

PROJET PEDAGOGIQUE LOCAL
PISCINE DE CHATEAU-THIERRY

Sommaire	1
Introduction	2
1. Rappel des grandes lignes de la circulaire n° 2011-090 du 7.7.2011	3
2. La surveillance et la sécurité	4
a) La surveillance	4
b) La sécurité active	4
c) L'encadrement	4
d) L'organisation et les consignes	5
3. Les fondamentaux de la natation	6
4. La première séance à la piscine de Château-Thierry	8
5. Les dispositifs pédagogiques	9
6. Des propositions de progressions	10
Après 1 module	11
Après 2 modules	12
Après 3 modules	13
Que faire avec des élèves ayant validé le palier 2 ?	14
7. Des jeux	15
8. Les évaluations	18

Annexes

Règlement intérieur de la piscine de Château-Thierry

Le POSS

Documents d'évaluation

- livret de l'élève
- fiche de synthèse
- fiche de synthèse « classe » à renvoyer à l'IEN

Quelques pistes pour faire progresser les élèves

Introduction

La publication de la nouvelle circulaire n° 2011-090 du 7 juillet 2011 relative à l'enseignement de la natation a été l'occasion de permettre aux professionnels de l'Education Nationale du 1^{er} degré d'engager un travail de réflexion en partenariat avec les personnels du service des sports de la mairie de Château-Thierry et avec l'équipe de maîtres nageurs de la piscine.

La problématique relative à l'enseignement de la natation scolaire n'est pas nouvelle. Mais en réaffirmant qu'apprendre à nager est « une priorité nationale, inscrite dans le socle commun de connaissances et de compétences », le nouveau texte insiste sur le rôle central que joue l'Ecole.

Ce travail de réflexion commune a permis l'élaboration du projet pédagogique local que nous vous adressons aujourd'hui. Ce document, destiné à tout enseignant qui engage sa classe dans un cycle natation, constitue un outil pratique et pragmatique.

Y sont répertoriés les éléments nécessaires à la fréquentation de la piscine : textes officiels et aspects réglementaires et sécuritaires de la piscine.

La mutualisation des compétences des professionnels de la natation et des formateurs du 1^{er} degré aura permis de poser une définition des fondamentaux de la natation et donc de guider les enseignants dans la conception du module d'apprentissage qu'ils destinent à leurs élèves.

Un chapitre est ainsi dédié à l'organisation des premières séances de natation, à la conception d'un ou plusieurs modules afin que la progressivité des apprentissages soit assurée.

Des pistes ont été ajoutées quant aux différentes organisations pédagogiques possibles (jeux, ateliers, parcours) et des documents d'évaluation ont été fournis.

Si les enseignants sont garants des apprentissages mis en œuvres avec leurs élèves et que leur liberté pédagogique demeure, nous avons malgré tout fait le choix de mettre à leur disposition un document complet, rédigé conjointement par l'Education nationale et la ville de Château-Thierry et sur lequel chacun s'accorde à dire qu'il vise un seul et même objectif : l'acquisition du « savoir nager » pour tous les élèves.

Fait à Château-Thierry, le 15 mars 2012

L'équipe des conseillers pédagogiques de Château-Thierry 1 & 2

1. Rappel des grandes lignes de la Circulaire n°2011-090 du 7.7.2011

Les connaissances et les capacités permettant l'acquisition du savoir nager seront progressivement construites et **régulièrement évaluées, notamment au palier 2 du livret personnel de compétences.**

Le savoir nager n'est pas la capacité à se déplacer selon des nages codifiées, mais celle de l'élève à enchaîner des actions dans le milieu aquatique :

- Réaliser des entrées dans l'eau en sautant ou en plongeant
- S'équilibrer
- S'immerger à différentes profondeurs et pouvoir aller chercher des objets
- Se déplacer en position ventrale ou dorsale.

(cf paliers du socle commun)

Savoir nager, ce n'est pas uniquement une conception utilitaire, c'est aussi solliciter et construire sa motricité à travers une forme particulière, la motricité aquatique. **C'est faire de l'éducation physique.**

Cet apprentissage commence à l'école primaire et, lorsque c'est possible, **dès la grande section de l'école maternelle.**

À l'école primaire, le moment privilégié de cet apprentissage est le **cycle 2, prioritairement le CP et le CE1.** À ce niveau, le parcours d'apprentissage de l'élève doit comprendre **des moments de découverte et d'exploration du milieu aquatique - sous forme de jeux et de parcours soutenus par un matériel adapté -, et des moments d'enseignement progressifs et structurés souvent organisés sous forme d'ateliers.**

Pour permettre aux élèves d'atteindre les niveaux de réalisation attendus au terme des programmes, il y a lieu de prévoir une trentaine de séances si les conditions d'accueil le permettent, réparties en deux ou trois cycles d'activités, auxquelles peut s'ajouter un cycle supplémentaire d'une dizaine de séances au cycle 3, pour conforter les apprentissages et favoriser la continuité pédagogique avec le collège.

Chaque séance doit correspondre à une durée optimale de **30 à 40 minutes de pratique effective dans l'eau.**

L'enseignement de la natation est assuré sous la responsabilité de l'enseignant de la classe ou, à défaut, d'un autre enseignant dans le cadre de l'organisation du service de l'école.

