché) pour revenir au sommaire.

## Mise en Activité : séances 1 et 2

### 1. L'intention générale

#### **Pour les élèves :**

- Réaliser une **quantité importante d'actions pour chacun** : s'essayer, oser faire, recommencer, persévérer, chercher une *diversité* de réponses, comptabiliser et identifier ses essais.

Le fonctionnement par zone et par **ateliers** permet une *répartition des élèves* pour garantir cette quantité d'actions, et *éviter attente et « queue-leu-leu »*.

- Pouvoir **s'essayer à son propre niveau (1)**, l'**identifier (2)** et le **situer (3)** dans une échelle de difficultés (*facile/moyen/difficile*) qui aura été construite en classe après *inventaire* de toutes les expériences.

- S'exercer pour aller vers « le **plus difficile pour soi**, dans ce que l'on **sait déjà faire** », pour *chacune des 3 actions (entrer, s'immerger, se déplacer)*, et/ou *en les enchaînant*.

#### **Pour les enseignants et MNS :**

1. Établir une première **relation** avec les élèves lors de ces premières séances : les solliciter et les encourager à faire, et faire autrement encore, prendre en compte les difficultés et appréhensions et leur donner confiance.

2. Être **rigoureux** sur les **règles de fonctionnement**, à la fois pour permettre un déroulement optimal de l'activité, et pour des raisons incontournables de *sécurité*.

3. Être **précis dans la formulation des tâches** :

<i>BUT</i> de la tâche	ce qu'il y a à faire
<i>DISPOSITIF MATERIEL OU HUMAIN</i>	où l'on fait dans le bassin + avec quoi / avec qui le faire
<i>CRITERES DE REUSSITE</i>	Ce qui permet à l'élève de vérifier que le résultat de l'action est atteint

4. **Observer** les attitudes et les réponses motrices des élèves, pour *repérer- identifier leurs différents niveaux de réalisation*

**REMARQUE** : Lors de cette **1<sup>ère</sup> étape**, les différents niveaux de difficultés prévus dans les consignes permettent à chacun de **s'adapter avec ses réponses du moment**, et petit à petit de **se situer dans une échelle de difficulté** (actions : possibles – peu possibles sans aide – très difficiles...).

### 2. Le fonctionnement général de la classe

**Chaque classe est partagée en 2 groupes**, de 2 niveaux de pratique : élèves plus ou moins «hardis» et «confirmés», et selon l'étape dont ils font partie .

**Les 2 classes d'un même créneau ne sont pas mélangées.**

L'enseignant(e) travaillera avec un premier demi-groupe sur soit la zone entrée/immersion, soit la zone entrée/déplacement (au choix). Le MNS travaillera sur l'autre zone ,

A bout de 20 minutes, le MNS de surveillance indiquera la rotation des groupes pour effectuer les changements de zone par un signal sonore.

On fonctionne par **action**, pour permettre aux élèves d'apprendre à les identifier & les distinguer, et donc on privilégiera **les "ateliers"**.

### 3. Éléments de démarche pédagogique

1. **Travail en classe** avec les élèves, **avant** la séance en piscine

Établir la liste des élèves de chaque groupe, L'enseignant apportera la liste des élèves ainsi répartis dès la première séance (dont 1 liste prévue pour le MNS). La répartition dans les groupes s'ajustera **si besoin au cours des 2 séances de "Mise en activité"**, en fonction des réussites ou difficultés *effectives* des élèves.

## ➤ **PRESENTATION EN CLASSE DES DISPOSITIFS ET DES TACHES**

- Présenter les **dispositifs**, par étape et lieux de travail : idéal par vidéoprojecteur ou sur affiche en se basant sur les informations rapportées progressivement).

Indiquer les « portes d'entrée et de sortie » pour chaque atelier.

Nommer les objets et matériels utilisés (lexique spécifique).

- Échanger avec les élèves, à partir des **consignes** : sur ce qu'il y a à faire et tout ce qu'il « est possible » de faire pour chaque atelier.

Insister sur « **Règle des 3 fois** » = réaliser au moins 3 fois de suite la même chose avant de changer ou de réponse motrice ou d'atelier.

## 2. Séance en piscine

➤ Chaque groupe de la classe est pris en charge par **1 adulte** (l'enseignant et le MNS).

Les situations proposées sont « ouvertes » pour permettre des **adaptations individuelles** sur un **même dispositif mais avec des consignes différenciées** (voir les différentes consignes proposées sur chaque atelier).

➤ Constituer des petits groupes d'élèves qui **fonctionnent simultanément** sur 2 ou 3 ateliers : procéder d'abord sur un espace d'atelier proche puis passer à une zone voisine pour continuer l'exploration.

➤ Insister sur l'apprentissage des **règles de fonctionnement** (exemples : sens de circulation dans l'atelier, règle des « 3 fois », repères concrets permettant à un élève de s'engager dans l'action suite à l'élève qui le précède...)

## 3. Retour de séance en classe

*Le travail concerne les 2 groupes de la classe*

➤ Ajuster *en commun* une connaissance exacte des *dispositifs*.

➤ S'assurer de la mémoire des *règles de fonctionnement et de sécurité*.

➤ Identifier - différencier les 3 *actions* aquatiques (Entrer, se Déplacer, s'immerger) pour savoir ce que l'on a à faire).

➤ Questionner les élèves : « *Que deviez-vous faire?* » / « *Qu'avez-vous fait et réussi ?* » / Les réponses se font à l'oral comme à l'écrit (ex. dans un « *Cahier du nageur* » personnel, mémoire du cheminement de l'élève durant le module d'apprentissage).

➤ Vérifier la *mémoire des consignes* : le but ? le critère de réussite ? Exemples :

Par rapport au *trajet demandé* = « aller *jusqu'au bout* du trajet », « passer *dessous* »

Par rapport à la *manière de faire* = « ne *pas toucher* le tapis, les *épaules cachées dans* l'eau, se déplacer sur le dos *et* sur le ventre »

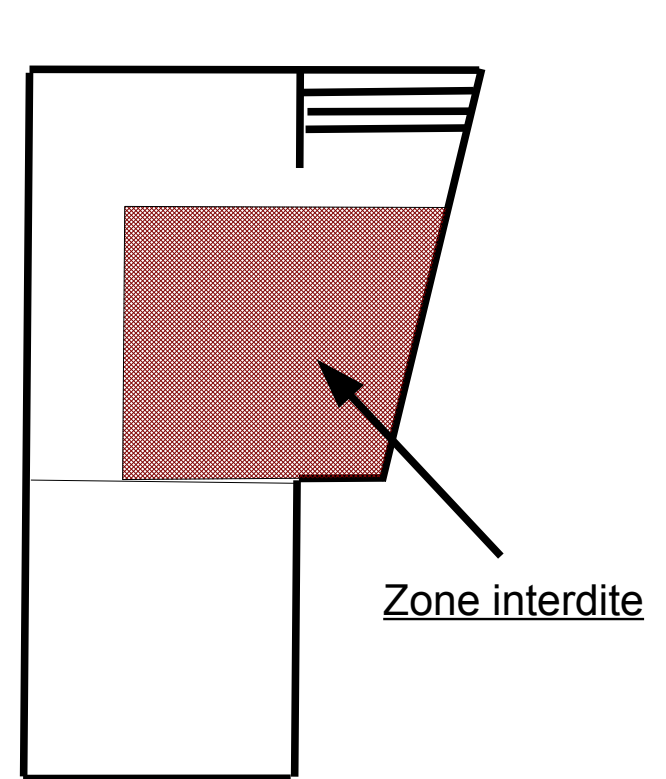
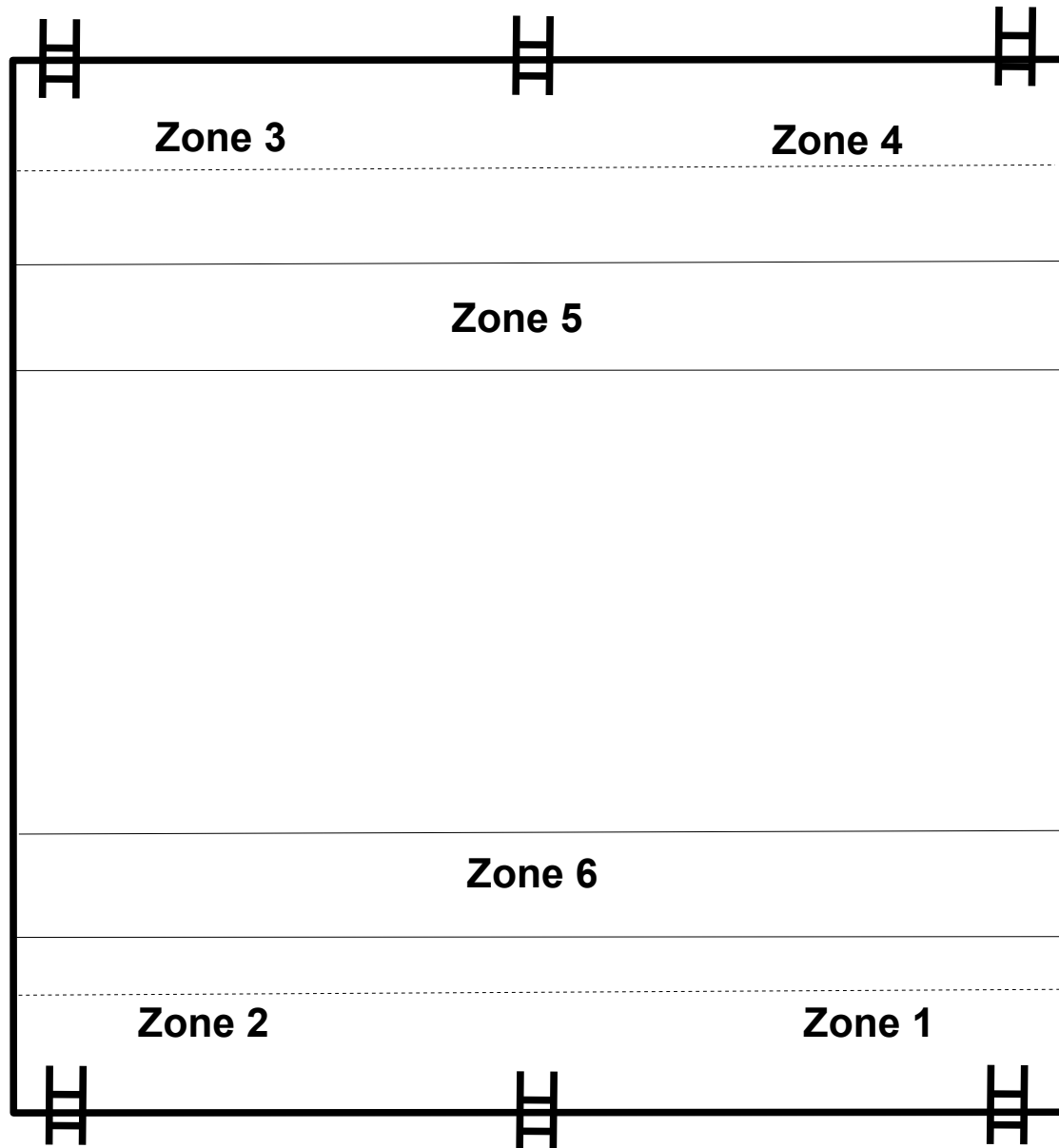
➤ Pour chaque espace,

