

NATATION



Cycle 2

*Une unité d'apprentissage
pour les bassins d'été*

PROJET PEDAGOGIQUE

1. Cadre réglementaire :

- Les circulaires du 27/04/87 et du 27/01/88 sur l'enseignement de la natation scolaire.
- Les programmes de l'école primaire :
 - des compétences à développer
 - des activités proposées.
- La circulaire du 03/07/92 sur les intervenants extérieurs bénévoles.
- La convention d'utilisation de la piscine définissant le cadre d'organisation de l'activité.
- Les agréments intervenants extérieurs (MNS)
- Le règlement intérieur de la piscine.
- Le règlement scolaire.

L'activité natation est obligatoire dès lors qu'elle est inscrite au programme de la classe. Il n'y a pas de récréation dans l'eau en fin de séance.

2. Hygiène :

- Arriver propre à la piscine.
- Signaler tous les " bobos " et maladies de peau aux MNS.
- Passer aux toilettes et à la douche est obligatoire avant d'entrer dans l'eau.
- Se couvrir à la sortie de la piscine.
- Aucune personne ne peut rester en tenue de ville au bord du bassin.

3. Alimentation :

- Ne jamais aller à la piscine à jeun.
- Après la séance, le goûter est conseillé.

4. Sécurité :

- Eviter les bijoux.
- La circulation :
 - se déplacer sans courir.
 - Ne commencer un atelier qu'en présence d'un adulte.
 - Passer d'un atelier à l'autre en groupe et dans le calme.
- Les enfants dispensés (contre-indication justifiées par un certificat médical) doivent rester dans l'espace prévu ou mieux à l'école avec un autre enseignant (décision du conseil des maîtres).
- Sortie pour aller aux toilettes accompagnée.
- Signaler tout malaise pour soi ou pour les autres.
- Compter les enfants à l'entrée et à la sortie du bassin.
- Si le MNS de surveillance s'absente, le groupe doit sortir de l'eau.
- Si 1/3 de la classe est dispensé, la séance est annulée.
- Si l'encadrement est insuffisant, l'activité est impossible.
- La sécurité ne tient pas exclusivement à des conditions externes de surveillance.

Y contribuent :

- l'attention que portera l'adulte aux signes éventuels de fatigue.
- l'organisation de son groupe d'enfants ou de l'aire d'activité qui lui est attribuée.
 - la vérification fréquente du nombre d'enfants.
 - Le suivi de la circulation des groupes d'enfants dans l'établissement.

5. L'aménagement du bassin : pourquoi ?

- Aménager pour mieux organiser l'enseignement de la natation : faciliter un apprentissage en milieu réel en grand bain sans assistance extérieure.

Ainsi on permettra :

A l'enfant :

- Ø D'être autonome dès le départ, sans fausser la relation avec le milieu.
- Ø D'agir en toute sécurité, à son rythme.
- Ø D'explorer globalement et d'investir le milieu dans son ensemble (en surface, en profondeur, entre deux eaux).
- Ø D'être actif, donc de :
 - prendre confiance en ses capacités.
 - Prendre des risques calculés.
 - Progresser.
- Ø D'être motivé et prédisposé à " l'aventure motrice ", par l'aspect attractif et sécurisant du milieu.
- Ø De réaliser une très grande quantité et variété d'actions pour automatiser sans risque de stéréotypes rigides.

A l'enseignant :

- Ø D'assurer une meilleure utilisation et occupation de l'espace.
- Ø De travailler avec des groupes de différente nature : homogène (niveau), hétérogène, d'âges différents ...
- Ø D'assurer une plus grande rigueur dans l'évaluation et d'y associer l'élève, grâce aux repères offerts par le milieu.
- Ø De prendre du recul, de mieux voir, d'être vu et de mieux intervenir.

6. L'environnement humain :

- **Le MNS** : titulaire du BEESAN (brevet d'état d'éducateur sportif des activités nautiques).
- **L'enseignant** : rôle pédagogique : responsable du contenu et de l'équipe pédagogique. Il peut être en charge d'un groupe ou de tout le groupe, il supervise l'ensemble.
- **Les adultes agréés** : rôle pédagogique : répétiteur du maître. Ils ont obligatoirement suivi une journée de formation.
- **Les aides-éducateurs et les adultes non-agrégés** : encadrent les enfants jusqu'au bassin, aide au renseignement des fiches d'évaluation ou d'observation.

