

Sources :

* : « Le fabuleux voyage de Lola ».

* : Situations et /ou fiches évaluation du cahier du nageur élaborées par la circonscription de Vienne 1.

Première année d'unité d'apprentissage en natation/ GS ou CP**S'adapter au milieu aquatique de manière progressive****en construisant le « CORPS FLOTTANT »****Sources (suite):**

* : Virginie, enseignante de C3, Pont Evêque.

* : Diaporama de Mme Karine LEMASSON inspiré de R. CATTEAU - *La natation de demain*

Les quatre problèmes fondamentaux : PRISE D'INFORMATIONS / EQUILIBRE / RESPIRATION/ PROPULSION traités à travers les actions motrices fondamentales

PHASE	Nb de Séances		ENTREES	FLOTTAISON	IMMERSIONS	DEPLACEMENTS
de découverte Relation positive à l'activité : « donner envie de pratiquer l'activité »	S1 et	Pourquoi?	Pour les élèves : découverte des règles de sécurité et de l'aménagement des deux bassins- Première approche très ludique de l'eau. Pour les enseignants : observer le comportement des élèves afin de prévoir les séances futures			
	S2	Comment	- « Veuillez entrer »*	- « Aider son copain à flotter »*	- « Les souris s'arrosent »* - « Les souris pêchent au filet »*	- « 1,2,3 soleil »* - Déplacement le long du mur avec divers points de contact.*
de référence Permet de déterminer les besoins d'apprentissage « donner du sens à l'apprentissage »	S3	Pourquoi?	Préparation en classe avant la séance 3 de l'évaluation diagnostique : « Qu'est-ce que je pense savoir faire? »* Réalisation à la piscine / plusieurs essais : validation ou non Retour en classe après la séance 3 permettant aux élèves de dire: « Ce que j'ai à apprendre? »*			
		Comment	« Parcours Titeplage »* à effectuer en petite profondeur et à compléter à la fin par une position de flottaison au choix (binôme?)			
de structuration Notion de projet Évaluation continue et formative « désir d'apprendre et de progresser »	S4 à S10	Pourquoi?	Construire une représentation de l'espace fini/ surface- S'engager dans la grande profondeur pour s'y déplacer. Proposer les 2 premiers parcours de Lola... et d'autres en fonction des besoins.			
		Comment?	- « Veuillez entrer »* - « Les premiers plongeurs »*	- « La perche et remontée au choix »* - « éprouver le corps flottant dans toutes les positions »** (=parcours Granbassin)	- « Le filet du pêcheur »** - « La chasse aux trésors »** - « Le cerceau »* - « Pousse Ballon »* - « Les souris jouent aux otaries »* - « Rondes et jeux dansés et chantés aquatiques » *	- Déplacement le long du mur avec divers points de contact.* - « Le pont de Vienne »* - « Le pont de singe »* - « Les frites »* - « Avec ou sans les bras ? »* - « Les souris jouent aux loutres »* (adapter le matériel au niveau des élèves). - « Les souris jouent aux bateaux »*
évaluation finale « identifier les progrès »	S11	Pourquoi ?	Préparation en classe avant la séance 11 de l'évaluation finale / « Ce que je sais faire ».* Réalisation à la piscine / tests/ plusieurs essais : validation ou non « Ce que j'ai appris. »* Retour en classe après la séance 3 pour dire : « Ce qu'il me reste à apprendre. »*			
		Comment?	Parcours « Titeplage »* puis « Grandbassin »*			
de réinvestissement	S12	Pourquoi ?	Préparation en classe avant la séance 12 : « tout ce que l'on a appris va nous servir à jouer ensemble. » Réalisation à la piscine : donner du sens aux apprentissages en utilisant tout ce que les élèves savent faire, de façon ludique → Plaisir. Retour en classe après la séance 12 : « En quoi ce que l'on a appris nous est utile ? »			
		Comment?	- Jeux de relais. - Course sur un petit parcours simple. - Jeu de la chasse au trésor entre deux équipes (varier la prof, le nombre, la flottaison, la grosseur et le poids des objets à aller chercher)			

1, 2, 3 SOLEIL

"S'équilibrer."