Faire l'*inventaire* avec les élèves, pour chaque espace, de ce qui a été réalisé et questionner : « *Que pourrait-on encore essayer?* », « *Qu'est-ce que vous aimeriez bien réussir la prochaine fois ?* »

**- Classer les actions réalisées, du plus « facile » au « difficile », pour se situer dans une échelle de difficulté (travail collectif de classe)**

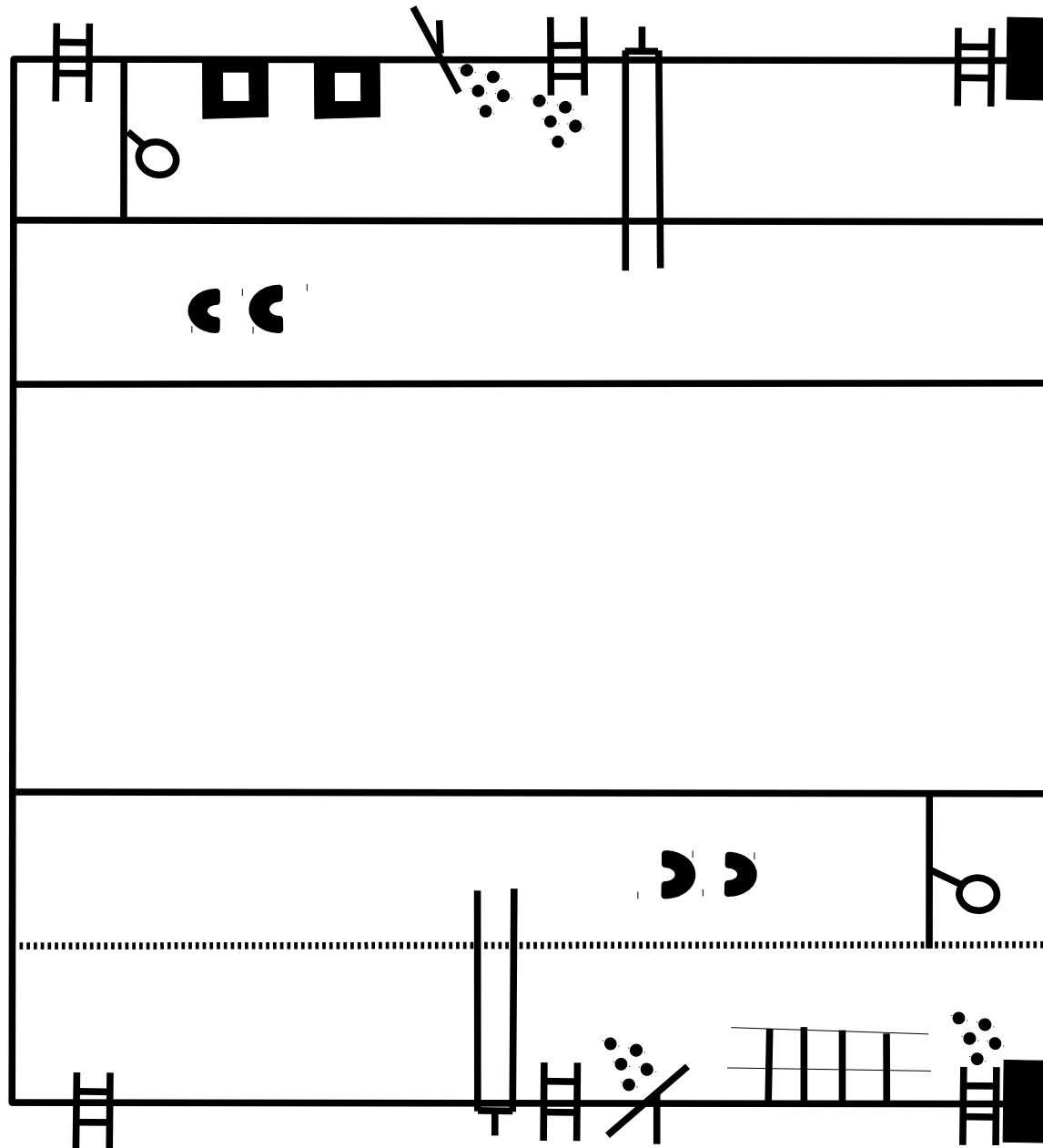


## Dispositif : Mise en Activité – Séance 1 à 2





# Aménagement du bassin sportif



aménagement plutôt cycle 3

aménagement plutôt cycle 2



## Tâches proposées pour la Phase de Mise en Activité

	Actions	Zones	But	CR	Règles de fonctionnement	Variables
ENTRER	E1	1 à 4	Entrer par l'échelle	Épaules immergées	Descendre dos à l'eau Un à la fois	- En petite et moyenne profondeur + En grande profondeur
	E2	1 à 4	Entrer par le bord	Épaules immergées		Idem
	E3	2 et 4	En MP ou GP, debout, avec aide de la frite entrer en sautant	Retour au bord seul	Personne dans l'eau au moment du saut, frite tenue sous les bras	- Départ accroupi + En PP réception debout
	E4	1 et 4	Assis de face entrer en glissant sur le tapis,	Revenir seul	Adulte soulève l'extrémité du tapis Personne dans l'eau au moment du saut Frite tenue sous les bras	- Aide de la frite + Récupérer une perche en surface
	E5	3 et 6	Entrer en sautant pour rattraper la perche à la surface de l'eau	Rattrape la ligne	Personne dans l'eau au moment du saut	- Départ accroupi Tenir la perche depuis le début + Rattraper une frite Récupérer une aide après le retour en surface
	E6	1 à 6	Depuis le bord entrer en sautant seul	Retour au bord sans aide et seul	Personne dans l'eau au moment du saut	+ Depuis le rebord depuis un tapis
	E7	1,3 et 4	Depuis le bord entrer en sautant par dessus le tapis	Ne pas toucher le tapis	Personne dans l'eau au moment du saut Départ au milieu du tapis	
	E8	3	Entrer précisément dans un tapis troué	Ne pas toucher le tapis revenir seul au bord	Personne dans l'eau au moment du saut	+ Idem en réalisant un demi-tour - Dans un cerceau
	E9	2, 3	Entrer en sautant droit	Toucher le fond à 1m60	Personne dans l'eau au moment du saut	+ Augmenter la profondeur

### Proposition de situations pour les classes de cycle 3

ENTRER	E10	1 et 4	Depuis le bord effectuer une roulade sur le tapis pour entrer dans l'eau	Entrer par les pieds	Un à la fois Espace libre au moment de la roulade	+ Départ tapis accroupi, roulade dans l'eau. Roulade arrière
	E11	1 à 6	Debout au bord, position mains aux chevilles se laisser tomber	Ne pas bouger	Vérifier que l'espace soit libre	- Chute arrière + Ne pas bouger jusqu'au retour en surface
	E12	1 à 6	Position à genoux entrer en plongeant	Passer sous la ligne d'eau	Espace libre	- Allongé sur le tapis se laisser glisser + Départ accroupi
	E13	1 à 4	Depuis le bord plonger pour passer sous la ligne d'eau	Passer sous la ligne d'eau	Espace libre	- Plonger accroupi + Augmenter la distance à atteindre Départ du bord



	Tâches	Zones	But	Critères de réussite	Règles de fonctionnement	Variables	
SE DEPLACER	D1	1 à 4	Se déplacer le long du mur	Pas d'arrêts		+	En utilisant 1 main Se croiser, se dépasser ; En avant, arrière
	D2	2 4	Se déplacer dans le pont de perche	Pas d'arrêts	Un à la fois	+	En arrière, En faisant le moins d'appuis Aller à l'intérieur, retour à l'extérieur
	D3	3	Se déplacer en contournant le tapis	Pas d'aide	Un élève debout sur le tapis. Un à la fois autour du tapis	+	Tenir le tapis avec une seule main Contourner le tapis sans le toucher
	D4	2 4	Se déplacer avec 2 frites sous chaque bras	Visage immergée		-	1 seule frite tenue sous les bras
	D5	2 4	Se déplacer sur 10m avec 2 reprises d'appuis maximum	Pas plus de 2 reprises d'appuis	Le long du mur ou de la ligne d'eau	+	Se déplacer seul sur 5m 1 seule reprise d'appui sur 10m
	D6	2 4	Se déplacer sur le dos avec aide de la frite sur la poitrine	Pas d'arrêt dans le déplacement		+	Frite tenue sur les cuisses
	D7	2 4	Se déplacer sur le ventre avec la frite tenue bras tendus	Pas d'arrêts dans le déplacement		+	Sur le dos, frite tenue bras tendus derrière la tête
	D8	2 4	Se déplacer seul sur 10m	Pas d'aide Pas de reprise d'appui		+	Sur le dos Alternier les positions ventrale / dorsale

**Proposition de situations pour les classes de cycle 3**

SE DEPLACER	D9	2 4 5 6	Depuis le bord réaliser une glissée	Atteindre les 5m		+	Sur le Dos Changer de position pendant la glissée
	D10	2 4	Réaliser 10 m sur le dos avec les jambes, en tenant la frite bras tendus derrière la tête	Ne pas s'arrêter		-	Frite tenue sur la poitrine
						+	Sans la frite
	D11	2 4 5 6	Réaliser une coulée et sans arrêts se déplacer en crawl avec 4 coups de bras	Pas d'arrêts			
D12	2 4 5 6	Se déplacer sur 12m50 en crawl	Ne pas s'arrêter			+	Effectuer un aller retour



	Tâches	Zones	But	CR	Règles de fonctionnement	Variables	
S'IMMERGER	I1	1 3	Immerger le visage	Visage immergé		+	La tête
	I2	1 3	S'immerger pour passer sous une ligne	Ne pas le toucher		-	Sous une perche, une frite
						+	Entrer dans un cerceau flottant plusieurs successivement
	I3	1	Récupérer les objets lestés	Ramasser les objets avec les mains		-	Profondeur
						+	Nombre d'objets, ramasser à 2 mains
	I4	3	Traverser l'échelle flottante	Ne pas toucher les frites	Un seul élève à la fois sur un trajet Aller ou retour	+	S'immerger sous 2 frites en même temps Effectuer un aller-retour
	I5	1	Avec l'aide de l'échelle, s'immerger pour toucher le fond avec les genoux	Toucher le fond	Un à la fois	-	Toucher avec les pieds ; Diminuer la profondeur
						+	Augmenter la profondeur Toucher avec les fesses, le ventre,... Se laisser remonter seul.
	I6	3	Traverser le tapis troué en 2 immersions	Ressortir dans chaque trou	Un à la fois dans le tapis	-	En largeur
+						En 1 fois Enchaîner les 2 tapis	
I7	1 3	Avec l'aide d'une perche aller toucher le fond	Toucher le fond		-	Diminuer les profondeurs	
					+	Remonter sans aide Toucher avec différentes parties du corps	
I8	1 3	Avec aide de la perche aller récupérer un objet lesté et se laisser remonter	Récupérer un objet remonter seul	Bien tenir la perche	+	Se laisser remonter dans différentes positions Avec un « copain perche » Récupérer plusieurs objets	
I9	3 6	Avec aide s'immerger pour passer dans les cerceaux lestés sous les barreaux de la cage	Ressortir derrière les obstacles.		+	Augmenter la durée d'immersion Réduire l'aide pour réaliser la situation	