2. La surveillance et la sécurité

a) La surveillance

Le cadre général de la surveillance des établissements de bains est défini par le **Plan d'Organisation de la Surveillance et des Secours (P.O.S.S.)** prévu par l'arrêté du 16/06/1998 (*cf. Annexe*)

Dans le cadre de la natation scolaire en primaire, cette surveillance est obligatoire pendant toute la durée de la présence des classes dans les bassins et sur les plages. Elle est assurée par du personnel titulaire d'un diplôme conférant le titre de « maître-nageur sauveteur ». Ce personnel est exclusivement affecté à cette tâche et, par conséquent, ne peut simultanément remplir une mission d'enseignement.

b) La sécurité active

Au-delà de la surveillance obligatoire, la sécurité active se construira par la mise en place par l'enseignant, en partenariat avec l'équipe d'éducateurs, de procédure de travail pertinente définissant :

- Les modalités de travail de chaque intervenant (rôles et tâches attendus).
- Le balisage et l'aménagement des espaces de travail.
- Les dispositifs pédagogiques privilégiant les temps d'activités dans l'eau des élèves.
- La vigilance renforcée sur les entrées et sorties de bassin ainsi que les déplacements sur les plages et espaces de circulation. Les membres de l'encadrement seront particulièrement attentifs lors d'éventuels changements de bassins.

c) L'encadrement

1/ Responsabilités

Au cours de l'unité d'apprentissage, la classe est divisée en groupes de niveaux. **L'enseignant a en charge un groupe d'élèves** et la régulation du fonctionnement général de l'équipe éducative.

La mission de l'enseignant est de concilier organisation pédagogique et sécurité des élèves. **L'enseignant a la responsabilité des élèves placés sous sa surveillance** (article 1384 du code civil). La présence des personnels de surveillance au cours de l'enseignement de la natation ne modifie pas les conditions de mise en jeu de la responsabilité des enseignants.

A tout moment du module, l'enseignant peut décider d'interrompre la séance s'il constate que les conditions de sécurité ou de pertinences pédagogiques ne sont plus respectées.

2/ Qualifications de l'encadrement

L'encadrement est assuré par l'enseignant de la classe ou, à défaut, l'enseignant qui, dans le cadre de l'organisation du service, assure l'encadrement des séances de natation. Il participe activement à l'enseignement, notamment en prenant en charge un groupe de travail.

Celui-ci sera secondé par un(des) personnel(s) qualifié(s) et agréé(s) et/ou un(des) intervenant(s) bénévole(s).

- Les professionnels qualifiés et agréés :

Les professionnels qualifiés et agréés assistent l'enseignant dans l'encadrement des élèves et l'enseignement de la natation, notamment en prenant en charge un groupe d'élèves.

- Les intervenants bénévoles :

Les intervenants bénévoles ne disposant pas des qualifications définies, lorsqu'ils participent aux activités physiques et sportives en prenant en charge un groupe d'élèves, sont également soumis à un agrément préalable, délivré par le directeur des services départementaux de l'Éducation nationale. Ils peuvent selon le cas :

- **assister de façon complémentaire l'enseignant ou l'intervenant qualifié** dans les activités que celui-ci conduit avec un groupe d'élèves ;

- **prendre en charge le groupe d'élèves que l'enseignant leur confie**. Dans ce cas, ils assurent la surveillance du groupe et remplissent une mission **d'animation d'activités de découverte du milieu aquatique**.

À ce titre, **les déplacements sur des parcours aquatiques aménagés ou les jeux pratiqués à des profondeurs permettant la reprise d'appuis peuvent être encadrés** selon les modalités fixées par

l'enseignant. La pratique d'activités physiques libres ou guidées de découverte dans des milieux variés telles qu'elles sont définies à l'école maternelle dans le domaine « agir et s'exprimer avec son corps » entre également dans ce cadre.

Les agréments des intervenants bénévoles ont lieu lors de la première séance du cycle ou lors d'une matinée banalisée à la piscine en début d'année scolaire.

3/ Taux d'encadrement

Le taux d'encadrement à l'école est fixé par la circulaire n° 2011-090 du 07/07/2011.

- A l'école maternelle : l'enseignant et 2 intervenants agréés, qualifiés ou bénévoles si nécessaire.
- A l'école élémentaire : l'enseignant et un adulte agréé, qualifié ou bénévole pour une classe.
- Dans le cas d'un groupe comprenant des élèves de maternelle et d'élémentaire, les normes d'encadrement de la maternelle s'appliquent. Un encadrant supplémentaire est requis quand un groupe issu de plusieurs classes à un effectif supérieur à 30 élèves.

Pour accompagner les enseignants dans leurs missions éducatives, la ville de CHATEAU-THIERRY met à la disposition des enseignants un ou deux professionnels qualifiés (B.E.E.S.A.N., E.T.A.P.S.) agréés au préalable par l'inspecteur d'académie (L.363-1 du code de l'éducation).

Remarque : Un taux d'encadrement trop important est à éviter (dilution des responsabilités), surtout lorsqu'il inclut des intervenants bénévoles. Néanmoins, en fonction de l'effectif et du niveau de la classe, il s'agira pour l'enseignant de mettre en place l'encadrement adapté.

Cas particulier des ATSEM, AVS... : cf circulaire n°2011-090 du 7/7/2011

4/ Surface utile

Pendant toute la durée des apprentissages, l'occupation du bassin doit être calculée à raison d'au moins 4m² de plan d'eau par élève présent dans l'eau (surface conseillée 5m²).