But : Se laisser porter par l'eau, jouer avec des sensations d'équilibre

Dispositif :



Consignes :

Tu avances avec ta planche et tu t'immobilises lorsque le meneur de jeu prononce le mot SOLEIL.

Critères de réussite : Réussir à s'immobiliser trois fois dans l'eau.

Variables :

- Jouer avec la profondeur : déplacement terrien ou nageur.
- Effectuer le jeu sans la planche.
- Allonger le déplacement.
- Associer l'immersion en proposant de mettre la tête sous l'eau quand le meneur de jeu se retourne.

UNITE D'APPRENTISSAGE NATATION

GS- CP

LE GRAND PONT DE SINGE

« Se construire une représentation de l'espace fini en se déplaçant »

But : Se déplacer d'un bord à l'autre avec l'aide des deux lignes

Dispositif :

Grand bassin - Les 2 lignes sans flotteurs



Consignes :

Pour rejoindre l'autre bord, tu te déplaces allongé entre les deux lignes.

Critères de réussite:

Les épaules immergées/ alignement tête -corps/

Variables :

- Écarter les poses des mains sur la ligne est de +en+grand.
- Croiser les poses des mains.
- Se déplacer le long d'une seule ligne.
- Se déplacer entre les deux lignes sans se tenir à l'une d'elle.
- Se déplacer en avant et en arrière,
- Se déplacer tête immergée (le plus loin possible).
- Jeu de course poursuite (le 2nd essaie d'attraper le 1^{er} ...)

LA CHASSE AUX TRESORS

« Obtenir une immersion de la tête »

But : Récupérer des objets au fond de l'eau avec la main.

Dispositif : Petit bain du petit bassin. Les élèves sont répartis en deux équipes ou en binôme, ou individuellement.



Consigne :

Tu vas chercher un anneau à la fois, au fond de l'eau, puis tu le ramènes dans ton camp.

Critères de réalisation :

L'équipe qui a ramené le plus d'anneaux a gagné.

Chaque membre de l'équipe doit avoir ramené au moins un anneau sur le bord.

Critères de réussite :

L'élève va chercher les objets en immergeant complètement la tête et en la ressortant sans signe de désagrément (grimaces, essuyage des yeux,...) et sans se pincer le nez au préalable.

Variables :

- Obliger les élèves à pêcher l'anneau avec la main uniquement.
- Ramener plusieurs objets à la fois en une seule plongée (rester un peu sous l'eau)
- Donner une valeur à la couleur de l'objet (ouvrir les yeux sous l'eau, avec ou sans lunettes)
- Dans le grand bassin : descendre chercher les objets le long d'une perche / à proximité de la perche
- Faire varier l'organisation des élèves (par équipe, binôme ou individuel).
- Varier la collection d'objets (flottants, coulants, entre deux eaux)

AIDER SON COPAIN A FLOTTER.

"Corps flottant."

But : Se laisser porter par l'eau, jouer avec des sensations d'équilibre avec l'aide d'un copain.

Dispositif :

En petite profondeur, deux par deux.



Consignes :

Aide ton copain à s'allonger dans l'eau sur le dos ou sur le ventre et à rester à la surface sans bouger.

Critères de réussite : Réussir à s'immobiliser à la surface de l'eau sans paniquer.

Variables :

- Imposer sur le dos ou le ventre.
- Variation du temps imposé.
- Variation de la position des bras et des jambes.
- Implication de l'élève binôme.

JEUX DE COURSE.

"Réinvestissement déplacement, entrée"

But : Réinvestir les moyens de déplacement appris par les élèves..

Dispositif :

En petite ou grande profondeur dans la largeur du bassin, Entre 2 à 6 élèves.

Consigne :

« Vous devez entrer dans l'eau et atteindre l'arrivée le plus vite possible en vous déplaçant comme vous voulez. »

Critères de réussite : Se déplacer vite en utilisant des moyens efficaces appris lors du cycle.

