

NATATION EN DEBUT DE CYCLE 2 (GSM /CP)

La première séance

▪ **Son but :**

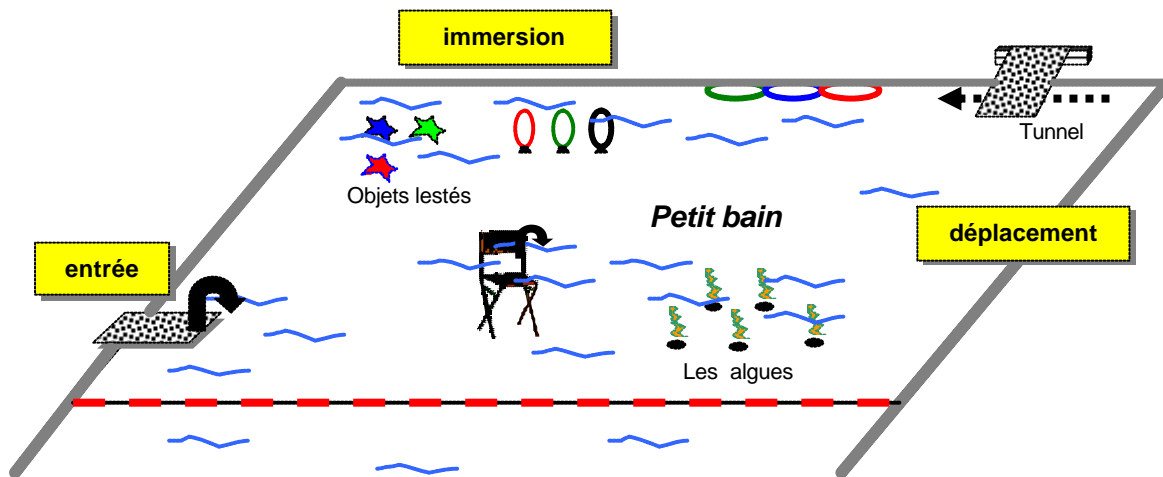
C'est une séance de découverte ou de reprise de contact avec l'eau qui confronte les élèves aux problèmes liés au milieu. Il s'agit pour les élèves d'oser s'aventurer dans un milieu plus ou moins inconnu. Il est important que cette première séance soit pour eux une source de **plaisir et de curiosité**.

▪ **Les intentions annoncées :**

- Pour les élèves, favoriser une grande quantité et une grande variété d'actions.
- Permettre à chaque élève d'explorer les différents dispositifs à son rythme et selon sa motivation.
- Pour le maître, c'est l'occasion d'établir d'autres relations avec ses élèves : de sécuriser, d'inciter, d'encourager, de jouer avec...
- Pour le maître, c'est surtout l'occasion d'observer les comportements des élèves (sur le plan moteur et affectif) pour repérer les différents niveaux et pour préparer les séances suivantes.

▪ **Le dispositif :**

Le bassin est aménagé du côté de la petite profondeur pour permettre la mise en place de situations stimulantes dans les trois domaines d'actions : **entrer dans l'eau**, **se déplacer**, **explorer la profondeur**.



▪ **Les tâches à réaliser par les élèves :**

ENTRER DANS L'EAU	ALLER SOUS L'EAU	SE DEPLACER
-avec aide de l'adulte, ou sans. -par l'échelle (en avant en arrière) -entrer et sortir tout seul : par l'échelle, par le bord -en marchant sur le tapis, -en glissant su le tapis -en sautant du tapis -en roulant sur le tapis -en sautant de la chaise posée dans l'eau...	-passer sous la douche complètement, mouiller sa tête, son visage. -passer sous le "tunnel" -passer sous un cerceau flottant -enchaîner plusieurs cerceaux -traverser un cerceau lesté -traverser plusieurs cerceaux -ramasser un objet au fond -ramasser plusieurs objets.....	-Se déplacer d'une échelle à une autre le long du mur, lentement ; plus vite, en courant, en avant, en arrière -passer sous le tunnel -se déplacer dans tout le petit bain en marchant au fond -se faufiler entre les algues -se déplacer avec une frite, une planche, un objet flottant... -explorer l'espace où l'on perd ses appuis plantaires.....

