

NATATION

Cycle 3

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 pour favoriser les entrées dans l'eau, les immersions et les déplacements..

- les balles brûlantes
- le vide-camp
- l'épervier
- 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	Niveau 1	Saute
	Niveau 2	Plonge
	Niveau 3	Départ de course
Immersion	Niveau 1	Passe à l'intérieur de deux cerceaux flottants ou sous deux lignes d'eau.
	Niveau 2	Descend à 1,50 m pour aller chercher un objet immergé.
	Niveau 3	Descend à 1, 50 m, passe à l'intérieur de deux cerceaux immergés, ramasse un objet lesté et revient au bord.
Déplacements	Niveau 1	Nage 15 m avec aide.
	Niveau 2	Nage 15 m sans aide (nage libre).
	Niveau 3	Nage 30 m (15 m en ventral et 15 m en dorsal)

3. Pour apprendre et progresser : 4 séances

Travail par ateliers de niveau :

- Entrées dans l'eau : vers le plongeur.
- 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 :

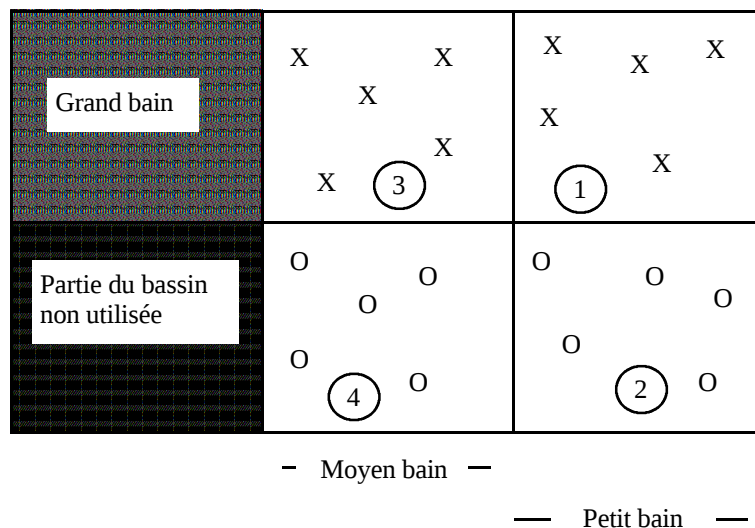
1. les balles brûlantes.
2. le vide camp
3. le chalut
4. le loup et l'agneau

TITRE : LES BALLES 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 :

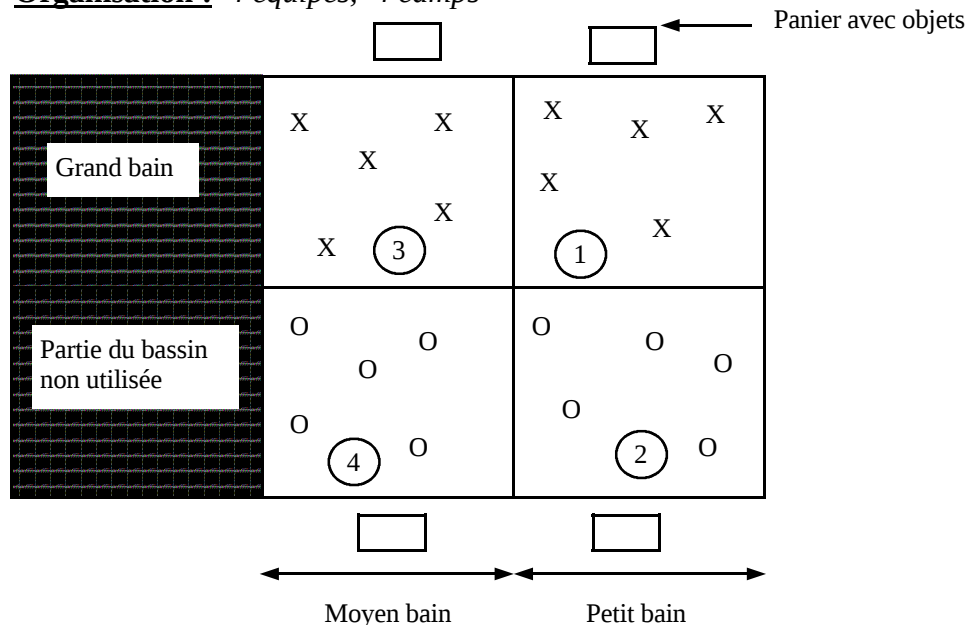
- Varier les objets : ajouter des objets qui coulent.
- Possibilité d'utiliser la grande profondeur

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).
- Possibilité d'utiliser la grande profondeur

TITRE : LE LOUP ET L'AGNEAU

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

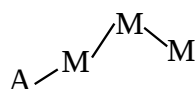
BUT : Pour le loup : attraper l'agneau.