Aspects fondamentaux
de l' activité

Définition de l'unité
d' apprentissage

LES CONTENUS

D'ENSEIGNEMENT

DEFINITION :

Se déplacer dans l'eau longtemps, vite et de façon diversifiée.

ASPECTS FONDAMENTAUX :

- confrontation (individuelle ou collective) à l'élément eau.
- Maintien de son intégrité physique (équilibre, respiration, perception).
- Déplacement en surface et/ou en profondeur.
- Accès à la pratique d'activités aquatiques autonomes.

COMPETENCES VISEES :

- ***Adapter ses déplacements à différents types d'environnements*** : se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond –grand bain – passer dans un cerceau immergé, remonter, se laisser flotter 5 secondes et revenir au bord.
- ***Réaliser une performance mesurée*** : se déplacer de différentes manières (avec son propre style) avec ou sans aide sur 12 mètres après une entrée : saut ou plongeon).

CONDITIONS DE PRATIQUE :

Respect des conditions réglementaires (circulaire 889027 du 27/01/88).

Bassin aménagé avec le but de la tâche matérialisé, inscrit dans le dispositif.

UNITE D'APPRENTISSAGE :

Organisée sur 12 séances en 4 phases.

1. Pour entrer dans l'activité : 2 séances.

Jeux collectifs favorisant les entrées dans l'eau, les immersions et les déplacements.

- les balles brûlantes
- Le vide –camp
- Le chalut
- Le loup et l'agneau

2. Pour savoir où on en est : 1 séance (évaluation diagnostique)

Situation de référence : grand bassin, 3 ateliers.

- Entrée dans l'eau : descendre, sauter, plonger.
- S'immerger : aller chercher des objets à des profondeurs différentes.
- Se déplacer : avec ou sans aide

Critères d'évaluation et constitution des groupes de niveau :

Entrée dans l'eau	<i>Niveau 1</i>	Descend par l'échelle ou par les marches. Saute avec l'aide de l'adulte.
	<i>Niveau 2</i>	Saute avec ou sans matériel.
	<i>Niveau 3</i>	Saute avec temps d'immersion, plonge.
Immersion	<i>Niveau 1</i>	Ramasse un objet en gardant ses appuis plantaires, s'immerge de façon brève, face dans l'eau.
	<i>Niveau 2</i>	Ramasse un objet posé sur le fond avec l'aide de l'échelle ou de la perche.
	<i>Niveau 3</i>	Ramasse un objet posé sur le fond, seul, sans aide, s'immerge longuement.
Déplacements	<i>Niveau 1</i>	Se déplace le long d'une ligne d'eau en gardant ses appuis plantaires.
	<i>Niveau 2</i>	Se déplace avec planche ou frite.
	<i>Niveau 3</i>	Se déplace seul.

3. Pour apprendre et progresser : 4 séances

Travail par ateliers de niveau :

- Entrées dans l'eau : vers le plongeon.
- Immersion : augmenter le temps d'immersion, agir en profondeur.
- Déplacements : rechercher l'allongement, travailler sur l'action motrice des bras.

4. Pour mesurer les progrès : 1 séance

Reprise de la situation de référence ou mise en place d'une situation de réinvestissement.

Situations d' entrée dans
l' activité :

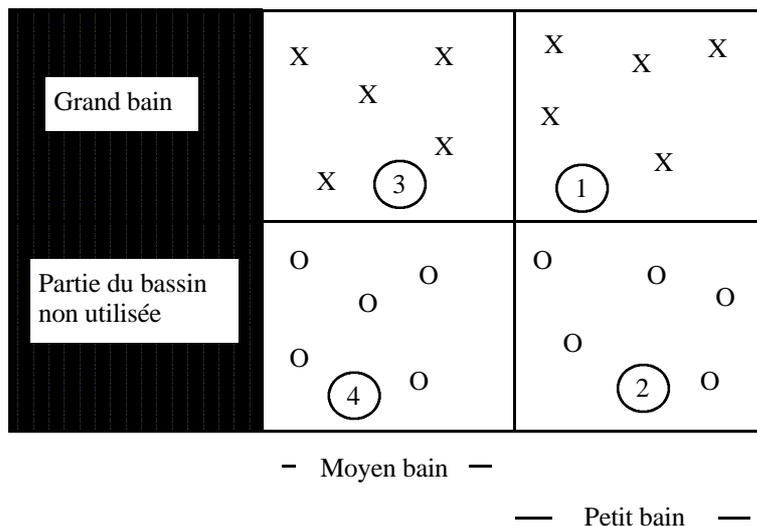
1. les balles brûlantes.
2. le vide camp
3. le chalut
4. le loup et l'agneau

TITRE : LES BALLE BRULANTES

OBJECTIFS : Explorer des situations d'entrée dans l'eau, d'immersion et de déplacements

BUT : Renvoyer les balles dans le camp adverse.