Déroulement:

Les élèves sont organisés en petits groupes de 6. Chaque groupe est confié à un adulte qui en a la responsabilité pendant toute la séance. Le rôle de l'adulte est d'accompagner son groupe sur les différents aménagements installés et de favoriser la mise en activité des élèves. On peut simplifier ou complexifier la tâche lorsque le niveau de l'élève l'impose

Remarque: à la séance suivante reprendre le même dispositif et demander aux élèves de repérer ce qu'il savent faire : le nombre de cerceaux traversés, le nombre d'étoiles de mer repêchées, le mode d'entrée utilisé (échelle, tapis, chaise). ↪ **EVALUATION DIAGNOSTIQUE.**

En classe les informations peuvent être reportées sur un tableau collectif, ou sur un cahier personnel : l'élève se connaît et **peut se mettre en projet d'apprendre**.

La première séance

▪ **Son but :**

C'est une séance **d'évaluation diagnostique** qui confronte les élèves aux problèmes de l'activité et qui permet d'obtenir "une photo", un état des lieux au démarrage du module d'apprentissage. Cette même situation pourra à nouveau être proposée à la fin du module pour permettre aux élèves et à l'enseignant de repérer les acquisitions. C'est en ce sens qu'on la considère comme une " **situation de référence**"

▪ **Les intentions annoncées :**

⇒ Pour les élèves :

- favoriser une grande quantité et une grande variété d'actions dans les trois grands domaines du répertoire moteur aquatique (entrée, immersion, déplacement)
- permettre à chacun de connaître et d'enregistrer son résultat. L'élève connaît ainsi son niveau initial et peut s'investir dans un projet personnel d'apprentissage.

⇒ Pour l'enseignant et l'équipe éducative :

- repérer le niveau des élèves et déterminer les contenus à enseigner → projet d'enseignement
- répartir (éventuellement) les élèves en groupes de niveau à partir de l'étude des résultats → projet d'organisation

▪ **Le dispositif :**

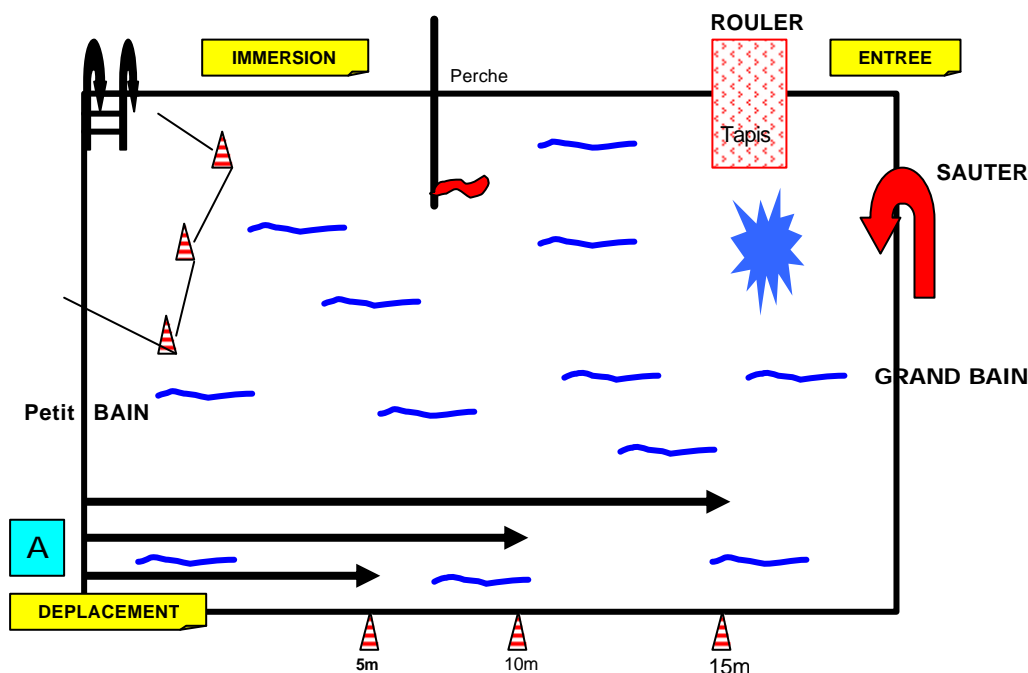
Le bassin est aménagé en 3 espaces pour permettre la mise en place des ateliers :