### Proposition de situations pour les classes de cycle 3

S'IMMERGER	I10	1 3	Entrer en sautant pour récupérer un objet et ressortir dans le tapis troué	Réaliser les actions sans refaire surface		+ Augmenter le nombre d'objets + Augmenter la distance à parcourir	
	I11	3 6	Entrer en plongeant pour traverser le cerceau lesté	Cerceaux traversés		- Partir de la surface	
						+ Traverser 2 cerceaux lestés	
	I12	1 3	Depuis la surface réaliser un plongeon canard pour ramasser un objet	Objet remonté			- Aide pour descendre
							+ Augmenter le nombre d'objet



## Évaluation initiale : séance 3

**Objectif de cette séance :**

➤ **Pour l'élève**

- 1) **Choisir** ce qu'il peut réaliser, de plus difficile pour lui, en entrée, déplacement, immersion, pour réussir au moins 2 passages sur 3.
- 2) **Apprendre à évaluer**, à partir d'un **contrat personnel** établi préalablement en classe, et en travaillant en **binôme** (ce qui suppose de bien connaître les tâches et leurs critères de réussite, et d'observer précisément son copain) : travail d'**auto-** et de **coévaluation**.

➤ **Pour l'enseignant**

Une séance de « **référence** » pour : **(1) situer** ce que savent déjà faire les élèves + **(2)** : pouvoir engager les élèves dans la perspective de  *futures propositions d'«apprentissage»* qui les aideront à progresser et dépasser ces tout-premiers résultats (= la 1<sup>ère</sup> « référence »).

Les élèves de CP qui vivent un premier module de natation pourront vivre une troisième séance de mise en activité. Les élèves du CE1 au CM2 devront déterminer l'action la plus difficile qu'ils pensent réussir, actions choisies parmi les propositions définies dans le document évaluation référence.

### 1. Avant la séance en piscine

**L'évaluation s'apprend**, ce travail *demande donc du temps* pour construire de la méthode (avec un guidage plus fort et plus concret en cycle 2). Afin de faciliter le déroulement de ce travail en piscine, il est *impératif d'effectuer un travail de préparation en classe*.

Chaque élève doit en effet :

- Avoir une connaissance précise :
  - des différents *espaces d'action*, répartis sur chacune des 2 zones de travail,
  - des *actions qu'il aura essayées et réussies* au cours des séances de mise en activité, parmi les *ENTREES, IMMERSIONS, DEPLACEMENTS*,
  - des actions de son copain à observer et reconnaître comme réussies ou pas (cf. critères de réussite clairs et bien connus des élèves).
- Pouvoir établir son projet :
  - choisir 1 entrée, 1 déplacement, 1 immersion, parmi « **les plus difficiles réussis jusque-là** » qu'il faudra réussir au moins 2 fois sur 3.
  - pré-remplir sa fiche en classe, et connaître précisément le choix de son partenaire.

Ainsi **chaque élève doit, avant la séance, savoir pour lui-même et son partenaire:**

- **ce qu'il va faire**
- **où il va le faire**
- **un niveau de réussite de l'action choisie.**
- **et combien de passages à réussir.**

et le présenter au MNS responsable de son groupe, en arrivant à la piscine.



Exemple de fiche d'observation-référence :

Nom des 2 élèves du binôme	ENTRER					S'IMMERGER					SE DEPLACER				
	<i>écrire ou dessiner/coder l'atelier choisi</i>					<i>écrire ou dessiner/coder l'atelier choisi</i>					<i>écrire ou dessiner/coder l'atelier choisi</i>				
Noémie	X	O	O	O	OUI	O	X	X	X	NON					
Jérémy															

X ESSAI réalisé/non réussi ... O ESSAI réussi...

## 2. Pendant la séance

- Il est nécessaire que chaque adulte ait une connaissance des choix des élèves (groupés par zone) afin de permettre à tous d'avoir le temps d'effectuer leurs essais.

Une fiche récapitulative est constituée pour le groupe de l'enseignant et une autre fichet est transmise au MNS pour son groupe.

*L'adulte vérifie la capacité des élèves à observer et à apprécier la réalisation en fonction du critère de réussite.*

- Les élèves fonctionnent **par binôme** : *un élève évalué, l'autre « observateur »* :
  - un élève « nageur » effectue ses 3 essais **consécutifs** par action (entrée, ou déplacement, ou immersion).
  - un élève observateur compte les réussites au bord du bassin, et va *ensuite* reporter les résultats sur la fiche (préservée au sec !) ou annoncer le résultat à l'adulte qui les note. Puis changement de rôles après chaque action.

## 3. Après la séance :

Effectuer en classe un **retour sur les résultats**, en échangeant sur le contrat choisi : à la *juste mesure*, en *sur-estimation* ou *sous-estimation* des capacités,

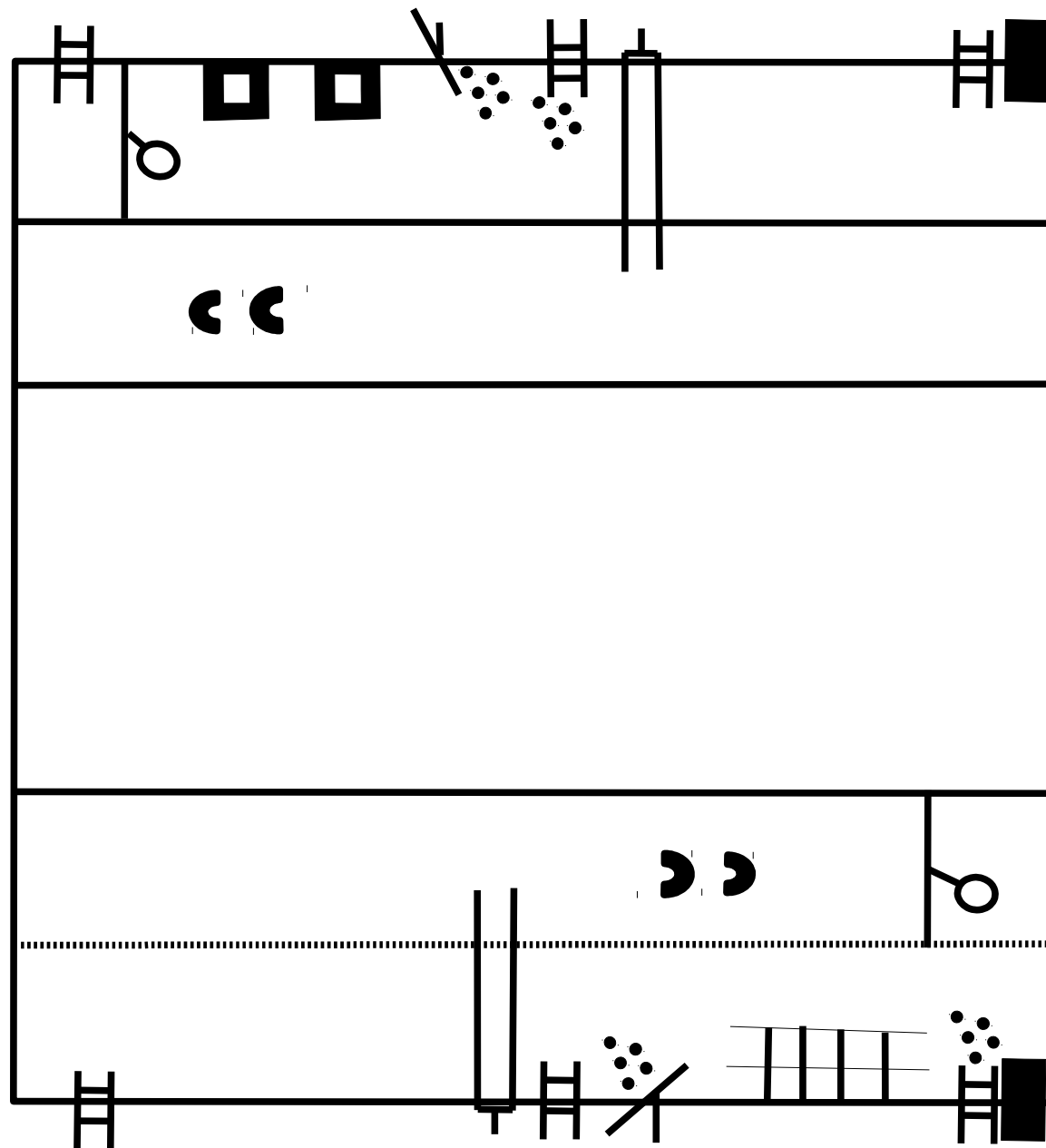
Et présenter la suite =

- 5 à 6 séances pour « *s'entraîner* » à ... *faire mieux encore... plus difficile... ou autrement*, et pour *apprendre* ce qu'on ne sait pas faire encore, et *progresser*,
- 1 séance d'évaluation-bilan terminale, pour, à nouveau par binôme, évaluer le chemin parcouru depuis la 1<sup>ère</sup> mesure de « référence ».