DISPOSITIF : **Organisation :** 4 équipes, 4 camps



Matériel : des objets flottants en nombre suffisant

CONSIGNES :

- Envoie les objets dans le camp adverse.

CRITERES DE REUSSITE :

- Après le temps imparti, avoir moins d'objets dans son camp que dans le camp adverse.

VARIABLES :

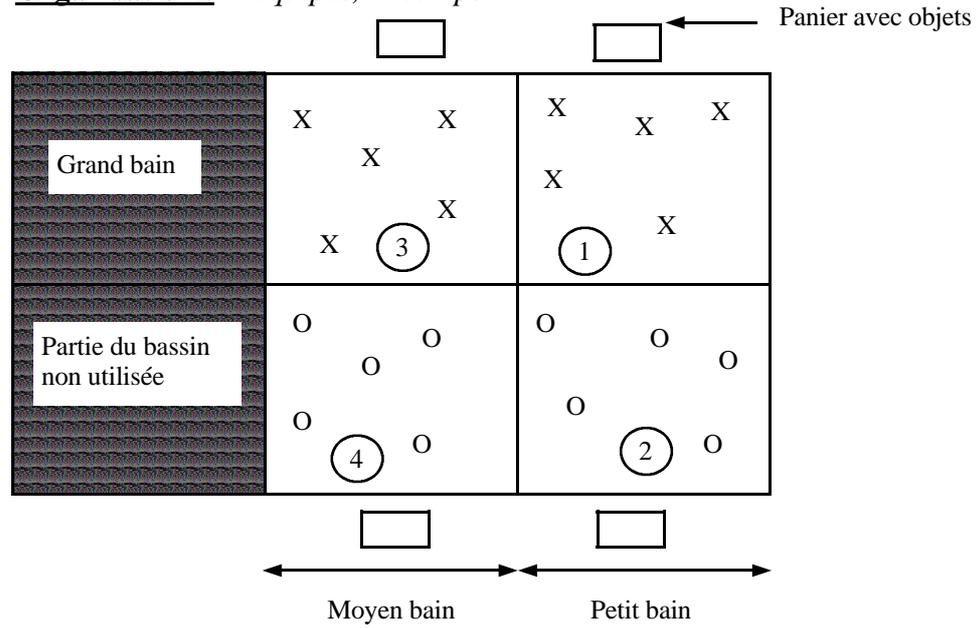
- Varier les objets : ajouter des objets qui coulent.

TITRE : LE VIDE CAMP

OBJECTIFS : Explorer des situations d'entrée dans l'eau, d'immersion et de déplacements

BUT : Vider la caisse du camp adverse.

DISPOSITIF : **Organisation :** 4 équipes, 4 camps



Matériel : des objets en grand nombre ,
des paniers à linge, des bonnets de couleur

CONSIGNES :

- Va chercher les objets dans le panier adverse et dépose -les dans le panier de ton camp.

CRITERES DE REUSSITE :

- A la fin du temps imparti, comparer les objets dans les caisses..

VARIABLES :

- On introduit un requin (bonnet de couleur). Il capture les poissons (joueurs) au retour vers leur camp.(le joueur touché doit reposer l'objet et en reprendre un autre).

TITRE : LE LOUP ET L'AGNEAU

OBJECTIFS : Explorer des situations d'entrée dans l'eau, d'immersion et de déplacements

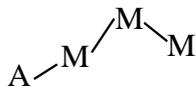
BUT : Pour le loup : attraper l'agneau.

Pour l'agneau : fuir, esquiver, éviter d'être attraper par le loup.

DISPOSITIF : **Organisation :** des équipes de 5 joueurs

3 joueurs forment les maillons de la chaîne, l'agneau est attaché au bout de cette chaîne. Le loup doit essayer d'attraper l'agneau. L'agneau doit éviter le loup sans que la chaîne se brise.

En petit bain et moyen bain.



Les maillons de la chaîne et l'agneau L
Se tiennent par la main.

Légende :

L : loup

A : Agneau

M : maillons du filet

CONSIGNES :

- **Pour l'agneau :** tu dois échapper au loup sans rompre la chaîne.
- **Pour le loup :** Tu dois attraper l'agneau et le ceinturant.