Dès que le niveau du « **premier degré du savoir-nager** » sera atteint, il sera nécessaire de prévoir une surface d'au moins 5m² de plan d'eau par élève présent dans l'eau (surface conseillée 7m²).

Fréquentation Instantanée	Maximale	Petit bassin 15x10 = 150m ²	Grand bassin 25x12,5 = 312.5m ² 1 ligne d'eau 25x2.5 = 62.5m ²
Dans le 1 ^{er} degré (Ecole primaire)		37	78 1 ligne d'eau = 15

d) L'organisation et les consignes

- Le transport ainsi que les entrées à la piscine sont assurés financièrement par les municipalités. La réservation d'un cycle d'enseignement implique le règlement de toutes les séances piscine, même en cas d'absence.
- Les séances annulées du fait de la ville de Château-Thierry, ne seront pas facturées.
- Quand une séance doit être annulée (météo...), l'enseignant avertira la circonscription, la piscine et le transporteur.
- En début d'année scolaire, une demande d'autorisation de sortie régulière sans nuitée est à remplir, à faire signer par le directeur (BO N° 7 du 23 septembre 1999 Hors série annexe 1) et à conserver à l'école.
- Une tenue de bain est obligatoire pour toutes les personnes se trouvant autour des bassins, de même le port du bonnet de bain est obligatoire pour les enfants ayant les cheveux longs.
- Les élèves dispensés doivent rester à l'école. Ils seront répartis dans les autres classes.
- Dans le cas d'une classe unique, les élèves dispensés seront en maillot de bain, autour du bassin.
- Avant le début de chaque séance, l'enseignant complètera le cahier de fréquentation (bureau des MNS).
- Il se peut que les vestiaires collectifs soient partagés par deux écoles.
- Les enseignants et les éducateurs veilleront à compter régulièrement le nombre d'élèves avant, pendant et après la séance.
- Les signes éventuels de fatigue ou de mal-être feront l'objet d'une attention toute particulière de la part de l'enseignant responsable du groupe.

3. Les fondamentaux de la natation :

Le milieu aquatique impose à l'apprenant « terrien » qui s'y engage, une reconstruction totale de sa motricité qui nécessite la résolution de trois grandes problématiques : Problèmes d'équilibre, de respiration et de propulsion.

Nager, c'est donc faire face en toute circonstance aux problèmes spécifiques posés par le milieu (caractérisé par l'existence de la poussée d'Archimède). L'apprenant doit « reconstruire » une motricité spécifique et pour cela adapter en permanence :

- **Son équilibre** : Il s'agit de passer de l'équilibre vertical à l'équilibre horizontal :

Construire des équilibres dans des positions variées (dorsal, ventral,...)

Le placement de la tête est fondamental ainsi que l'alignement tonique tête+bras+tronc+jambes (gainage du bassin).

La construction de cette compétence est indispensable avant toute action de propulsion.

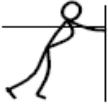
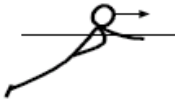


- **Sa respiration** : Il s'agit d'éviter la sensation de suffocation.

Passer du blocage respiratoire à l'apnée consentie et maîtrisée pour construire un nouveau rythme respiratoire adapté à l'équilibre du nageur : à travailler dès les premières séances.

- **Ses modes de propulsion** : Prendre conscience que le travail des bras (amplitude) est essentiel pour une propulsion efficace, les jambes ayant un rôle d'équilibration.

C'est à cette condition que l'apprenant parviendra à « sécuriser » sa pratique (prise de conscience de ses possibilités et de ses limites) et se rendra disponible pour aborder toutes les activités aquatiques.

Les niveaux de comportement en natation

	Niveaux de comportement			
				
Problèmes fondamentaux	Elève « terrien »	Elève « entre deux eaux »	Elève « aquatique »	Elève « nageur »
Equilibration	Recherche d'équilibre du terrien L'enfant est en position verticale et hypertonique.	Le corps est à l'oblique. La tête est en hyper-extension.	Trouve l'horizontalité par une immersion de la tête plus ou moins longue. et accepte de se laisser porter par l'eau (relâchement).	Se laisse porter par l'eau. S'allonge dans l'eau. Tête en immersion.
Respiration	La tête est hors de l'eau. La respiration est aérienne.	Bouche fermée. Respiration aérienne. Immersion : apnée brève.	Apnée volontaire de quelques secondes pour aller chercher un objet au fond. Il commence à enchaîner les apnées .	Souffle dans l'eau mais l'expiration est incomplète et génère des déséquilibres.
Propulsion	Il se déplace à l'aide d'appuis solides et fixes(au sol, au mur).	Se déplace avec appui flottant (matériel). Produit une grande quantité de mouvements explosifs et inefficaces (pédalage jambes).	Se déplace entre la surface et la demi profondeur L'enfant est organisé par la recherche d'une moindre résistance à l'avancement.	Bras et jambes participent à la propulsion mais les appuis sont mal orientés par rapport à l'axe du déplacement. Pas d'amplitude des mouvements et grande fréquence de mouvements.
Prise d'informations	Le regard est à l'horizontal.	Les yeux sont fermés dans l'eau. Il prend des informations visuelles, tête hors de l'eau.	Ouvre les yeux sous l'eau. Il prend des informations à l'extérieur et commence à s'orienter sous l'eau.	Début d'information tactile (commence à construire ses sensations d'appuis). Information visuelle sur soi et sur l'extérieur: son regard est orienté vers le fond de la piscine.