# Aménagement : Évaluation initiale (séance 3)

## Bassin Sportif



aménagement plutôt cycle3

aménagement plutôt cycle 2

## Tâches pour Évaluation référence : Séance 3

Tâches			But et <i>critères de réussite</i>
ENTRER	Cycle 2	E1	Entrer par l'échelle pour <i>immerger les épaules</i>
		E2	Assis au bord descendre dans l'eau <i>pour avoir les épaules immergées</i>
		E3	Depuis le bord, entrer en sautant avec une frite <i>et revenir au bord seul</i>
		E4	Depuis le bord entrer en sautant <i>seul et revenir au bord sans aide</i>
		E5	Depuis le bord à 1m80 de profondeur entrer en sautant droit <i>pour toucher le fond</i>
	Cycle 3	E6	Depuis le bord, position mains aux chevilles, se laisser tomber <i>sans bouger</i>
		E7	Depuis le bord, à genoux entrer en plongeant pour <i>passer sous la ligne d'eau</i>
S'IMMERGER	Cycle 2	I1	Au bord, mettre la tête <i>sous</i> l'eau <i>complètement</i>
		I2	Traverser 2 frites <i>successivement et sans les toucher</i> dans l'échelle flottante
		I3	Traverser le tapis troué en <i>3 immersions</i>
		I4	A mi-profondeur, s'immerger avec aide <i>pour toucher le fond avec ses pieds</i>
		I5	En grande profondeur, aller <i>toucher le fond</i> avec aide et <i>se laisser remonter sans aide et sans bouger</i>
	Cycle 3	I6	Plonger pour traverser un cerceau lesté <i>sans refaire surface et sans arrêt</i>
		I7	Depuis la surface effectuer un plongeon canard pour <i>ramasser un objet</i>
SE DEPLACER	Cycle 2	D1	Se déplacer le long du mur <i>sur 10m</i>
		D2	Se déplacer sur 10m avec 2 frites <i>sans reprise d'appuis</i>
		D3	Se déplacer <i>sur 5m, seul et sans aide</i>
		D4	Sur 12m50 se déplacer <i>avec 2 reprises d'appuis maximum</i>
		D5	Se déplacer sur 10m <i>seul</i>
	cycle3	D6	Se déplacer <i>10m</i> sur le dos en battement de jambe <i>sans arrêts</i>
		D7	Se déplacer sur <i>12m50</i> en crawl <i>sans arrêt</i> de la nage



## FICHE SUIVI CLASSE

Noms Prénoms	ENTRER				SE DEPLACER				S'IMMERGER			
	Projet	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Projet	Essai 1	Essai 2	Essai 3	Projet	Essai 1	Essai 2	Essai 3
Exemple : PARISOT Alan	E9	O	O	O	D1	N	N	N	I11	N	O	O

## Phase d'apprentissage : séances 4 à 10

Il s'agit maintenant d'un APPRENTISSAGE et d'un ENTRAÎNEMENT pour réussir à FAIRE PLUS DIFFICILE ou à FAIRE MIEUX que ce que l'élève savait faire jusqu'à présent, c'est-à-dire dépasser le niveau de réponses de l'évaluation initiale dite de « référence ».

### • Cadre général

Les 7 séances à venir constituent une phase d'apprentissage. L'objectif de ces séances est de viser un progrès chez les élèves dans chacune des 3 actions motrices : **Entrer, Se déplacer, S'immerger**. Les objectifs d'apprentissage sont définis à partir de la « photographie » prise lors de l'évaluation initiale (séance 3) pour chaque action motrice.

#### Objectifs de progrès :

Les objectifs sont définis pour chaque action et s'organisent pour le progrès de chaque élève dans chacune des 3 actions motrices.

En fonction de la « photographie » réalisée lors de l'évaluation initiale, les objectifs de progrès pour les élèves seront différents. Les tâches d'apprentissage proposées permettent de viser ces objectifs.

#### Tâches d'apprentissage :

Les tâches d'apprentissage sont réparties de façon thématique sur le bassin. Elles proposent dans chaque zone des exigences de difficultés différentes adaptées aux élèves. Les tâches sont choisies et réparties dans des espaces réduits, ce qui permet une coexistence d'ateliers, favorisant un maximum d'activité des élèves.

Pour viser le progrès, les tâches d'apprentissage proposées précisent notamment :

- un but pour l'élève = ce qu'il y a à faire,
- une exigence de réussite (critère de réussite) pour l'élève qui lui permet de savoir par lui-même s'il a réussi la tâche demandée (travail de l'autonomie par auto et co-évaluation).
- des moyens pour réussir qui sont les solutions à mettre en œuvre pour satisfaire à l'exigence de la tâche (éléments du progrès).

Dans cette phase d'apprentissage la quantité d'action, la répétition des solutions efficaces sont des conditions nécessaires pour stabiliser les apprentissages.

Les tâches proposées sont des exemples possibles d'utilisation du dispositif. D'autres tâches, adaptées aux objectifs visés, peuvent être proposées sur le dispositif.

Les tâches sont en relation avec les tests départementaux (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> paliers du socle commun). Ces derniers, qui reposent sur un choix des élèves, présentent des parcours intégrant les 3 actions aquatiques et exigent de savoir les enchaîner. Cela implique une préparation en amont de ces enchaînements.

### • Démarche d'enseignement

Les 1<sup>ers</sup> niveaux de réalisation d'une tâche s'adressent à des élèves encore en difficulté ou débutants. Toutes les propositions ne sont donc pas à utiliser systématiquement. Il s'agira plutôt de choisir dans ces propositions celles qui conviennent aux niveaux de réussite observés. Chacun pourra ainsi progresser en fonction de sa propre réussite, et en sera conscient.

Les tâches proposées ne sont également pas toutes forcément à utiliser dans une seule et même séance, tout comme les espaces de travail proposés ; les répartir selon les besoins particuliers des élèves sur les différentes séances d'apprentissage prévues.

Avant de changer de tâche ou de niveau de difficulté, l'élève devra chercher à résoudre le problème posé par un des niveaux de réalisation de la tâche ; puis ensuite s'entraînera en répétant avec la solution construite et stabilisera la solution trouvée et pourra ainsi réussir à tout coup. Ensuite l'élève pourra passer à un niveau de difficulté supérieur.

Il est intéressant de s'appuyer sur des réussites relativement hétérogènes, pour faire émerger collectivement les solutions trouvées et les mémoriser ensuite (par exemple par la répétition). Il sera aussi très utile, de retour en classe (ou en bilan de séance pour le MNS, ou en début de séance suivante), d'en reparler, puis de les écrire (« Cahier du nageur » de l'élève, affiches de classe).

- **Organisation des séances**

1. Un MNS de référence positionné sur chaque classe.
2. Deux groupes de niveau constitués pour chaque classe.
3. Deux zones thématiques proposées aux élèves (le MNS peut prendre en charge la zone entrée/déplacement, l'enseignant la zone entrée/immersion par exemple).
4. Rotation des groupes au bout de 20 minutes. Les adultes restent positionnés sur leur zone de travail. Durant la séance, enseignant et MNS auront une visibilité sur l'ensemble des élèves de la classe.

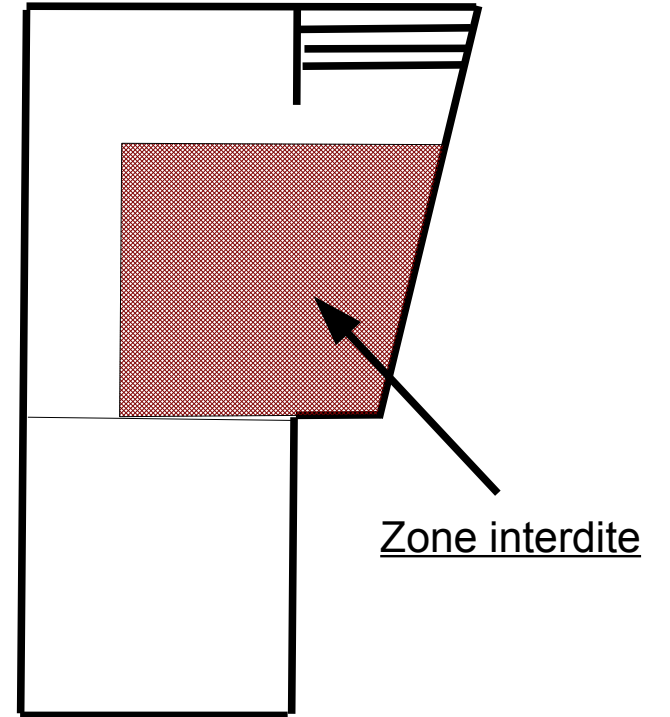
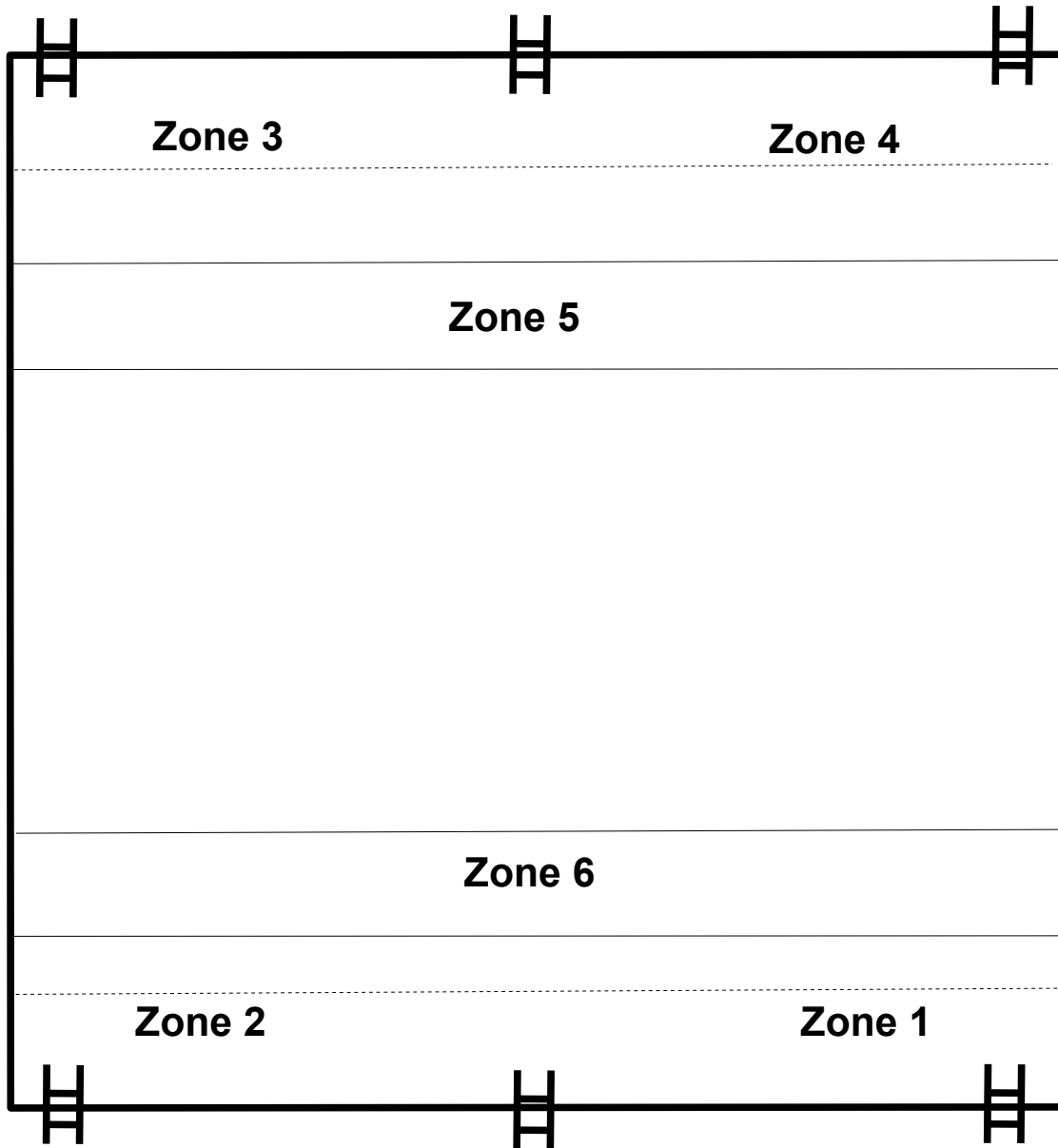


## OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

	ETAPE 1	ETAPE 2	ETAPE 3
<b>ENTRER</b>	<p>Accepter la perte des appuis plantaires</p> <p>Accepter la perte momentanée des appuis solides</p>	<p>Entrer dans l'eau seul sans aide</p> <p>Accepter d'entrer en remettant en cause son équilibre vertical</p>	<p>Coordonner déséquilibre et impulsion (plonger)</p> <p>Enchaîner un plongeon et une action pour plonger loin, profond</p>
<b>SE DEPLACER</b>	<p>Se déplacer avec appuis solides</p> <p>S'éloigner du bord avec des appuis solides instables</p>	<p>Se déplacer loin du bord en limitant le nombre et la nature des appuis ( appuis instables, mobiles)</p> <p>Conserver la posture allongée par des actions propulsives et par orientation de la tête</p>	<p>Construire des appuis aquatiques pour se déplacer efficacement</p> <p>Coordonner actions motrices et respiration pour se déplacer plus efficacement</p>
<b>S'IMMERGER</b>	<p>Augmenter la durée d'immersion en surface</p> <p>Augmenter la durée d'immersion en surface et avec appuis solides</p>	<p>S'immerger mi-profondeur vers profondeur en diminuant les appuis solides et en s'éloignant du bord</p> <p>Construire des appuis pour rester et se déplacer en immersion</p> <p>Varié les orientations pour aller, rester et se déplacer au fond</p>	<p>Construire son autonomie en immersion</p>

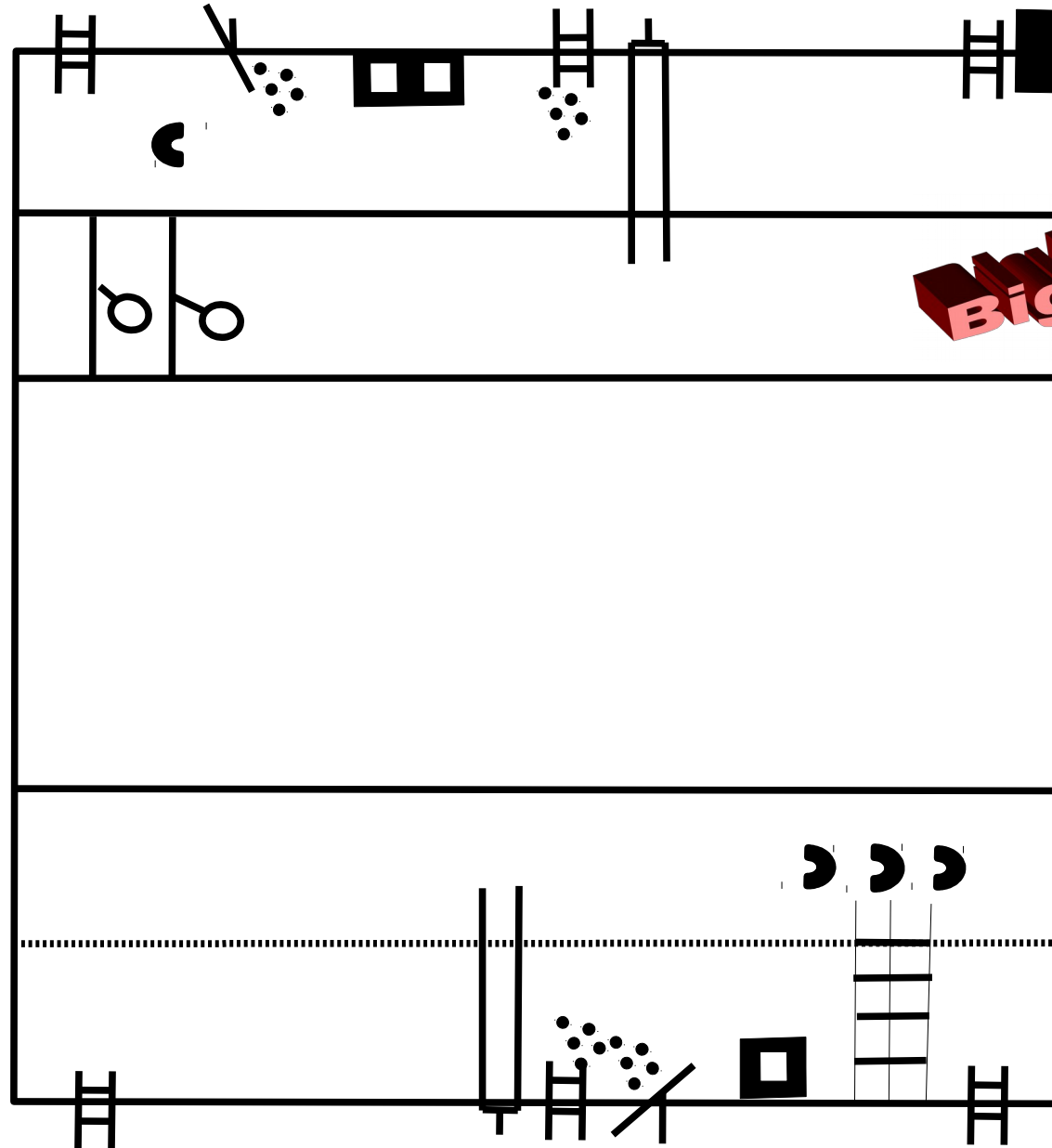


DISPOSITIF : Phase d'apprentissage





# Aménagement : Bassin Sportif



aménagement plutôt cycle3

**Bigliss**

aménagement plutôt cycle 2



## Progrès pour entrer dans l'eau

Évaluation initiale		Pour progresser il faut (objectifs d'apprentissage)	Exemples de tâches d'apprentissage dans le dispositif
1	Entrer par l'échelle pour <i>immerger les épaules</i>	Accepter la perte des appuis plantaires	<b>E1</b>
2	Assis au bord descendre dans l'eau <i>pour avoir les épaules immergées</i>	Accepter la perte des appuis momentanée des appuis solides	<b>E2 E4 E5 E6</b>
3	Depuis le bord, entrer en sautant avec une frite <i>et revenir au bord seul</i>	Entrer dans l'eau sans aide,	<b>E7 E8 E9 E10</b>
4	Depuis le bord entrer en sautant <i>seul et revenir au bord sans aide</i>	Entrer dans l'eau en construisant une posture hydrodynamique	<b>E10 E11 E12 E15 E16 E17 E18</b>
5	Depuis le bord à 1m80 de profondeur entrer en sautant droit <i>pour toucher le fond</i>	Remettre en cause son équilibre vertical pour entrer dans l'eau	<b>E13 E14 E15 E16 E17 E18</b>

### Proposition de tâches pour la phase d'apprentissage



ACTIONS	TACHES	ZONES	BUT = Ce qu'il y a à faire	Critère de réussite = pour l'élève	Moyens pour réussir	VARIABLES
<b>ENTRER</b>	E1	1 à 4	Entrer dans l'eau par l'échelle	Épaules immergées	Contenus essentiellement d'ordre affectifs. Accepter de s'engager.	
	E2	1 à 4	Assis au bord, descendre dans l'eau à l'aide des mains	Atteindre le bord	Accepter une perte d'appuis plantaires et avoir confiance dans ses appuis bras	
	E3	2,4	Accroupi au bord sauter pour rejoindre la perche.	Attraper la perche	S'écarter du monde solide avec amplitude (pousser sur les jambes et avoir les bras devant)	- Tenue de la perche permanente en petite profondeur + Départ debout Rattraper la ligne d'eau
	E4	5,6	Entrer dans l'eau en sautant avec l'aide de la frite.	Récupérer un appui dans l'eau	S'écarter du monde solide avec amplitude Regarder devant soi	- Sauter accroupi frite positionner sous les aisselles dès le départ + Varier les profondeurs Entrer en glissant sur le bigliss, sur le toboggan,
	E5	1,4	Depuis le bord entrer en sautant loin avec l'aide de la frite, par dessus le tapis	Ne pas toucher le tapis Revenir au bord seul	Pousser sur les jambes Bras devant Regarder devant	- Frite tenue sous le bras, + Frite tenue à bout de bras
	E6	2, 4, 5	Depuis le bord, entrer en sautant pour récupérer sa frite en surface	Tête immergée à l'arrivée	Regarder devant soi S'immerger complètement avant d'attraper le support solide	+ Attendre de refaire surface pour attraper sa frite Glisser sur le toboggan et revenir au bord seul
	E7	1 à 6	Entrer en sautant seul	Pas d'aide pour revenir au bord	Pousser sur les jambes Regarder devant soi	
	E8	5	Depuis le toboggan entrer en glissant	Corps complètement immergé	Revenir seul au bord Regard devant	- Rattraper un appuis solide en surface frite sous les bras + Position allongée
	E9	1,4	Depuis le bord marcher debout	Revenir seul au bord	Regard devant soi	- A genoux

		sur le tapis et se laisser tomber au bout.		bras pour s'équilibrer	+	En courant ; Tomber droit sans bouger
<b>E10</b>	<b>3</b>	Depuis le bord entrer en sautant dans le cerceau ou le tapis troué	Ne pas toucher l'obstacle	Regarder devant Ventre et fesses serrés Bras le long du corps	-	Aide au retour en surface Augmenter le diamètre d'entrée
					+	Réduire le diamètre d'entrée Saut demi-tour
<b>E11</b>	<b>2, 4</b>	Depuis le bord entrer en sautant pour enchaîner : un déplacement , une immersion	Pas de temps d'arrêt entre les 2 actions			
<b>E12</b>	<b>2, 3</b>	Depuis le bord, entrer en sautant droit. Se laisser remonter sans rien faire	Toucher le fond Corps immobile à la remontée	Se maintenir droit comme une « allumette » dans l'air et dans l'eau ; Inspirer et bloquer Être le plus grand et le plus dur possible.	-	Droit jusqu'à l'entrée dans l'eau Remonter en boule
					+	Droit jusqu'au retour en surface Faire l'étoile au retour en surface
<b>E13</b>	<b>1,4</b>	Depuis le tapis entrer dans l'eau en réalisant une roulade sur le tapis	Entrer par les pieds	Rentrer la tête Pousser sur ses jambes		
<b>E14</b>	<b>1 à 4</b>	Depuis le bord, debout mains aux chevilles se laisser tomber en arrière.	Ne pas bouger Les fesses entrent en premier	Rentrer la tête Gaîner le corps	+	En avant Conservé la même position jusqu'au retour en surface
<b>E15</b>	<b>2,3</b>	Depuis le bord un genoux au sol entrer en plongeant	Passer sous la 1ère ligne d'eau	Tête rentrée – Bras aux oreilles Pousser sur la jambe Serrer le ventre et les fesses	+	Départ accroupi
<b>E16</b>	<b>2, 3, 5, 6</b>	Depuis le bord entrer en plongeant pour atteindre 5m	Atteindre le repère	Menton collé à la poitrine et bras aux oreilles ; corps aligné ; pousser sur les jambes	+	Plonger depuis le rebord
<b>E17</b>	<b>2,6</b>	Depuis le bord entrer en plongeant pour enchaîner un déplacement	Pas d'arrêt entre l'entrée et le déplacement	Menton collé à la poitrine et bras aux oreilles ; corps aligné ; pousser sur les jambes		Plonger pour enchaîner un déplacement en dos Partir du plot
<b>E18</b>	<b>3, 5, 6</b>	Depuis le bord entrer en plongeant pour enchaîner une immersion	Pas d'arrêt entre l'entrée et l'immersion	Menton collé à la poitrine et bras aux oreilles ; corps aligné ; pousser sur les jambes		Partir du bord