CRITERES DE REUSSITE :

- Agneau attrapé ou pas.

VARIABLES :

- Changer les rôles.
- Introduire un deuxième loup.

TITRE : LE CHALUT

OBJECTIFS : Explorer des situations d'entrée dans l'eau, d'immersion et de déplacements

BUT : **Pour les poissons :** s'échapper du filet
Pour les pêcheurs : retenir les poissons prisonniers.

DISPOSITIF : **Organisation :** 4 pêcheurs et 4 poissons

4 pêcheurs en ronde se tiennent par la main au ras de l'eau. Les poissons essaient de sortir du filet. (entre les jambes des pêcheurs, par dessus le filet)

En petit bain et moyen bain.

CONSIGNES :

- **Pour les poissons :** s'échapper du filet par différents moyens.
- **Pour les pêcheurs :** retenir les poissons prisonniers.

CRITERES DE REUSSITE :

- Après le temps imparti compter les poissons retenus prisonniers.

VARIABLES :

- Changer les rôles.
- Rapport poissons/pêcheurs
- Varier les profondeurs.

Situation de référence

1. entrée dans l'eau
2. immersion
3. déplacements

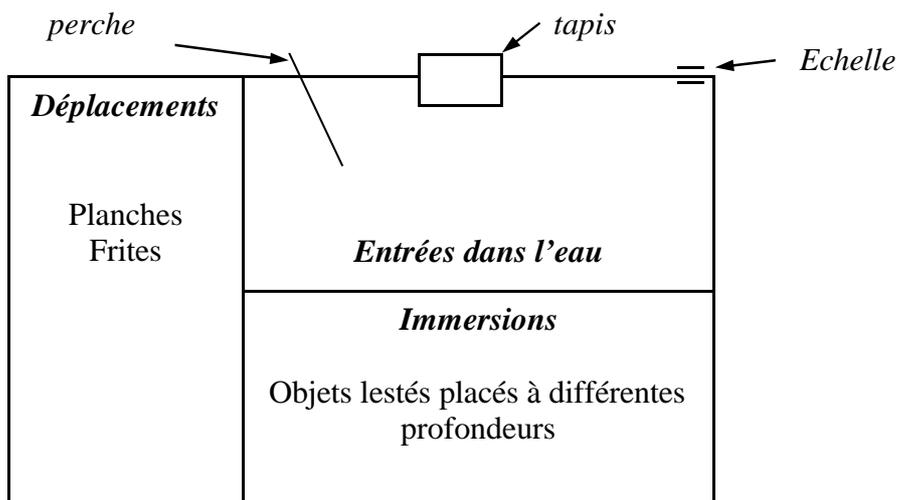
TITRE : SITUATION DE REFERENCE

OBJECTIFS : Repérer les difficultés. Etablir des groupes de besoins. Amener les enfants à évaluer ce qu'ils savent faire.

BUT : Se situer dans l'activité.

DISPOSITIF : **Organisation :** 3 ateliers : entrée dans l'eau, immersion, déplacements

Matériel : objets lestés, frites, planches, perche, cerceaux, cordes, lignes d'eau.



Critères d'évaluation : Voir fiche annexe.

CONSIGNES :

- **Entrée dans l'eau :** entre dans l'eau soit par l'échelle, soit en sautant, soit en plongeant.
- **Immersion :** tu vas chercher l'objet à la profondeur de ton choix. (portes matérialisées, baliser les profondeurs)
- **Déplacement :** tu dois aller toucher l'objet (ballon, baudruche) et revenir au bord par un moyen de ton choix.

CRITERES DE REUSSITE :

- Voir fiche

VARIABLES :

Fiches d'évaluation

1. entrées dans l'eau
2. immersions
3. déplacements

Situations de transformation

Pour apprendre et progresser:

1. Progresser dans les entrées : les déménageurs.
2. Progresser dans les immersions : les explorateurs.
3. Progresser dans les déplacements : la course au trésor.

Les 4 séances minimum relevant de la phase pour apprendre et progresser seront organisées sous forme d'ateliers

- entrée dans l'eau : les déménageurs.
- immersion : les explorateurs.
- déplacements : la course au trésor.