- L'équilibre aquatique se construit en grande profondeur et sans matériel de flottaison.

- **L'immersion** de la tête est **indispensable** et doit être **systematiquement** recherchée.
- Les élèves agiront **d'abord sous l'eau** avant d'apprendre à se déplacer en surface.
- La maîtrise de **l'équilibre du corps** qu'elle que soit sa position dans l'eau est la première **garantie de sécurité**.
- **Le travail de propulsion** est associé le plus souvent possible à un **rythme respiratoire adapté**.
- **L'apprentissage de la propulsion aquatique est global et diversifié**. Tous les modes de propulsion sont abordés simultanément.
- **Cet apprentissage n'est pas la reproduction d'un geste** mais la recherche de sensations justes et d'actions efficaces par rapport à l'objectif à apprendre.
- **La quantité et la variété des actions** sont déterminantes dans les acquisitions.

L'enseignement de la natation scolaire ne se bornera pas à un simple apprentissage de gestes techniques. Elle doit au contraire élargir les champs de compétences psychomoteur et socio moteur de l'apprenant pour :

- Nager plus vite et plus longtemps.
- Se sauver et savoir sauver les autres.
- Nager ensemble.
- Jouer ensemble.

Le rôle de l'adulte

Il joue un rôle primordial notamment pour assurer la sécurité affective indispensable à la découverte d'un nouveau milieu et à la perte des repères de terrien.

Il est le médiateur entre l'élève et le milieu aquatique pouvant être ressenti comme anxiogène.

Il proposera des situations ouvertes, adaptées à l'hétérogénéité du groupe (ex : sauter avec perche, sans perche, en choisissant la hauteur,... ou en utilisant l'échelle).

Il reconnaît l'effort, encourage,... l'élève peut ainsi se surpasser.

4. La première séance à la piscine de Château-Thierry

Il s'agit d'évaluer les élèves pour les répartir dans des groupes de besoins.

Pour les élèves d'élémentaire, un groupe est pris en charge par les MNS (soit les élèves aquatiques, soit toute la classe si le niveau est inconnu).

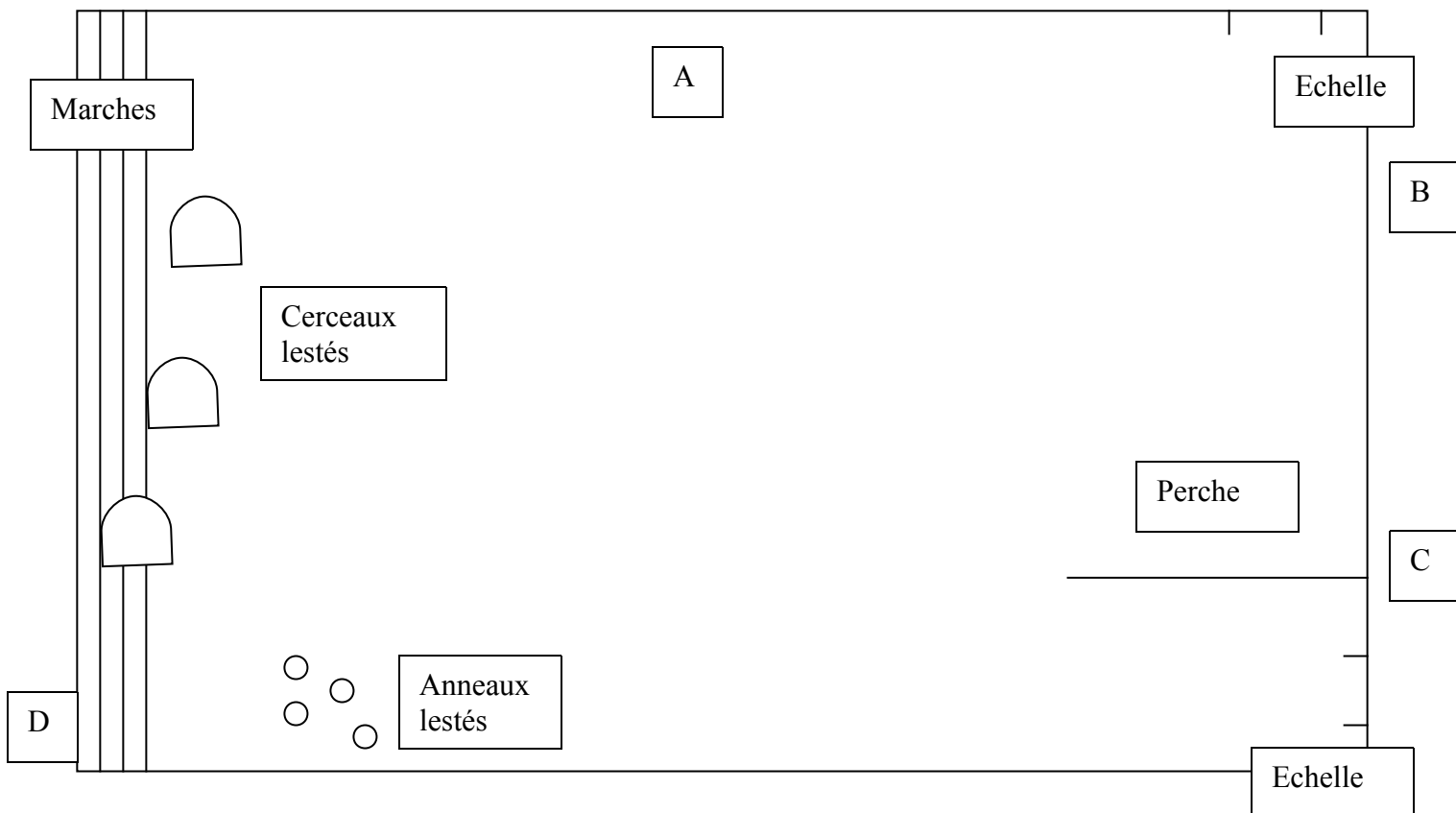
Ces élèves seront testés en grande profondeur par un dispositif adapté à l'âge des élèves : traversée accompagnée du bassin (perche) ou nage autonome pour les élèves les plus avancés ou évolution le long du bord pour les élèves les plus jeunes.