1- **Entrer dans l'eau en grand bain** : en sautant ou en roulant sur un tapis

2- **S'immerger** : verticalement et/ ou en faisant un parcours sous-marin

3- **Se déplacer en autonomie** sur une distance variant entre 5 et 15 m (voire plus)

➔ Chaque classe aura préparé un grand tableau (voir modèle) pour enregistrer les résultats et les rapporter en classe



▪ **Les tâches à réaliser par les élèves :**

Atelier ENTREE	Atelier IMMERSION	Atelier DEPLACEMENT
→ Capacité à quitter le monde solide (grand bain) Trois façons au choix : 1= sauter avec une aide (perche, frite) 2= sauter en autonomie 3= rouler sur le tapis pour tomber dans l'eau (en avant, en arrière, sur le côté)	→ Capacité à maîtriser son émotion (durée, profondeur, ouverture des yeux, respiration) Deux situations sont à essayer : 1= descendre le long d'une perche verticale et toucher le fanion (1,50m) 2= Faire le parcours sous-marin dans le petit bain : se déplacer en touchant les 3 objets posés au fond sans refaire surface entre les objets	→ Capacité à se déplacer en autonomie. 2 couloirs sont à la disposition des élèves : l'un près du bord, l'autre central Se déplacer sans accessoire sur la plus grande distance possible : partir du point A et essayer d'atteindre les repères installés sur le bord (5m, 10m, 15m.....)
Sur le tableau inscrire son meilleur score	Indiquer sur le tableau les situations essayées et réussies	Sur le tableau indiquer la plus grande distance atteinte 2 fois.

▪ **Déroulement**

↳ **A u préalable le contenu et les attendus auront été présentés et explicités en classe**

1- Faire 3 groupes d'élèves (par affinité, par équipe, par niveau déclaré, de façon aléatoire...) Chaque groupe est affecté à un atelier, avec un adulte qui joue le rôle de personne-ressource. Les élèves essaient les tâches demandées à l'atelier autant de fois qu'ils le désirent pendant 10 minutes. Chaque élève inscrit son résultat sur le tableau à l'issue de chaque atelier. A la fin du temps imparti, changer d'atelier.

Passer ainsi aux 3 ateliers dans l'ordre arrêté par l'enseignant. Si la séance est trop courte (par exemple 30 minutes), on peut se limiter à 2ateliers . L'atelier manquant sera proposé à la deuxième séance.

2- Les adultes suivent leur groupe et rappellent le consignes. Ils favorisent le bon déroulement de l'atelier, ils aident à la mise en place et au maintien du matériel. A l'atelier déplacement, l'adulte enregistre ses observations personnelles en fonction d'observables arrêtés par l'équipe : modes de locomotion utilisés parles élèves (actions des bras, actions des jambes), modes d'équilibration du corps (vertical, horizontal, oblique, panaché...), placement de la tête (toujours hors de l'eau, souvent sous l'eau...) solutions respiratoires (apnée, expiration dans l'eau, échanges respiratoires réguliers ...)...

3- S'il reste du temps, une première étude des résultats pourra mettre en évidence les points forts et les points faibles de classe. Cette analyse permettra de dégager des perspectives d'apprentissage à réaliser.







TABLEAU DE RESULTATS

↳ Il est important que les élèves enregistrent eux-mêmes leurs résultats pour être en mesure de situer leu niveau. Voici des propositions pour confectionner, **avec eux**, l'outil que vous utiliserez à la première séance.

1-Tableau qui permet de repérer instantanément ce que réalise un ou des élèves

Noms , prénoms	Atelier ENTREE Inscris ici ton meilleur score : 1si tu sautes avec une aide 2 si tu sautes ans matériel 3si tu fais une roulade sur le tapis	Atelier IMMERSION Inscris ce que tu as essayé et réussi 1 = "descente au fanion" 2 = circuit petit bain	Atelier DEPLACEMENT Inscris les essais que tu as réalisés Entoure le la plus grande distance atteinte 2fois
DUBAIN Flo	2	1 et 2	5- 5- 15 - 10- 15 – 5

2- Autre proposition : chaque élève se construit un logo ou un signe distinctif. Il dessinera ou collera son logo dans la colonne correspondant à sa réussite.