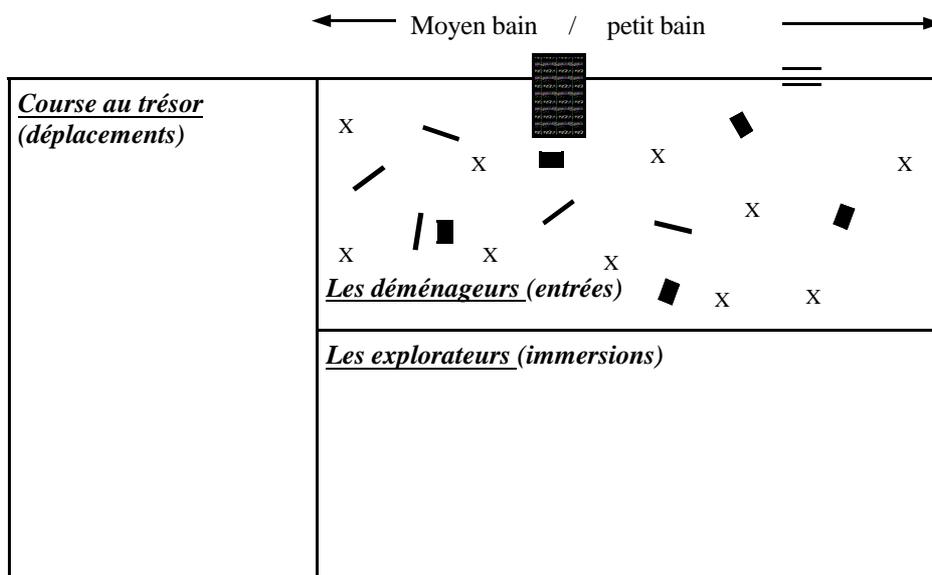
TITRE : LES DEMENAGEURS (CP)

OBJECTIFS : Progresser dans les entrées dans l'eau : vers le plongeon

BUT : Amener des objets d'un point à un autre.

DISPOSITIF :

Matériel : Tapis, objets flottants, planches, frites, perches.



Légende :

- frite
- planche
- tapis
- objet flottant

CONSIGNES :

- Va chercher un objet qui flotte sur l'eau et ramène -le au bord.

CRITERES DE REUSSITE :

- Accéder au niveau supérieur (voir tableau)

VARIABLES :

- Aménagement au petit et moyen bain puis essai en grande profondeur.
- Varier les aides matérielles (adultes, perches, frites, planches)

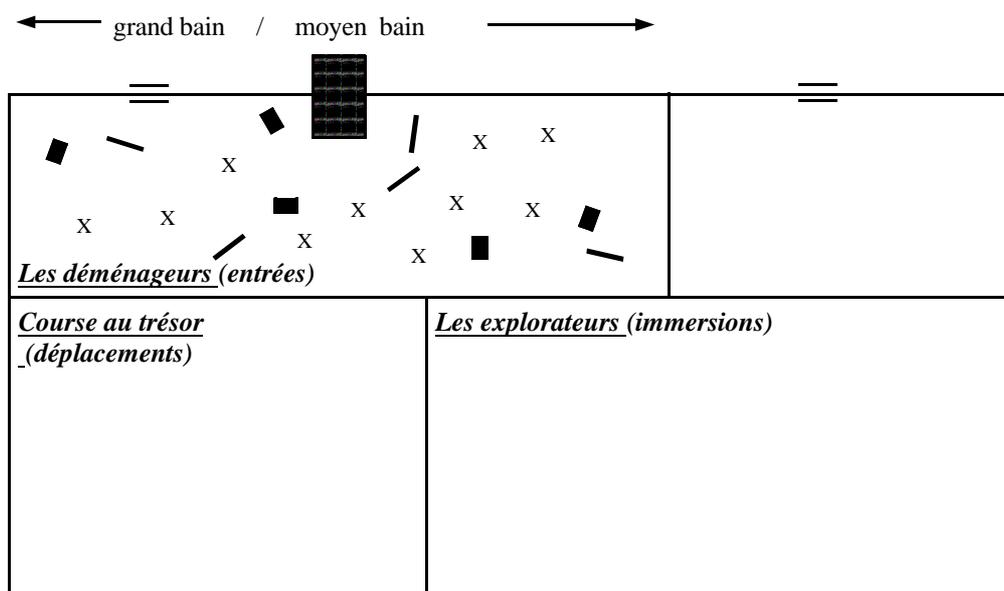
TITRE : LES DEMENAGEURS (CE1)

OBJECTIFS : Progresser dans les entrées dans l'eau : vers le plongeon

BUT : Amener des objets d'un point à un autre.

DISPOSITIF :

Matériel : Tapis, objets flottants, planches, frites, perches.