Variables :

- Imposer le mode de déplacement (marcher/courir, nager sur le ventre, le dos...).
- Supprimer l'entrée dans l'eau si besoin pour les plus en difficulté.
- Imposer le type d'entrée.
- Faire varier la distance à parcourir.
- Faire la course sur un parcours.

JEUX DE RELAIS

"Réinvestissement déplacement"

But : Réinvestir les moyens de déplacement appris par les élèves..

Dispositif :

En petite profondeur, par équipe de 3 à 5 suivant les besoins de répartition de groupes. Prévoir un objet relais.

Consigne :

« Vous devez apporter l'anneau à votre camarade le plus vite possible. »

Critères de réussite : Se déplacer vite en utilisant des moyens efficaces appris lors du cycle.

Variables :

- Faire varier la profondeur et donc les moyens de déplacement (nager, marcher/courir...)
- Faire la même chose en créant des situations d'immersion : passer sous les jambes d'un copain.
- Faire un parcours semé d'embûches (planches, frites, tunnel, cerceaux...).

LA PERCHE

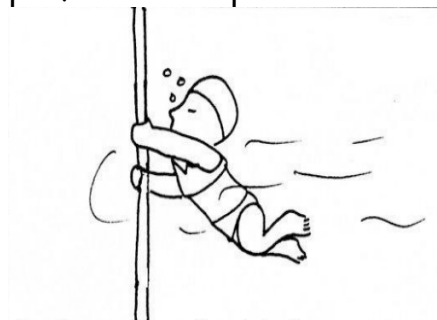
*« Oser s'immerger entièrement et accepter la remontée passive »
« Construire la profondeur »*

But :

Toucher le fond du bassin avec ses pieds en se tenant à la perche.

Dispositif :

Une potence avec une perche verticale fixée petite profondeur du grand bassin ou grande profondeur du petit bassin

**Consignes :**

« Descends le long de la perche pour aller toucher le fond du bassin et laisses toi remonter à la surface. »

Critères de réussite : L'élève accepte sans se tenir le nez de descendre- Il touche le fond avec les pieds. Il accepte de se laisser remonter sans signes particulier à la sortie de l'eau (pas d'essuyage des yeux, pas de grimaces...). La remontée est plus longue que la descente.

Variables :

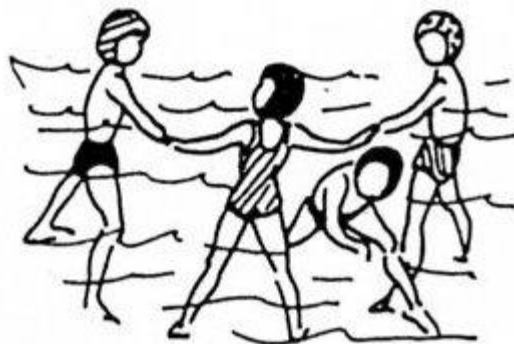
- varier la profondeur de réalisation de l'exercice
- toucher le fond avec une autre partie du corps (genou, fesse, ventre, coude, main...)
- tenir une position quelques secondes au fond avant de remonter (s'asseoir, s'allonger sur le dos, sur le ventre...) afin d'augmenter la durée de l'immersion.
- Avec ou sans lunettes.
- Descendre le long du corps d'un copain pour varier les appuis et favoriser l'affectif.

Le filet du pêcheur.

« Oser mettre la tête sous l'eau en perdant progressivement ses appuis pédestres »

But : passer le plus vite possible sous les bras de ses camarades en mettant la tête sous l'eau sans rester prisonnier dans le filet.

Dispositif :



- En petite profondeur
- Le groupe d'élèves scindé en deux : un groupe joue le rôle du « filet du pêcheur » en formant une ronde, les autres élèves jouant le rôle des poissons en étant éparpillés autour du filet.
- Le temps est limité

Consignes :

- pour les poissons : vous traversez le filet en passant sous les bras des camarades en essayant de ne pas être prisonnier à l'arrêt du jeu.
- pour le « filet » : vous formez une ronde en vous donnant la main, bras et jambes écartées et au signal d'arrêt du jeu vous refermez bras et jambes pour « emprisonner » les poissons.