Saut avec aide	Saut sans aide	Roulade	Fanion	Circuit s/marin	Je nage 5m
					 

→ On peut aussi confectionner un tableau par atelier.

3) Dans le cahier d'EPS de l'élève, une fiche reprend les différents items. L'élève y reporte ses résultats.

La première séance

▪ **Son but :**

C'est une séance d'évaluation diagnostique qui confronte les élèves aux problèmes de l'activité, et qui permet d'obtenir une "photo", un état des lieux, au démarrage de l'unité d'apprentissage. Cette même situation pourra à nouveau être mise en place à la fin de l'unité d'apprentissage pour repérer les acquisitions des élèves. . C'est en ce sens qu'on la considère comme une " **situation de référence**"

▪ **Les intentions annoncées :**

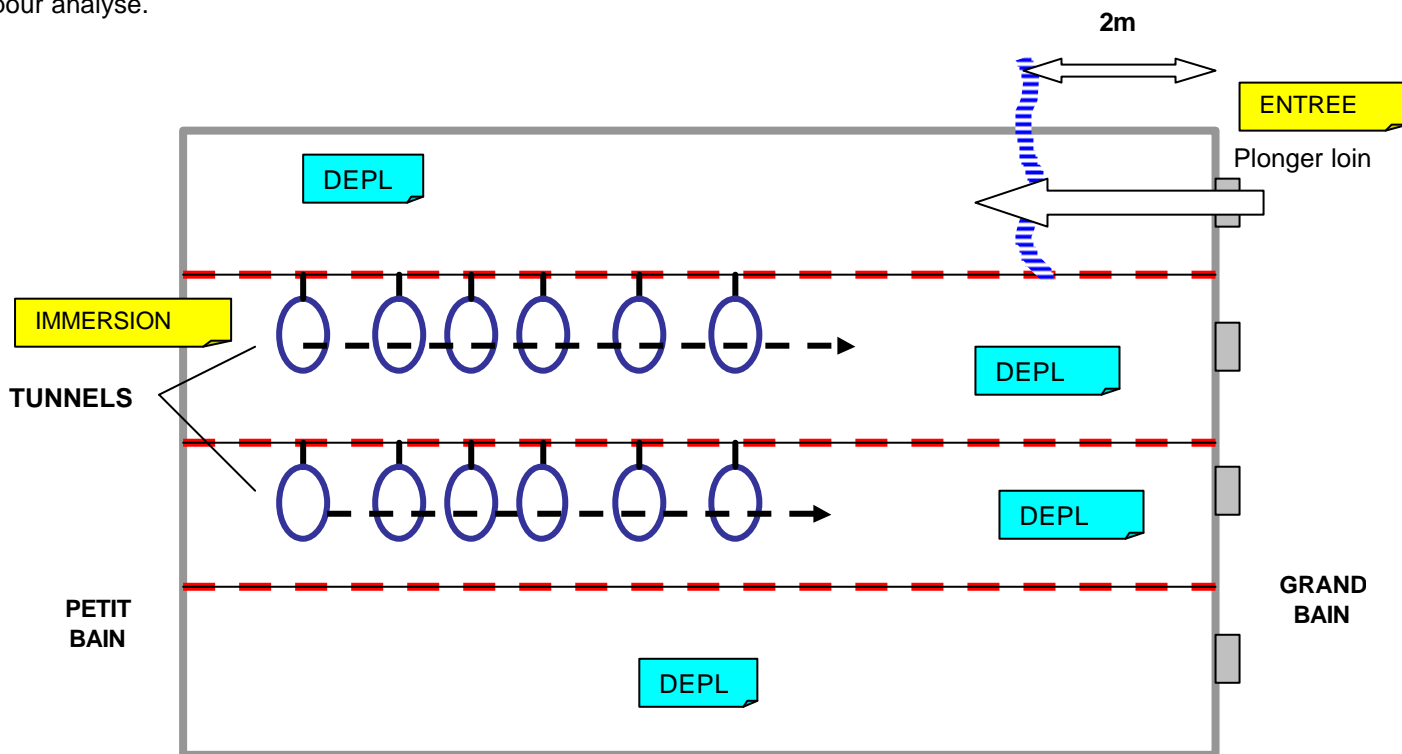
- Pour les élèves, favoriser une grande quantité et une grande variété d'actions.
- Permettre à chaque élève de connaître et d'enregistrer son résultat. Il connaît ainsi son niveau initial, et peut s'investir dans un projet d'apprentissage qui a du sens pour lui.
- Le maître peut repérer le niveau des élèves et se fixer un projet d'enseignement.
- L'étude des résultats permet de répartir les élèves en groupes de niveau (projet d'organisation).