Légende :

- frite
- planche
- ▒ tapis
- x objet flottant

CONSIGNES :

- Va chercher un objet qui flotte sur l'eau et ramène-le au bord.

CRITERES DE REUSSITE :

- Accéder au niveau supérieur (voir tableau)

VARIABLES :

- Aménagement au petit et moyen bain puis essai en grande profondeur.
- Varier les aides matérielles (adultes, perches, frites, planches)

TITRE : LES EXPOLATEURS (CP)

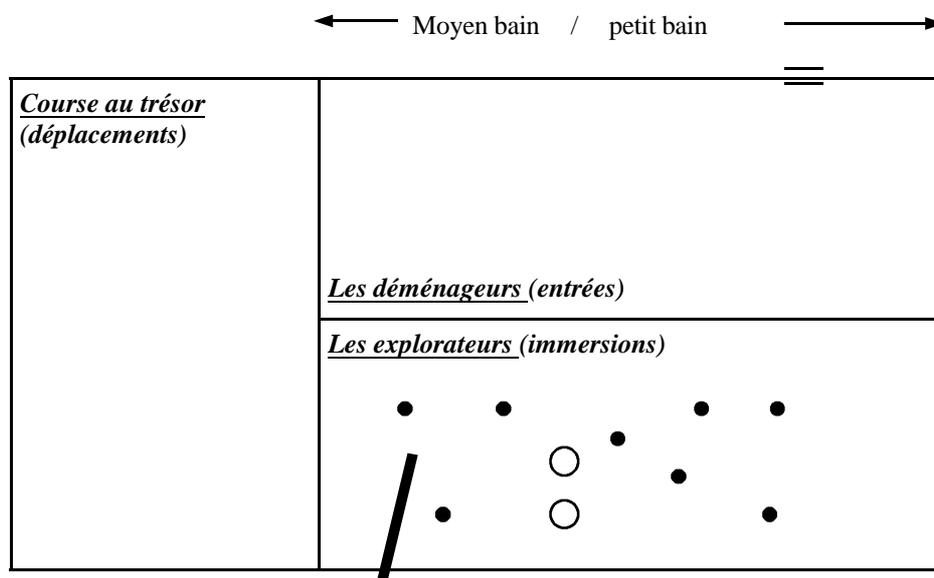
OBJECTIFS : Progresser dans les immersions :

- Travail sur la position
- sur la durée
- sur l'aisance

BUT : Aller chercher des objets immergés

DISPOSITIF :

Matériel : objets lestés, lunettes.



Légende :

- ／ perche
- cerceaux immergés (tunnel)
- objet lesté

CONSIGNES :

- Choisis ton chemin pour aller chercher un ou plusieurs objets (chemin perche, chemin sans aide, chemin passant par un ou deux cerceaux).

CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre d'objets ramassés.

VARIABLES :

- Profondeur (objets à des profondeurs différentes)
- Distance parcourue sous l'eau (objets de plus en plus éloignés du bord)

TITRE : LES EXPLORATEURS (CE1)

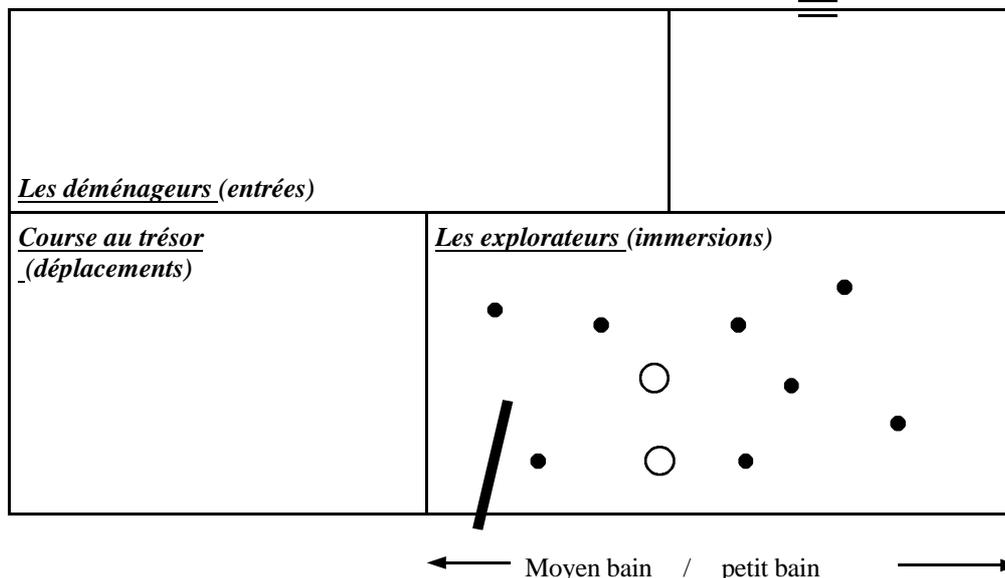
OBJECTIFS : Progresser dans les immersions :

- Travail sur la position
- sur la durée
- sur l'aisance

BUT : Amener des objets d'un point à un autre.

