

FICHE 3

OBJECTIF : SE DÉPLACER EN UTILISANT SES AVIRONS

DESCRIPTION DE LA TÂCHE

But :

Aller d'un point à un autre (du ponton à la bouée) en se servant de ses avirons.

Conditions d'exécution :

Plan d'eau calme ;

Zone de pratique matérialisée par des bouées ou embarcation attachée ;

1 à 2 élèves par embarcation ;

Consignes :

« Vous allez jusqu'à la bouée, vous tournez autour et vous revenez au départ. Vous faites le parcours le plus vite possible ».

Durée :

40 minutes

Critères de réussite :

Le parcours est réalisé.

La performance (le temps réalisé ou la distance parcourue) est améliorée au fil des essais.

Variantes :

Mettre en place des situations de course ou de relais ;

Comportements attendus	Comportements observés	Conseils	Des notions pour mieux comprendre
L'équilibre de l'embarcation n'est pas affecté par les coups d'aviron de l'élève. L'embarcation est équilibrée et se déplace en ligne droite. Les coups d'aviron sont symétriques et réguliers.	Les élèves se déplacent aléatoirement et archaïquement : l'embarcation n'est pas équilibrée. L'embarcation progresse en zig-zag. Les coups d'aviron sont irréguliers et ne sont pas synchronisés.	Demander à ses élèves de : « fixer un point sur la berge pour se déplacer en ligne droite ».	La symétrie : réaliser simultanément la même action à bâbord et à tribord.