|  |
| --- |
| **Séance n°9 - Séance d’évaluation et de jeux collectifs** |

**Préalables :**

* Durant la séance n°9 les élèves seront scindés en 3 groupes :
  + un groupe d’élèves positionné sur le dispositif d’évaluation bilan dans la zone correspondante
  + deux groupes d’élèves répartis dans les deux zones de jeux collectifs, une zone en petite et moyenne profondeur et une zone en grande profondeur.
* Cette séance comprendra deux temps distincts pour chaque élève : un temps d’évaluation bilan et un temps de jeux collectifs.

1. **Contenu et organisation de l’évaluation  bilan:**

**Texte de référence** :

* Annexe 2 intitulée «  L'enseignement de la natation : aspects pédagogiques, connaissances et capacités à évaluer en fin de cycle 2 » de la circulaire n° 2017-127 du 22-8-2017 MEN dans le bulletin officiel n° 34 du 12-10-2017 (cf document en annexe) qui reprend les attendus de fin de cycle des programmes.

***«  Le cycle d’apprentissage se poursuit au cycle 2 par des temps d'enseignement progressif et structuré, afin de permettre la validation des attendus de la fin du cycle notamment « se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion ».***

Cette évaluation peut être proposée, également au cours du cycle 2 pour évaluer le niveau de pratique des élèves au terme du cycle d’apprentissage en cours.

L'évaluation s'effectuera en deux parties séparées par un temps de récupération

***Nous proposerons donc aux élèves :***

|  |
| --- |
| **Connaissances et capacités évaluées** |
| 1. **S’immerger** en sautant dans l’eau depuis le bord d’un tapis ou le bord du bassin, nager sans appui et sans aide à la flottaison, **puis se laisser flotter un instant** avant de regagner le bord. |
| 1. **S’immerger** en sautant dans l'eau depuis le bord d’un tapis ou le bord du bassin, en moyenne profondeur, et **se déplacer en nageant sans appui et sans aide à la flottaison, nager** **brièvement sous l'eau** en passant sous un obstacle flottant (ligne d’eau). **Les élèves effectueront ce déplacement avec enchaînement d’actions sur une quinzaine de mètres.** |
| ***Si les élèves ne valident pas l’évaluation proposée, notamment en CP et CE1, penser à noter précisément les réussites correspondant à leur niveau de pratique, en ce qui concerne:***   * **Leur immersion** (entrée dans l’eau) : entrent-ils par l’échelle refusant d’entrer en sautant par le bord du bassin ou le bord du tapis ? * **Leur déplacement  en surface** : Ont-ils acquis l’horizontalité ? Se déplacent-ils en lâchant de temps en temps le bord ou une ligne d’eau ? Ont-ils encore besoin de matériel d’aide à la flottaison pour se déplacer ? * **Leur déplacement sous l’eau** : Refusent-ils toujours de mettre la tête sous l’eau ? Mettent-ils la tête sous l’eau brièvement ? Se déplacent-ils sous l’eau mais sans réussir à passer sous l’obstacle ? * **Leur équilibre ventral ou dorsal** : Refusent-ils de faire l’équilibre proposé car l’horizontalité n’est pas acquise ? S’équilibrent-ils à l’aide de matériel d’aide à la flottaison ? L’horizontalité est acquise mais ils peinent à maintenir un équilibre ? |

***Une grille d’évaluation est disponible, ainsi que l’aménagement de bassin correspondant à cette séance n°9 que nous vous engageons vivement à présenter à vos élèves.***

1. **Propositions de jeux collectifs permettant de transférer l’ensemble des compétences acquises :**

***Les jeux, ci-dessous, peuvent être proposés en moyenne ou en grande profondeur avec (utilisation de frites, les ceintures sont à proscrire) ou sans aide à la flottaison.***

1. **Le filet du pêcheur :** des pêcheurs choisissent un nombre. Ils font la ronde et se tiennent la main au ras de l’eau, des poissons entrent et sortent du filet en passant sous ou au-dessus des mailles du filet, pendant que les pêcheurs comptent. Au nombre choisi, ils ferment le filet en baissant les mains sous l’eau.
2. **La pêche aux trésors :** deux équipes s’affrontent pour récupérer le maximum d’objets lestés situés à différentes profondeurs pendant un temps donné. Le bassin peut être délimité en deux zones distinctes.
3. **Jeu de relais** : entrée dans l’eau avec déplacement incluant de brèves immersions.
4. **Jeu du requin part en chasse :** les poissons traversent le bassin en évitant de se faire attraper par le requin. Tout poisson attrapé devient requin à son tour.
5. **Le vide camp :** deux paniers contenant chacun un certain nombre d’objets du même type (l’un des anneaux, l’autres des figurines) sont posés sur les bords opposés du bassin. Deux zones distinctes sont délimitées. Les poissons de chaque équipe doivent aller chercher les objets dans le panier adverse et les déposer dans le panier de leur camp. A la fin du temps imparti comparer le nombre d’objets dans chacun des paniers. Variable : introduire un requin clairement identifié dans chaque équipe chargé de capturer les poissons au retour dans leur camp. Le joueur touché doit reposer l’objet dans le camp adverse et en reprendre un autre.
6. **Water-polo** : les élèves sont équipé(e)s de frites de couleur permettant de distinguer les deux équipes qui s’opposent.