DISPOSITIF :

Matériel : Tapis, objets flottants, planches, frites, perches.



Légende :

- perche
- cerceaux immergés (tunnel)
- objet lesté

CONSIGNES :

- Va chercher un objet qui flotte sur l'eau et ramène -le au bord.

CRITERES DE REUSSITE :

- Accéder au niveau supérieur (voir tableau)

VARIABLES :

- Aménagement au petit et moyen bain puis essai en grande profondeur.
- Varier les aides matérielles (adultes, perches, frites, planches)

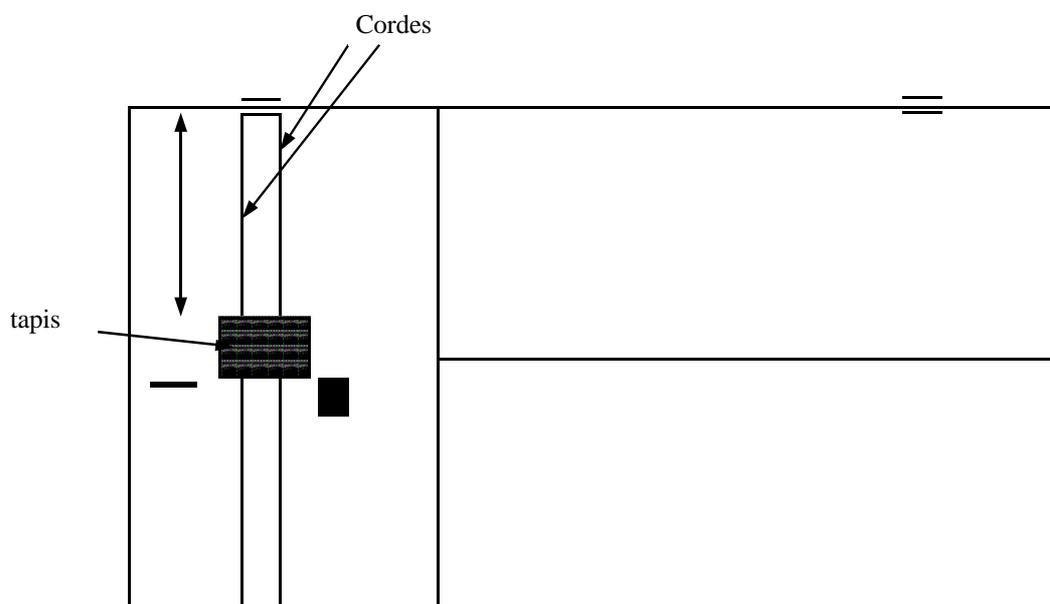
TITRE : LA COURSE AU TRESOR (CP)

OBJECTIFS : Progresser dans les déplacements.

BUT : Aller chercher un objet et le ramener.

DISPOSITIF :

Matériel : Planches, frites, ceintures, objets flottants, cordes.



Légende :

— frite

■ planche

Aller entre les cordes et retour avec frite puis avec planche
Travailler les déplacements ventraux et dorsaux
Ceintures si besoin

CONSIGNES :

- Va chercher un objet sur le tapis et ramène-le au bord.

CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre d'aller-retour

VARIABLES :

- Distance départ/trésor
- Type d'aide (matérielle/humaine)