▪ **Le dispositif :**

Le bassin est aménagé pour permettre la mise en place d'ateliers :

- entrer dans l'eau** : des repères (ruban de chantier), sont installés pour le plongeon "loin"
- **se déplacer** : 4 couloirs.
- **explorer la profondeur** : deux séries de cerceaux matérialisent le " Tunnel"

® **Chaque classe** aura préparé un grand tableau (voir modèle) pour enregistrer les résultats et les rapporter en classe pour analyse.



Les tâches à réaliser par les élèves :

Atelier ENTREE	Atelier " TUNNEL sous-marin "	Atelier " DEPLACEMENT "
→capacité à accepter le déséquilibre Trois façons au choix : 1=sauter 2= entrer par la tête 3= plonger loin, au-delà du repère (rubalise bleue)	→capacité à se déplacer dans le volume subaquatique. Traverser le plus grand nombre de cerceaux sans refaire surface.	→capacité à faire une distance. Nager sans accessoire pendant 10 minutes. Nage libre. Chacun gère ses efforts et éventuellement ses temps de repos
Sur le tableau inscrire son meilleur résultat.	Sur le tableau, inscrire le plus grand nombre de cerceaux traversés sans refaire surface	Sur le tableau indiquer la distance parcourue (en mètres)

▪ **Déroulement:**

1) Faire 2 groupes (par affinités, par équipes, par niveau déclaré, ou de façon aléatoire), affecter un groupe aux entrées, l'autre aux tunnels sous-marins. Les élèves essaient autant de fois qu'ils le désirent pendant 12 minutes. Changer d'atelier à la fin du temps imparti.

Inscrire son résultat sur le tableau à l'issue de chaque atelier.

2) Les élèves se répartissent sur les 4 couloirs pour nager pendant 10 minutes. On peut, selon les conditions, faire nager toute la classe en même temps. Le maître donne le **top** de départ et le **top** de fin. Toute longueur commencée est terminée et comptabilisée.

Pendant la durée de l'atelier, le maître observe et prend des notes sur les modes de déplacements utilisés par les élèves.

3) S'il reste du temps, une première étude des résultats pourra mettre en évidence les points forts et les points faibles de la classe et tracer les perspectives des apprentissages à réaliser

Tableau de résultats

Il est important que les élèves enregistrent leurs résultats pour qu'ils soient en mesure de connaître et situer leur niveau. Voici quelques propositions pour confectionner avec eux l'outil que vous utiliserez à la première séance .

⇒ **Il va sans dire que cette première séance fera l'objet d'une préparation en classe.**

1) tableau qui permet de repérer instantanément ce que réalise un élève

Noms, prénoms	Atelier entrée:	Atelier tunnel sous-marin	Atelier déplacement
	Inscris ici ton meilleur score: 1 si tu sautes 2 si tu fais une entrée par la tête 3 si tu plonges au-delà du repère	Inscris ici ton <u>record</u> (le plus grand nombre de cerceaux traversés sans refaire surface)	Inscris ici la distance totale que tu as réalisée (en mètres). Une longueur de piscine =25m

2) Autre proposition : chaque élève se construit un logo, ou un signe distinctif. Il dessinera ou collera son logo dans la colonne correspondant à sa réalisation. Ce mode d'enregistrement permet de visualiser immédiatement le taux de réussite des élèves dans chaque item.

ENTRER dans L'EAU			LE TUNNEL SOUS-MARIN						NAGER
Saut	Par la tête	Plongeon loin	1 cerceau	2 cerceaux	3cerceaux	4cerceaux	5cerceaux	6cerceaux	Distance en m

3) On peut aussi imaginer un tableau par atelier, ou toute autre formule.