## Progrès pour s'immerger



Évaluation initiale		Pour progresser il faut (objectifs d'apprentissage)	Exemples de tâches d'apprentissage dans le dispositif
1	Au bord, mettre la tête <i>sous</i> l'eau <i>complètement</i>	Augmenter la durée d'immersion en surface	<b>I1, I2, I3, I4</b>
2	Traverser 2 frites <i>successivement et sans les toucher</i> dans l'échelle flottante	S'immerger en limitant les appuis solides	<b>I4, I6,</b>
3	Traverser le tapis troué en <i>3 immersions</i>	S'immerger plus en profondeur	<b>I5, I7, I14, I16, I17</b>
4	A mi-profondeur, s'immerger avec aide <i>pour toucher le fond avec ses pieds</i>	Durer en immersion en construisant des appuis aquatiques et l'expiration	<b>I8, I9, I10 I11, I12, I14, I15, I16, I17</b>
5	En grande profondeur, aller <i>toucher le fond</i> avec aide et <i>se laisser remonter sans aide et sans bouger</i>	Varier les orientations du corps pour se déplacer en immersion	<b>I13, I14, I15, I16, I17</b>

### Proposition de tâches pour la phase d'apprentissage



ACTIONS	TACHES	ZONES	BUT = Ce qu'il y a à faire	Critère de réussite = pour l'élève	Ce que l'élève doit construire	Variables	
<b>S'IMMERGER</b>	<b>I1</b>	<b>1,3</b>	Accroché à la goulotte, immerger sa figure en surface	On ne plus voir son visage	Accepter d'avoir de l'eau sur le visage Bloquer sa respiration	-	Au bord ouvrir sa bouche et la mettre dans l'eau
						+	Repérer des informations sous l'eau (=ouvrir les yeux) Augmenter la durée d'immersion
	<b>I2</b>	<b>3</b>	S'immerger pour ressortir dans le cerceau	A l'intérieur du cerceau Ne pas le toucher	Bloquer sa respiration Plier les jambes ; Se baisser	+	Avec un tapis troué
	<b>I3</b>	<b>1,3</b>	S'immerger pour passer sous les perches	Ne pas toucher la perche avec sa tête	Inspirer Tirer sur les bras	+	Nombre d'immersions successives S'éloigner du bord
	<b>I4</b>	<b>1</b>	Traverser l'échelle flottante en passant sous les frites	Ne pas les toucher	Immerger totalement la tête Tirer sur les bras	+	Idem en s'éloignant du bord
	<b>I5</b>	<b>1</b>	Avec l'aide de l'échelle aller toucher le fond, avec ses fesses	Toucher le fond	Se coller à l'échelle Bloquer sa respiration Tirer sur les bras	+ / -	Varié les parties du corps : genoux, 2 mains, ventre,... Se laisser remonter seul et sans aide
	<b>I6</b>	<b>3</b>	Traverser le tapis troué	R ressortir dans chaque trou	Immerger totalement la tête Tirer sur les bras	-	Entrer dans un trou et revenir
	<b>I7</b>	<b>1,3</b>	Avec l'aide de la perche, aller récupérer un objet au fond avec les mains	Objet ramassé	Inspirer et bloquer Tirer sur les bras Se coller à l'échelle	-	Placer objet sur les marches
						+	Nombre d'objets, distance des objets / échelle
	<b>I8</b>	<b>1,3</b>	Avec l'aide de la perche aller toucher le fond. Se laisser remonter seul et sans aide	Toucher le fond avec ses genoux Remonter seul	Se coller à la barre verticale Tirer sur les bras Inspirer et bloquer	-	Toucher avec les pieds
+						Toucher les fesses ; utiliser un camarade en guise de perche.	
<b>I9</b>	<b>1, 3</b>	A l'aide de l'échelle accéder au fond et se laisser remonter	Toucher le fond et remonter seul	Tirer sur les bras – Se coller à l'échelle Ne plus bouger	-	Aide jusqu'au fond ; toucher la dernière marche	
					+	Remonter dans différentes positions Ne plus bouger en surface	

	I10	1, 3	Avec l'aide des perches fixes, aller récupérer un objet	Ramasser l'objet	Inspirer et bloquer Tirer sur les bras Expiration modulée	+	Nombre d'objet, distance des objets à la perche ; remonter sans aide
	I11	1, 3	Aller au fond avec l'aide de la perche et remonter à l'échelle sans refaire surface	Ne pas refaire surface pendant l'immersion	Inspirer Orienter la tête pour s'allonger Utiliser les bras et les jambes pour se déplacer.		
	I12	1, 3	Depuis la surface, entrer en sautant pour récupérer un objet	Ressortir avec un objet	Inspirer - ouvrir les yeux pour se repérer Pour rester au fond : expirer de façon continue, pousser l'eau vers le haut avec ses mains	-	En petite profondeur
						+	Nombre d'objets
	I13	3	Depuis le bord entrer en sautant pour ressortir dans le trou du tapis	Ressortir dans le tapis troué	Tirer sur les bras – Inspirer Ouvrir les yeux pour se repérer	+	Distance au tapis
	I14	3,6	Depuis le bord entrer en sautant pour traverser un cerceau lesté	Traverser le cerceau lesté	Menton à la poitrine pour s'allonger Tirer sur les bras vers l'arrière Expirer en continu pour durer en immersion	+	Partir de la surface Traverser 2 cerceaux d'un coup Augmenter la profondeur
	I15	1,3	Depuis la surface réaliser un plongeon canard pour récupérer un objet	Remonter un objet	Se repérer Orienter la tête pour piloter le corps Expiration modulée	+	Nombre d'objets, distance entre les objets,
I16	5,6	Plonger pour traverser 2 cerceaux lestés	Pas d'arrêts entre les actions	Se repérer Orienter la tête pour piloter le corps Expiration modulée			
I17	1, 3	Plonger pour récupérer 2 objets et ressortir dans le tapis troué	Pas d'arrêt entre les actions	Se repérer Orienter la tête pour piloter le corps Expiration modulée	+	Augmenter le nombre d'objets, les distances à parcourir	



## Progrès pour se déplacer

Évaluation initiale		Pour progresser il faut (objectifs d'apprentissage)	Exemples de tâches d'apprentissage dans le dispositif
1	Se déplacer le long du mur <i>sur 10m</i>	S'éloigner du bord avec des appuis solides instables	<b>D1, D2, D3, D4, D5, D6</b>
2	Se déplacer sur 10m avec une frite <i>sans reprise d'appuis</i>	Se déplacer sans appuis solides, à proximité du bord.	<b>D7, D8, D9, D15</b>
3	Se déplacer <i>sur 5m seul et sans aide</i>	Se déplacer loin du bord en limitant le nombre et la nature des appuis	<b>D8</b>
4	Sur 12m50 se déplacer <i>avec 2 reprises d'appuis maximum</i>	Conserver la posture allongée par des actions propulsives et par l'orientation de la tête	<b>D10, D11</b>
5	Se déplacer sur 10m <i>seul</i>	Construire des appuis aquatiques pour se déplacer efficacement	<b>D12, D13, D14, D16, D17, D18</b>

## Proposition de tâches pour la phase d'apprentissage





ACTIONS	TACHES	ZONES	BUT = Ce qu'il y a à faire	Critère de réussite = pour l'élève	Ce qu'il y a à apprendre	Variables	
<b>SE DEPLACER</b>	D1	2, 4,	Se déplacer le long du mur avec les mains. Réaliser 3 passages. Compter le nombre d'appuis	Réduire le nombre d'appuis à chaque passage	Mains posées loin l'une de l'autre accepter le déséquilibre causé par l'amplitude.	+	En avant, en arrière, croiser les mains 1 main + 1 main tient une frite, ; 1 seule main
	D2	2,4	Se déplacer le long du bord en contournant le tapis	Épaules immergées Ne pas s'arrêter	Tirer sur les bras Se rééquilibrer à la verticale en « pédalant avec les jambes »	+	Se croiser, se dépasser 1 main + 1 main tient une frite, ; 1 seule main
	D3	2, 4	Effectuer un aller/retour dans le pont de perches	Épaules dans l'eau Trajet complet sans arrêt	Tirer sur les bras Mains posées loin l'une de l'autre Mains posées l'une après l'autre Se rééquilibrer en « pédalant avec les jambes »	+	Limiter le nombre d'appuis Aller à l'intérieur, retour à l'extérieur
	D4	2, 4	Effectuer un aller/retour à l'extérieur du pont de perches	Revenir au point de départ	Tirer sur les bras Se rééquilibrer en « pédalant avec les jambes » croiser les poses de main	-	1 main sur la perche, 1 main avec une frite
						+	Aller le plus vite possible En arrière
	D5	2, 4	Se déplacer avec l'aide de la frite (sous le bras) le long du bord sur 10m	Pas de reprise d'appui	Pieds en extension Appuyer sur l'eau avec toute la jambe Ne pas s'arrêter de battre des jambes	-	Une reprise d'appui autorisée
						+	Utiliser 2 frites sous les bras pour immerger le visage pendant le déplacement
	D6	2,4, 5, 6	Se déplacer en appui sur les lignes d'eau	Pas d'arrêts	Faire de grand pas avec les mains Immerger le visage dans l'eau	+	Limiter le nombre d'appui Augmenter la distance de déplacement
	D7	2, 4	Se déplacer sur 10m seul et sans aide le long du mur	Pas plus d'une reprise d'appui	Visage immergé (menton à la poitrine) S'aider des bras pour sortir le visage de l'eau Battement de jambes	-	2 reprises d'appuis possible
+						Idem en s'éloignant du bord : le long d'une perche ou d'une ligne d'eau	
D8	2, 4	Depuis le bord se déplacer seul jusqu'à la ligne. Revenir au point de départ	Revenir au point de départ sans aide	Visage immergé Battement de jambe Tirer sur les bras	-	Réaliser le long du mur ou d'une ligne d'eau	
					+	Limiter la reprise d'appuis au tapis Augmenter la distance de déplacement	
D9	2,4, 5, 6	Se déplacer sur 10m avec l'aide de la frite tenue bras tendue	Ne pas s'arrêter	Regard droit (vers le fond) oreilles dans l'eau pieds en extension appuyer sur l'eau avec toute la	-	Se déplacer avec 2 frites sous les bras	
					+	Sur le dos Tenir une planche à son extrémité	