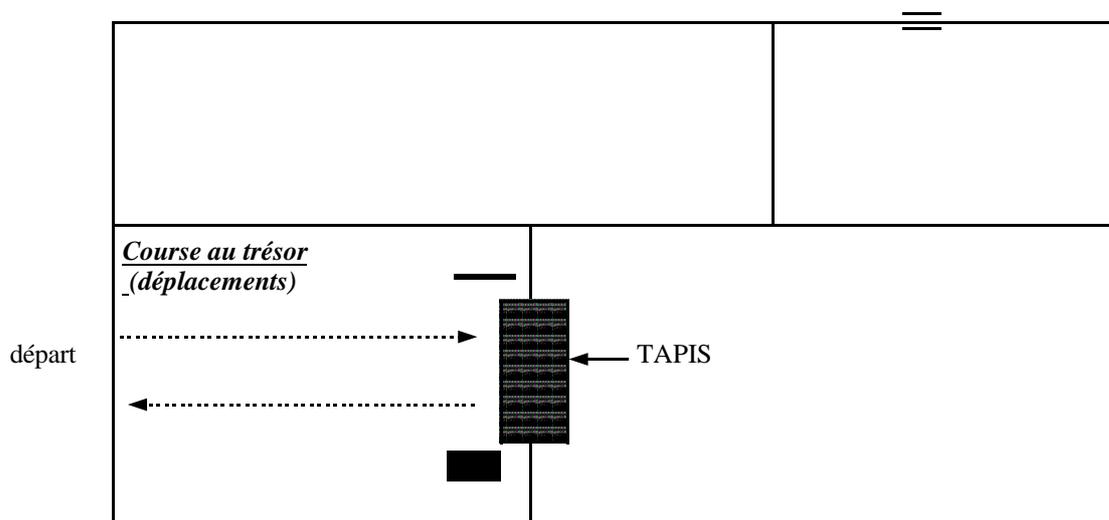
TITRE : LA COURSE AU TRESOR (CE1)

OBJECTIFS : Progresser dans les déplacements.

BUT : Aller chercher un objet et le ramener.

DISPOSITIF :

Matériel : Tapis, objets flottants, planches, frites, perches.



Légende :

— frite

■ planche

Aller-retour avec frite, puis avec planche.

Déplacement ventral et dorsal

Ceintures si besoin

CONSIGNES :

- Va chercher un objet sur le tapis et ramène -le au bord.

CRITERES DE REUSSITE :

- Nombre d'aller-retour
- éloignement

VARIABLES :

- Distance départ, trésor
- Type d'aide (matérielle)

Evaluation terminale

1. entrée dans l'eau
2. immersion
3. déplacements

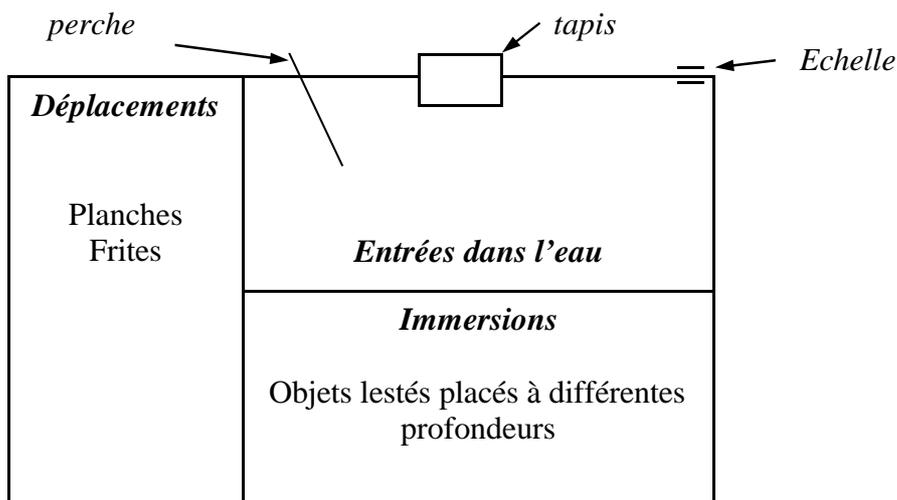
TITRE : SITUATION DE REFERENCE

OBJECTIFS : Repérer les difficultés. Etablir des groupes de besoins. Amener les enfants à évaluer ce qu'ils savent faire.

BUT : Se situer dans l'activité.

DISPOSITIF : **Organisation :** 3 ateliers : entrée dans l'eau, immersion, déplacements

Matériel : objets lestés, frites, planches, perche, cerceaux, cordes, lignes d'eau.



Critères d'évaluation : Voir fiche annexe.

CONSIGNES :

- **Entrée dans l'eau :** entre dans l'eau soit par l'échelle, soit en sautant, soit en plongeant.
- **Immersion :** tu vas chercher l'objet à la profondeur de ton choix. (portes matérialisées, baliser les profondeurs)
- **Déplacement :** tu dois aller toucher l'objet (ballon, baudruche) et revenir au bord par un moyen de ton choix.

CRITERES DE REUSSITE :

- Voir fiche

VARIABLES :

Fiches d'évaluation

1. entrées dans l'eau
2. immersions
3. déplacements