Critère de réalisation

Traverser au moins trois fois les « mailles » du filet sans se faire prendre.

Critère de réussite :

L'élève baisse la tête (inclinaison) pour passer sous les bras de leurs camarades.

L'élève immerge totalement la tête.

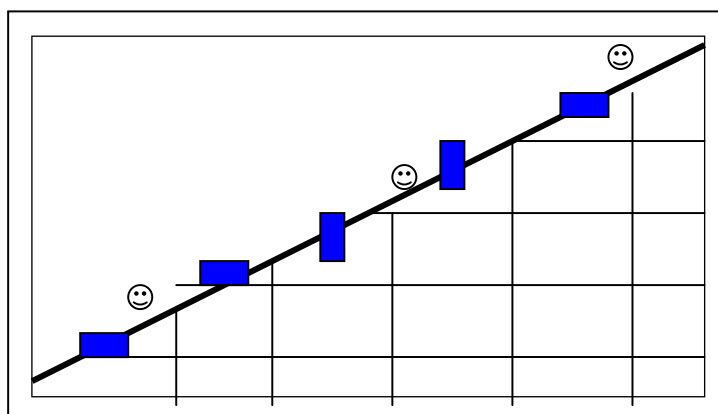
Variables :

- la taille de la ronde (quand les élèves sont « pris », ils viennent se rajouter dans la ronde)- les élèves font la ronde en tenant une frite entre chacun et non seulement en se donnant la main.
- la durée du jeu
- faire chanter les élèves qui forment la ronde pour que les « poissons » anticipent le moment où le filet va se refermer.
- ajouter des contraintes pour les poissons :
 - . effectuer la traversée avec la tête sous l'eau (*pour augmenter la durée de l'immersion*)
 - . passer sous les jambes des copains et non plus sous les bras (*pour augmenter la profondeur de l'immersion et amener les élèves à perdre leurs appuis pédestres*)

Les obstacles

Déplacement

Objectif : « Construire une représentation de l'espace d'action fini
Oser se déplacer en perdant ses appuis »



Dispositif :

- Le bord du bassin ou une ligne d'eau
- Des « obstacles » par exemple des planches posées sur le bord.

Consigne(s) : Déplace toi en te tenant au bord et en contournant les différents obstacles.

Critères de réussite :

L'élève se déplace sur la totalité du trajet en lâchant la prise manuelle chaque fois qu'il rencontre un obstacle.

Variable(s) éventuelle(s) :

- faire varier la profondeur
- faire varier la longueur et la largeur des obstacles (tapis)
- faire varier la solidité des obstacles (objets de plus en plus souples comme des tapis fins)
- organiser la situation sous forme de course entre deux équipes
- limiter le temps

«Veuillez entrer»

«Explorer le milieu aquatique en se constituant un répertoire d'entrées qui permet de plus en plus de s'enfoncer»

But : Trouver différentes façons d'entrer dans l'eau.

Dispositif :



Consignes :

1. Tu entres dans l'eau comme tu le souhaites.
2. Tu réalises deux fois de suite la même entrée.
3. Tu trouves une autre façon d'entrer dans l'eau.
4. Tu mémorises tes entrées pour constituer le répertoire d'idées de la classe.

Critères de réalisation :

Réaliser et mémoriser au moins deux entrées différentes.

Indicateurs de réussite :

Entrées entraînant un plus grand enfoncement

Immersion de la tête

Variables:

- ⤴ Avec / sans échelle
- ⤴ Avec / sans ligne d'eau à proximité
- ⤴ Avec / sans immersion de la tête
- ⤴ Avec / sans perche
- ⤴ Avec / sans matériel
- ⤴ Profondeur du bassin
- ⤴ Position de départ imposée ou non

Exploitations possibles en classe :

Sur son cahier du nageur, ou sur un panneau collectif :

- Faire dessiner à chaque élève les deux façons d'entrer qu'il a trouvées.
- Donner des noms à chaque entrée afin de mieux les mémoriser.

Prises de photographies :

- Observation et tri pour créer le répertoire de la classe.
- Travail autour des verbes d'action
- Constitution de l'album de la classe / album écho