					jambe		Enchaîner entrée et déplacement
D10	2, 4	Le long du mur se déplacer sur 10m avec 2 reprises d'appuis maximum	Pas plus de 2 reprises d'appui		Visage immergé ; Battement de jambe Tirer sur les bras	+	1 reprise d'appui maximum
D11	2,4, 5, 6	Depuis le bord , pousser contre le mur pour atteindre la ligne d'eau zone 2, 4) passer sous la 2ème ligne d'eau (Zone 2 4 5 6) en glissant	Atteindre la ligne d'eau sans mouvements des bras et des jambes		Corps aligné (le plus grand et « dur » possible, mains tendues devant) pour fendre l'eau Ne pas se déformer ; regard au fond	- +	R ressortir entre les 2 lignes Augmenter la distance ; Réaliser une coulée Réaliser une glissée dorsale
D12	2,4, 5, 6	Après une entrée en sautant se déplacer sur le ventre seul sur 10m sans arrêts	Pas d'arrêts ni de reprise d'appuis		Basculer la tête pour changer d'orientation verticale (entrée) à horizontale (déplacement) Visage immergé Mouvement s des bras et des jambes	- +	Une reprise d'appui autorisée Enchaîner entrée et déplacement sur le dos
D13	5, 6	Se déplacer sur 15m en changeant deux fois position V/D	Pas d'arrêt de la nage		Alignement tête-épaule-bassin Amplitude des actions de bras	-	Un seul changement sur 15m
D14	5, 6	Nager en crawl sur 15 m avec aide un bras après l'autre. Le bras part quand l'autre touche la frite			Battement des jambes en continu Regard vers le fond de la piscine Je lance ma main loin devant. Je pousse l'eau en profondeur. Je sors ma main quand elle touche ma cuisse. cuisse.	- +	Idem avec planche en faisant 5x le même bras Sur le dos Avec un Pull boy Sans aide, les mains se touchent
D15	2,4, 5, 6	En surface à l'arrêt en position ventrale avec aide d'un pull boy, aller le plus loin possible avec 4 coups de bras	Augmenter sa distance à chaque essai		Visage immergé Les bras vont loin devant,Pousser l'eau en profondeur ,accélérer le trajet de sa main pour sortir les mains au niveau de la cuisse.		
D16	5, 6	Depuis la surface se déplacer sur 15m en crawl en inspirant (sortir la tête tous les 3 coups de bras)	Pas d'arrêts de la nage La tête sort du bon côté		Corps aligné horizontal Expiration aquatique continue Tête pivote sur le côté pour une inspiration brève	+	Réaliser 25m en inspirant tous les 4 temps Réaliser en inspirant tous les 2, puis 3, puis 4 temps
D17	5, 6	Se déplacer en crawl sur 20 m. Réaliser 3 passages. Compter le nombre de coups de bras.	Diminuer à chaque passage.		Amplitude des actions de bras : loin devant, loin derrière la main va en profondeur	+	Réaliser les 20m sur le dos
D18	5, 6	Réaliser deux longueurs de bassin en adoptant une nage ventrale pour l'aller, une nage dorsale pour le retour.	Pas de temps d'arrêt entre les 2 nages.		Corps aligné (le plus grand et « dur » possible) pour fendre l'eau Actions coordonnée des bras et des jambes.	-	Le changement de nage s'effectue à mi-longueur.



## Évaluation finale\*: Contrôle des acquisitions

La dernière séance sera une séance d'évaluation et permettra de mesurer les progrès des élèves par la mise en place des tests départementaux.

8 tests balisent les progrès des élèves à l'école primaire :

- 3 tests pour l'étape 1
- 3 tests pour l'étape 2
- 2 tests pour l'étape 3

La démarche vise à **permettre que chaque élève réussisse à construire sa propre sécurité en milieu aquatique.**

Avec l'aide de l'enseignant, l'élève doit choisir en classe le test le plus difficile qu'il pense réussir. Il est conseillé de le guider dans ce choix en s'appuyant sur diverses observations (maître et MNS).

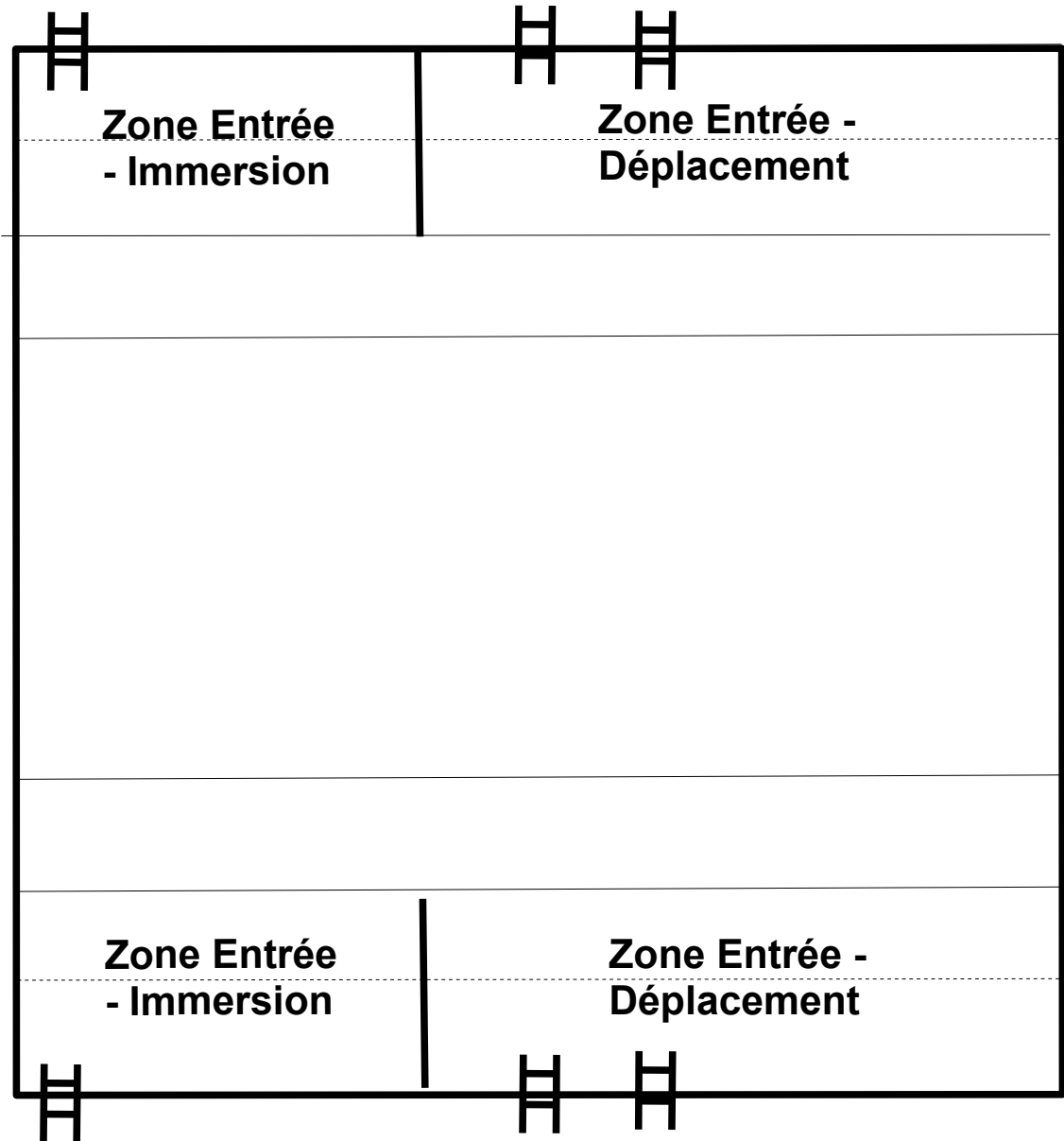
Le contenu des tests sera disponible à la piscine (1 document plastifié par groupe) pour permettre aux élèves de se souvenir du test choisi.

L'élève devra réussir 3 passages sur 3 pour valider un test parfois décomposé en 2 temps (entrée + déplacement puis immersion). Lors de la séance, chacun des élèves effectuera déjà un 1<sup>er</sup> passage puis lorsque tout le groupe est passé, un 2<sup>ème</sup>, puis un 3<sup>ème</sup>.  
En cas d'échec lors de sa première tentative, un élève pourra tenter le niveau de test inférieur.

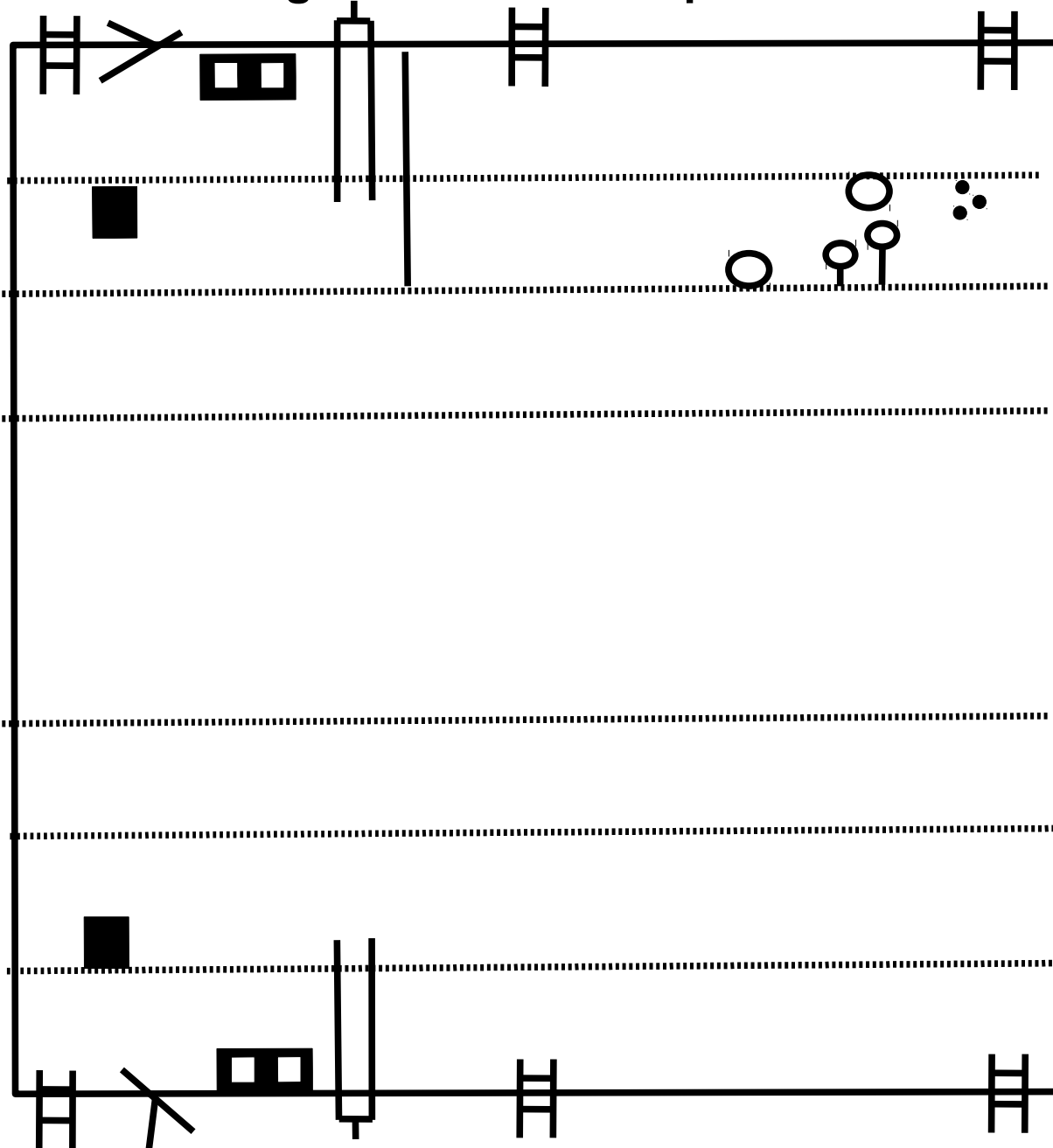
Des ajustements seront à prévoir le jour des tests : si un élève a choisi un test trop facile ou trop difficile, un test adapté lui sera proposé.