Pour l'agneau : fuir, esquiver, éviter d'être attrapé 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

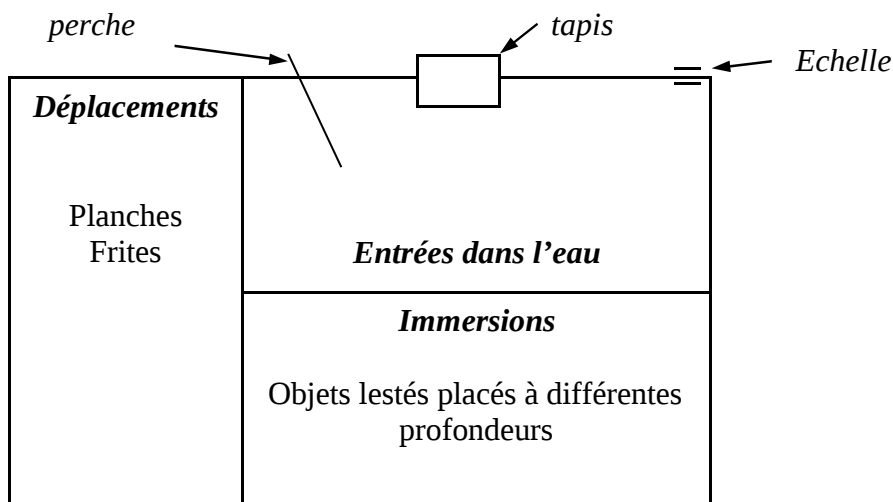
TITRE : SITUATION DE REFERENCE

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

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Situations de transformation

Pour apprendre et progresser :
Fiches ateliers

1. Progresser dans les entrées
(3 niveaux)
2. Progresser dans les immersions
(3 niveaux).
3. Progresser dans les déplacements :
(3 niveaux).

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

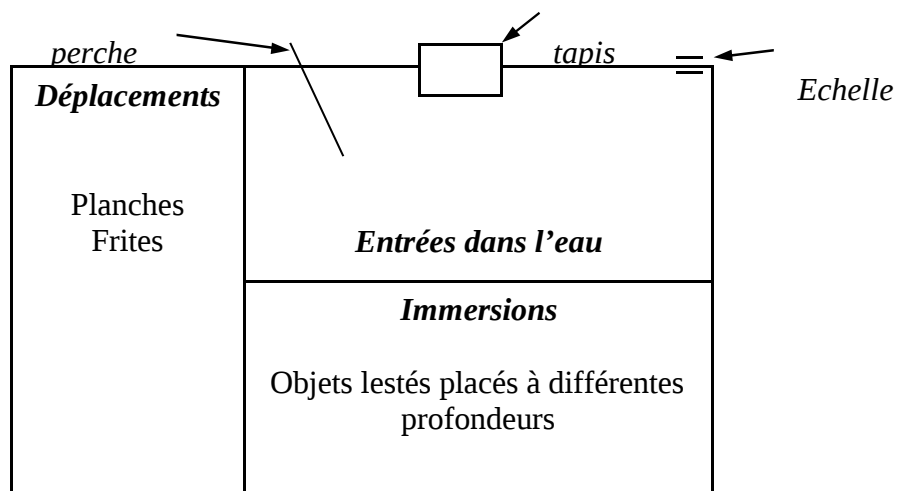
TITRE : AMELIORATION PROGRES
3 ATELIERS : entrée dans l'eau, immersion, déplacement

OBJECTIFS : Progresser dans chacun des trois domaines.

BUT : Proposer différents aménagements pour entrer dans l'eau
Réaliser un contrat distance/vitesse (au moins deux n ages :une ventrale et une dorsale)
Rapporter des objets de valeur maximale.

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 :

LES ENTREES DANS L'EAU

Niveau 1 : Accepter d'entrer dans l'eau

Exercice 1	Assis au bord de la piscine, la tête la première.
------------	---

Exercice 2	En se laissant glisser sur le tapis la tête la première.
------------	--

Niveau 2 : Entrer dans l'eau avec une intention

Exercice 1	Plonger dans le cerceau pour aller chercher l'objet
------------	---

Exercice 2	Plonger et passer dans le cerceau positionné verticalement.
------------	---

Niveau 3 : Entrer dans l'eau efficacement

Exercice 1	En plongeant du bord, grande profondeur, être le plus rapide à parcourir la traversée.
------------	--

Exercice 2	En plongeant du bord, nager par deux : être le premier.
------------	---

LES IMMERSIONS

Niveau 1 : S'immerger en position verticale inversée

Exercice 1

A l'aide de la perche, aller chercher un objet lesté

Exercice 2

Basculer par dessus la ligne d'eau pour aller toucher l'algue située à la verticale de

Niveau 2 : Augmenter son temps d'immersion

Exercice 1

Nager sous l'eau en passant dans le plus de cerceaux possibles.

Exercice 2

Nager sous l'eau en passant dans le plus de cerceaux possibles et en ramassant des

Niveau 3 : Améliorer son aisance dans l'eau

Exercice 1

Slalomer entre les plots.

Exercice 2

A chaque plot, passer d'un équilibre ventral à un équilibre dorsal

LES DEPLACEMENTS

Niveau 1 : Rechercher l'allongement le plus parfait possible pour mieux se déplacer.

Exercice 1

Se déplacer en suivant le chemin matérialisé par les plots.

Exercice 2

Réaliser un trajet donné en soufflant dans l'eau.

Niveau 2 : Sentir l'action motrice des bras pour mieux se déplacer.

Exercice 1

Se déplacer en ventral avec l'aide des bras, une planche entre les jambes.

Exercice 2

Idem en dorsal.

Niveau 3 : Déplacements efficaces

Exercice 1

Course à l'italienne : le dernier arrivé est éliminé (départ non plongé)

Exercice 2

Idem sur le dos.

Evaluation terminale

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

[illegible]

[illegible]

[illegible]