L'autre groupe (ou l'ensemble des élèves de maternelle) est pris en charge par l'enseignant de la classe avec l'aide du CPC selon un parcours évolutif détaillé ci-dessous :

Etape 1 : faire le tour du bassin en se tenant par la rigole.

- Entrée dans l'eau par les marches.
- Au point A, mettre la tête ou une partie du visage dans l'eau et souffler (afin d'évaluer si les élèves s'immergent).
- Au point B : se déplacer sans appuis plantaires le long du mur.
- Au point C : passer sous la perche (immersion) ou la contourner (perte d'appui).
- Au point D : déplacement en appui sur les mains en faisant varier la profondeur (s'équilibrer).

Les élèves qui échouent sur ces dispositifs formeront le groupe de « terriens » (cf. tableau du paragraphe 3).



Etape 2 : idem étape 1 mais ajout d'anneaux et de cerceaux lestés pour amener les élèves à s'immerger et à s'équilibrer encore plus.

Le déplacement « rigole » évoluera lui aussi : déplacement en se tenant à une main, tête immergée obligeant les élèves à s'allonger en moyenne puis en grande profondeur.

Arrivés à l'un des angles du bassin (petit ou grand) les élèves auront à entrer dans l'eau à l'aide d'une perche (départ assis ou debout).

Les élèves ayant réussi les ateliers de l'étape 1 mais échouant à l'étape 2 formeront le groupe « entre deux eaux ».

Les élèves ayant réussi à tous ces ateliers formeront le(s) groupe(s) « aquatiques » et « nageurs ».

Une fois ces groupes définis, il conviendra de déterminer quel adulte en aura la charge.

S'il est de coutume que les MNS prennent en charge les groupes « aquatiques » et « nageurs », une autre organisation est tout à fait envisageable et sera établie avec eux à l'issue de cette première séance.

5. Les dispositifs pédagogiques :

Différentes organisations pourront être proposées. Il nous semble essentiel de les varier en fonction de la programmation de la séance dans le module.

La mise en place d'ateliers d'entraînement -durant lesquels on pourra travailler chacune des quatre compétences mises en œuvre- est bien évidemment nécessaire mais pas toujours suffisante : en effet, lors du passage dans les ateliers, les temps d'attente sont souvent importants pour les enfants, les modifications de l'installation matérielle peuvent être des moments perdus...

Les ateliers « collectifs » ou frontaux dont l'existence ne peut être niée, ne devront cependant pas représenter la majorité des dispositifs mis en œuvre.

Les jeux, s'ils permettent de travailler l'enchaînement des actions motrices ou de motiver les élèves, ne permettent pas toujours d'atteindre un objectif spécifique.

Ainsi, on peut envisager, comme cela se fait en maternelle, la mise en place de parcours sur lesquels les enfants pourront passer plusieurs fois au cours de la séance.

AVANTAGES :

- Temps d'attente réduit
- Prise en compte des différentes aptitudes des enfants : différenciation aisée
- Possibilité pour l'élève (notamment au cycle 2) de prendre son temps, de s'approprier un dispositif, de l'explorer et de progresser
- Possibilité de travailler chacune des quatre compétences, de les enchaîner, de les combiner... **sur un seul dispositif**
- Possibilité de contextualiser le parcours en faisant appel à l'imaginaire des enfants (histoire à revivre, « mission » à réaliser...) et donc de **donner du sens** à la séance
- Utilisation du gros matériel facilitée, **mise en place une fois pour toute** durant la séance...

RECOMMANDATIONS :

- Il est indispensable de faire évoluer le parcours au fur et à mesure de la séance ou sur plusieurs séances.
- Les parcours proposés devront **tenir compte des différences** entre enfants et leur présenter à chaque fois plusieurs « options » (je descends à l'échelle, OU je descends du bord OU je saute debout OU je plonge par exemple) : ainsi ils pourront progresser à leur rythme.
- Il nous semble important de **laisser aux élèves le temps d'explorer** le parcours pour se l'approprier et y réaliser des progrès : inutile donc de proposer une nouvelle organisation à chaque fois ! Par contre il serait intéressant de proposer des ateliers « décrochés » des situations d'apprentissage en réponse aux difficultés que chacun peut rencontrer.