Une fiche - bilan tableur sera envoyée ultérieurement. Elle récapitulera les tests validés par les élèves et sera transmise au conseiller pédagogique en charge de la piscine.

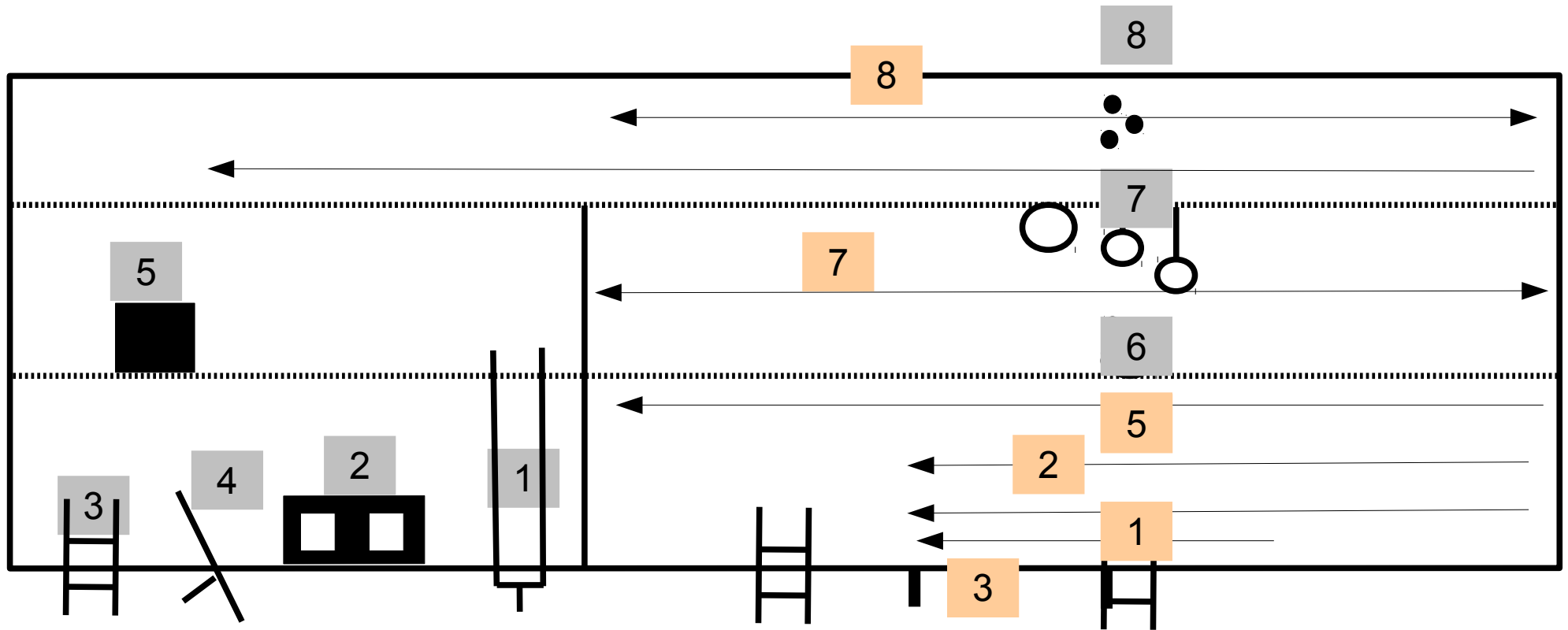
# Dispositif : Evaluation finale



# Aménagement : bassin Sportif



# Aménagement : zones d'évaluation



## Tests Évaluation finale

<b>ETAPE 1</b> <b>Niveau 1</b>	<b>n°1</b>	<b>Descriptif - <i>Critères de réussite</i></b>	
		<b>Temps 1</b>	
		Entrer en descendant depuis le bord <i><u>pour immerger les épaules</u></i>	
		Se déplacer le long du mur <i><u>sur 10m.</u></i>	
		<b>Temps 2</b>	
S'immerger pour traverser le pont de perches <i><u>sans toucher les frites avec la tête.</u></i>			

<b>ETAPE 1</b> <b>Niveau 2</b>	<b>n°2</b>	<b>Descriptif - <i>Critères de réussite</i></b>	
		<b>Temps 1</b>	
		Depuis le bord entrer en sautant avec l'aide de la frite	
		Se déplacer sur 10m avec la frite <i><u>sans reprise d'appui sau bord.</u></i>	
		<b>Temps 2</b>	
S'immerger pour traverser le tapis troué <i><u>en enchaînant les immersions</u></i>			

<b>ETAPE 1</b> <b>Niveau 3</b>	<b>n°3</b>	<b>Descriptif - <i>Critères de réussite</i></b>	
		<b>Temps 1 et 2</b>	
		Depuis le bord entrer en sautant <i><u>le plus loin possible pour le bord</u></i>	
		Se déplacer seul sur 5m <i><u>sans aide et sans reprise d'appuis</u></i>	
S'immerger à l'aide de l'échelle <i><u>pour toucher la dernière marche avec ses 2 mains</u></i> se laisser remonter			

ETAPE 2 Niveau 1	n°4	Descriptif - <i>Critères de réussite</i>	
		Temps 1	
		Ce test se réalise en enchaînant 2 des 3 actions, <i>sans arrêts et sans reprise d'appuis.</i>	
		Entrer en sautant <b>droit seul</b> et <i>toucher le fond.</i>	
		.....se déplacer sur 15m, le long du bord <i>avec au maximum 3 arrêts ou reprises d'appuis.</i>	
Temps 2			
Descendre avec aide <i>pour toucher le repère (1m40-1m60) avec les mains.</i> se laisser remonter <i>immobile sans aide</i>			

ETAPE 2 Niveau 2	n°5	Descriptif - <i>Critères de réussite</i>		PALIER 1 du socle savoir nager
		Temps 1		
		Se déplacer sur 15m, <i>sans aide et sans reprise d'appui. et sans s'arrêter.</i>		
		Temps 2		
		Ce test se réalise en enchaînant les 3 actions, <i>sans arrêts et sans reprise d'appuis.</i>		
Entrer en sautant <i>seul</i> et au retour en surface, s'immerger pour passer sous un obstacle flottant(largeur 1m mini) puis se laisser flotter <i>immobile</i> en surface <i>pendant 5"</i>				

ETAPE 2 Niveau 3	n°6	Descriptif - <i>Critères de réussite</i>	
		Temps 1	
		Se déplacer sur 20m, <i>sans aide et sans arrêt. et dans les 2 positions ventrale et dorsale.</i>	
		Temps 2	
		Ce test se réalise en enchaînant 2 des 3 actions, <i>sans arrêts et sans reprise d'appuis.</i>	
<i>Entrer par la tête la 1ère pour .....</i>			
..... aller chercher, <i>directement, 2</i> objets au fond (1m80) ; ressortir dans un cerceau horizontal fixé en surface, pour se maintenir sur place <i>5"</i>			



<b>ETAPE 3</b>  <b>Niveau 1</b>	<b>n°7</b>	<b>Descriptif - <u>Critères de réussite</u></b>	<b>PALIER 2</b>  <b>du socle</b>  <b>savoir nager</b>
		<b>Temps 1</b>	
		Se déplacer sur 30m, <u>sans aide et sans reprise d'appui</u> , en position ventrale ou dorsale, ou en utilisant les 2 positions	
		<b>Temps 2</b> Grande profondeur, <u>sans s'arrêter ni reprendre appui</u> :	
		Entrer depuis le rebord en sautant ou plongeant	
		Se déplacer en immersion ( 1m de profondeur minimum) pour traverser <u>2 cerceaux</u> verticaux et décalés et remonter <u>dans un cerceau</u> disposé à plat en surface, pour y effectuer un surplace de <u>10"</u>	

<b>ETAPE 3</b>  <b>Niveau 2</b>	<b>n°8</b>	<b>Descriptif - <u>Critères de réussite</u></b>	<b>PALIER 3</b>  <b>du socle</b>  <b>savoir nager</b>
		<b>En grande profondeur, réaliser un parcours de 5 tâches <u>en continuité et sans reprise d'appuis</u> :</b>	
		<i>A partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière , <u>culbute arrière main aux chevilles</u></i>	
		Se déplacer sur 3,5m en direction d'un obstacle puis <u>franchir en immersion complète</u> l'obstacle sur une distance de 1,5m,	
		Se déplacer sur le <u>ventre</u> sur une distance de <u>15m</u> , au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un <u>surplace vertical pendant 15 secondes</u> puis reprendre le déplacement pour terminer la distance de 15m,	
		Faire demi-tour <u>sans reprise d'appuis</u> et passer d'une position ventral à une <u>position dorsale</u>	
		Se déplacer sur le <u>dos</u> sur une distance de <u>15 m</u> , au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un <u>surplace en position horizontale pendant 15 secondes</u> , puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 m,	
		Se retourner sur le <u>ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète</u> ,se déplacer sur le ventre pour <u>revenir au point de départ</u>	

# FICHE DE SUIVI D'ELEVE

École :	Nom :	Prénom :
---------	-------	----------

Années	Classe	Nbre années Pratique

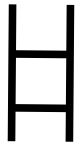
Étape 1			Étape 2			Étape 3	
1	2	3	4	5	6	7	8



LEGENDE MATERIEL



Tapis



Échelle



Perche



Objets lestés



Cerceaux lestés



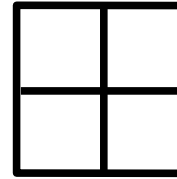
Ligne d'eau



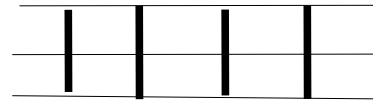
Toboggan



Pont de perche



Cage



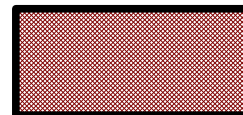
Échelle flottante avec frites



Tapis troué simple ou double



Cerceau flottant



Zone interdite