	Points forts	Points faibles
Ateliers	Autonomie Prise en charge de sa propre sécurité Différenciation Auto/co-évaluation Groupes hétérogènes Situations ouvertes	« Difficulté de surveillance » File d'attente possible
Ateliers collectifs	Rapidité de mise en place Economie de fonctionnement Si groupe homogène, consigne unique	Situations fermées Sécurité passive Difficulté de passation des consignes
Jeux	Motivation Décentration, dédramatisation Participation de tous	Risque d'inadaptation du jeu avec l'apprentissage ciblé par l'enseignant.
Parcours	Situation ouverte Enchaînement d'actions Temps d'activité Motivation	Temps d'installation Attention au rôle des intervenants

Sur l'aménagement du bassin et l'utilisation du matériel :

- L'aménagement du bassin, en vue de permettre des mises en situations variées, en surface et en profondeur (surtout pour les débutants) ne saurait se réduire à l'unique utilisation des lignes d'eau (ex : cordes en surface, en profondeur, perches fixées, ...).

- Les frites et planches doivent être considérées comme du matériel facilitant le travail de propulsion et de respiration et non pas comme des « bouées de sauvetage ». Elles doivent être utilisées à bon escient et non systématiquement. En effet, ce matériel de flottaison peut détourner la recherche active de solutions dans la découverte du milieu aquatique.

Il risque également de provoquer des comportements inadéquats.

Il faut donc veiller à l'utiliser de façon réfléchie et parcimonieuse....

6. Des propositions de progressions

Notre volonté a été de concevoir des progressions pour répondre aux besoins d'élèves de cycle 2 n'ayant jamais bénéficié d'un cycle natation.

Elles sont donc modulables en fonction du niveau des élèves et doivent permettre aux intervenants une pédagogie différenciée et adaptée.

Pour chaque compétence, différentes réponses motrices sont proposées pour permettre la mise en place de situation d'apprentissage puis d'entraînement.

On pourra donc choisir de débiter cette progression à la séance correspondant au niveau des élèves du groupe pris en charge.

Module 1 (1ère année d'enseignement)

ENTRER DANS L'EAU

E1 : Par les marches.

E2 : Par l'échelle, dos à l'eau.

E3 : Assis sur le bord, en se retournant et en se laissant glisser.

E4 : Assis sur le bord, en sautant en tenant une perche.

E5 : Assis sur le bord, en sautant sur un matériel flottant posé sur l'eau.

E6 : Accroupi sur le bord, en sautant en tenant une perche.

E7 : Debout sur le bord, en sautant en tenant une perche.

E8 : Accroupi puis debout sur le bord, en sautant en attrapant une perche.

E9 : En glissant sur le tapis posé sur le bord.

RESPIRER

R1 : Souffler dans l'eau avec une paille, pour faire des bulles...

R2 : Souffler sur une balle de tennis de table pour la faire avancer.

R3 : Se déplacer en marchant nez bouche dans l'eau en faisant des bulles (grosses joues).

R4 : Crier, chanter dans l'eau.

R5 : Passer sous une perche, une ligne d'eau ou un obstacle flottant.

R6 : Tenir en apnée 3 secondes.

S'IMMERGER

I1= Immersion totale de la tête.

I2= Aller chercher un objet au fond en petite profondeur.

I3= Passer dans un cerceau immergé.

I4 = Passer sous une ligne d'eau ou perche.

I5= S'asseoir au fond du petit bain, tête immergée.

I6= S'allonger au fond du petit bain, sur le ventre.

I7= S'allonger au fond du petit bassin, sur le dos.

I8= Descendre par l'échelle ou une perche et toucher.

S'EQUILIBRER

EQ1 : Prendre appui sur une frite avec les bras et monter les genoux le plus haut possible.

EQ2 : Prendre appui sur le bord, bras allongés, et laisser les jambes remonter en surface.

EQ3 : Faire la méduse (dos arrondi, membres et tête immergés).

EQ4 : Faire l'étoile de mer (départ dans l'eau) ventrale, dorsale.

SE DEPLACER / SE PROPULSER

P 1 : A 2, en se tenant par 1 main – par les 2 mains.

P 2 : Se déplacer à l'aide d'appuis au sol : seul – en avant – à reculons – en pas chassés.

P 3 : En poussant un objet sans utiliser les mains (avec la tête, les épaules, le dos ...).

P 4 : Se déplacer en se laissant tirer par un camarade.

P 5 : Seul, à l'aide de tapis, planches, frites...en recherchant des modes de déplacements, par imitation.

P 6 : Se déplacer en se tirant à l'aide des bras à une ligne d'eau.

P7 : Se déplacer en appui d'une main au bord, l'autre sur une planche (vers la grande profondeur) : sur le ventre, sur le dos avec battements des pieds.

P 8 : Se déplacer en position allongée sur le ventre avec aide de planche(s), tapis ou frite(s) : En battant des pieds – en alterné – en simultané.

Module 2 (2ème année d'enseignement)

ENTRER DANS L'EAU

- E10 : Accroupi puis debout sur le bord, sauter pour entrer dans l'eau puis attraper une perche.
- E11 : En sautant dans l'eau d'une position groupée (la bombe).
- E12 : En sautant dans l'eau d'une position verticale.
- E13 : En sautant dans l'eau d'une position verticale après impulsion.
- E14 : Sauter dans l'eau dans le grand bassin sans aide.
- E15 : Idem mais d'un plot.

RESPIRER

- R7 : A deux, se serrer la main sous l'eau en faisant des bulles.
- R8 : Tenir en apnée 3 secondes puis expirer dans l'eau.
- R9 : En soufflant, passer sous un objet flottant.
- R10 : Alterner plusieurs inspirations et expirations dans l'eau.
- R11 : Se déplacer avec aide en expirant dans l'eau.

S'IMMERGER

- I9 : Descendre par l'échelle ou la perche et ramasser un objet proche.
- I10 : Descendre par l'échelle ou la perche et ramasser un objet éloigné.
- I11 : Ramasser un objet sans aucune aide.
- I12 : Aller le plus loin possible en immersion.

S'EQUILIBRER

- EQ5 : Faire une étoile dorsale pendant 5 secondes.
- EQ6 : Faire une glissée ventrale.
- EQ7 : Faire une glissée dorsale.
- EQ8 : Faire la tortue (boule) pendant 5 secondes, départ position ventrale.
- EQ9 : Faire la tortue (boule) pendant 5 secondes, départ position dorsale.
- EQ10 : Enchaîner équilibre ventral et équilibre dorsal.
- EQ11 : Enchaîner glissée ventrale et glissée dorsale.

SE PROPULSER

- P 9 : En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds.
- P 10 : Par 2 et par la seule action des jambes, traverser le bassin en s'aidant d'un tapis flottant.
- P 11 : Se déplacer en position allongée sur le dos (avec aide de planches ou frites) : En battant des pieds – en alterné – en simultané.
- P 12 : En variant les cadences de battements: lent / accéléré....
- P 13 : En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds.
- P 14 : Se déplacer sur le ventre avec une frite ou une planche en utilisant uniquement les jambes.
- P 15 : Se déplacer sur le dos en utilisant uniquement les jambes (planches au-dessus du ventre).
- P 16 : En effectuant un trajet sinueux.
- P 17 : Se déplacer vers un point fixe de plus en plus éloigné en position allongée sur le ventre et sur le dos, sans aide à la flottaison : Effectuer des glissées ventrales après impulsion au mur (trouver la position de la tête, souffler).

Module 3 (3ème année d'enseignement)

ENTRER DANS L'EAU

E16 : En position accroupie, au bord, en se laissant basculer dans l'eau en avant, en arrière, sur le côté.

E17 : En faisant une roulade en s'aidant d'un tapis.

E18 : Assis sur le bord, bras tendus dans le prolongement de la tête, plonger dans un cerceau ou un tapis percé.

E19 : En position accroupie, bras tendus dans le prolongement de la tête, plonger dans un cerceau ou un tapis percé.

E20 : Plonger assis du bord du bassin.

E21 : Plonger debout du bord du bassin.

E22 : Plonger du plot avec impulsions.

E23 : Plonger pour ramasser des objets au fond de l'eau.

RESPIRER

R12 : En utilisant un pull buoy, ajuster la respiration sur les cycles de bras.

R13 : Synchroniser respiration et mouvements sur le dos.

R14 : Synchroniser respiration et mouvements sur le ventre.

S'IMMERGER

I13 : A 1.80 m rechercher sans aide un objet immergé.

I14 : A 1.80 m faire un plongeon en canard et aller chercher un objet immergé.

I15 : A 1.80 m faire un plongeon en canard et passer dans 2 cerceaux immergés distants de 2 m.

S'EQUILIBRER

EQ12 : Faire un équilibre vertical en appui sur les mains.

EQ13 : Faire une roulade avant dans l'eau sans appui.

EQ14 : Faire une roulade arrière dans l'eau sans appui.

EQ15 : Enchaîner plusieurs roulades avant.

EQ16 : Enchaîner plusieurs roulades arrière.

EQ17 : Enchaîner roulade avant et roulade arrière et inversement.

SE PROPULSER

P18 : A cheval sur une frite, tirer de façon simultanée sur les bras de manière à avancer.

P19 : Se déplacer sur le ventre 25 m par action des bras et des jambes.

P20 : Se déplacer sur le dos 25 m par action des bras et des jambes.

QUE FAIRE AVEC DES ÉLÈVES AYANT VALIDÉ LE PALIER 2 ?

Les élèves ayant validé le palier 2 avant la fin des 2 ou 3 modules, pourront s'engager dans d'autres activités :

- Jeux d'équipes.

- Water-polo.

- Vers le sauvetage : un document « Ticket sauveteur » est édité par Vert-Marine et est téléchargeable gratuitement sur le site internet : <http://www.vert-marine.com/pedagogie.php>

- Natation synchronisée.

Variété des déplacements et des figures

Variété des formations

Variations du rythme : lent, rapide, ...

(Documents disponibles auprès des CPC)

- Plongeon.

- « En route vers le palier 3 ! »

Exemple de compétence à atteindre:

L'élève sera capable d'entrer dans l'eau par la tête en grande profondeur, de nager 50 mètres en changeant de nage (sur le ventre, sur le dos), dans son parcours, de récupérer un objet placé à 1,50 mètre de profondeur et le remonter.

Une fois encore c'est au maître de la classe qu'il appartiendra de définir les objectifs qu'il veut travailler avec ses élèves une fois que l'évaluation diagnostique aura été établie.

7. Des jeux

	ATELIERS OU JEUX	ENTRER DANS L'EAU	S'IMMERGER RESPIRER	S'ÉQUILIBRER	SE PROPULSER
1	Les chenilles et les mouettes		X		
2	Les otaries		X	X	X
3	Les balles de ping-pong		X	X	X
4	Saute et lance	X			
5	Thons et sardines	X		X	X
6	Les torpilles			X	X
7	Boucher les trous		X		X
8	La bataille navale		X		X
9	1,2,3, soleil !		X		X
10	La pêche au filet dérivant		X	X	X
11	Se déplacer et changer de flotteurs			X	X
12	L'attrape-rubans			X	X
13	Larguer les mines	X	X		
14	La pêche aux anneaux	X	X		
15	« Savez-vous planter les choux ? »		X		

1. Les chenilles et les mouettes

5 ou 6 enfants forment une chenille en se tenant par les épaules. Pendant que la chenille se promène, une mouette munie d'un ballon tente de toucher le dernier maillon. Tout dernier maillon touché devient mouette. Les « têtes des chenilles » sont invincibles et peuvent utiliser les bras pour protéger leurs « maillons ».

Variantes : invincibilité si la tête sous l'eau !

2. Les otaries

Les enfants font une course en poussant un ballon avec leur tête (sans l'aide des mains).

Variable : profondeur

3. Les balles de ping-pong

Sur une trajectoire donnée, les enfants font avancer une balle de ping-pong en soufflant.

Variantes : le mode de déplacement (marcher, s'allonger les mains sur le fond du bassin, s'allonger et se propulser,...)

4. Saute et lance

Les enfants forment des paires composées d'un lanceur et d'un plongeur. Le plongeur saute à l'eau, et pendant qu'il est en l'air, le lanceur lui envoie un ballon. L'équipe marque un point par ballon rattrapé.

Variantes : la profondeur, le mode de réception du ballon (taper au lieu de rattraper)

5. Thons et sardines

La « sardine » s'enfuit en se tractant entre 2 cordes tendues pendant que le « thon » parti quelques secondes après essaie de le rattraper.

Variantes : nombre de cordes, la manière de se tracter, l'entrée dans l'eau

6. Les torpilles

Les enfants forment des paires composées d'un lanceur et d'une torpille. Les lanceurs adossés au bord du bassin propulsent les torpilles le plus loin possible (les jambes sont tendues, les bras le long du corps).

7. Boucher les trous

Le fond est recouvert d'anneaux lestés (une couleur par équipe). Chaque équipe doit déposer un objet lesté dans chacun de ses anneaux (boucher les trous).

Variantes : la profondeur, les mêmes variantes qu'un jeu collectif « terrestre » (dimension du terrain, défenseur, modifier certaines règles, ...)

8. La bataille navale

Chaque équipe attaque le « bateau » adverse (un tapis portant des objets comme des seaux de plage retournés) à l'aide de ballons. Le bateau se déplace à son gré dans le bassin.

Variantes : la profondeur et le mode de propulsion, le nombre de ballons par équipe, le rôle des équipiers, ...)

9. 1,2,3, Soleil !

Même jeu que sur terre ; les enfants se cachent en s'immergeant avec ou sans matériel (tapis, planche,...)

10. La pêche au filet dérivant

Les enfants effectuent des traversées successives du bassin. Un pêcheur en capture (toucher) le plus possible. Les poissons capturés forment un filet en se donnant la main. Les poissons doivent contourner ou plonger sous le filet pour ne pas être touchés.

11. Se déplacer et changer de flotteur

Traverser le bassin, en grande profondeur, avec un flotteur et revenir avec un autre.

Exemples :

- Traverser avec deux planches et revenir avec une seule.
- Aller jusqu'à un tapis avec une planche, prendre une frite sur le tapis et revenir.

12. L'attrape-rubans

Jeu de type « béret » : les rubans sont accrochés sur une ligne d'eau. Le maître appelle un numéro. C'est l'équipe qui rapporte le plus de rubans qui gagnent.

Variantes : mode de déplacement (marcher, départ coulée ventrale, flotteur ou non suivant la profondeur) ; entrées dans l'eau, anneaux lestés à la place des rubans ; ...)

13. Larguer les mines

Les enfants, au bord du bassin, forment des équipes composées d'un largeur et de plusieurs mines. Au signal les mines se mettent en boule, accroupis, la tête sur les genoux et les bras encerclant les genoux. C'est l'équipe qui a largué ses mines la première qui a gagné.

Variantes : profondeur, position des mines, sens de la chute,...

14. La pêche aux anneaux

En grande profondeur, 3 anneaux de couleur différente sont suspendus par des cordes à des profondeurs différentes (par ex : 1,20m ; 1,60m et 2m).

Les enfants sont par deux : un se tient au bord, collé au mur et sert d'échelle à l'autre.

Variantes : profondeurs des anneaux, critères de réussite (réaliser 3 pêches successives), lâcher son échelle puis exercer une poussée efficace sur le sol,...

15. « Savez-vous planter les choux »

A partir de la comptine, réaliser différentes tâches d'immersion.

Variantes : la profondeur (plongeon en canard pour les nageurs)

8. Les évaluations

L'évaluation se doit d'être continue ; un exemple indicatif de livret de l'élève est joint à ce document ou téléchargeable ici :

<http://chateau-thierry1.ia02.ac-amiens.fr/articles.php?lng=fr&pg=184>

En fin de module, au regard des progrès et résultats des élèves une synthèse par classe sera établie validant les paliers 1 (fin de cycle 2) et 2 (fin de cycle 3) du socle commun (fiches jointes en annexe).

Une fiche de synthèse école (ne comportant que les effectifs) sera renvoyée à l'IEN de circonscription à l'issue du module.