

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Adapter ses déplacements à différents types d'environnements"

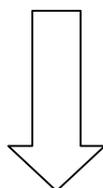
COMPETENCE GENERALE

" S'engager lucidement dans l'action"

CYCLE 2

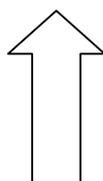
ACTIVITE AQUATIQUE

- Module d'Apprentissage n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **S'engager, puis enchaîner différentes actions : entrée dans l'eau, immersion, déplacement**
- **Identifier ce que je sais faire**
- **Respecter les consignes de fonctionnement et de sécurité**



LANGAGE OUTIL

- *Recueillir ou exploiter des informations à la piscine*
- *Coder et analyser les résultats en classe*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

QUELQUES PRINCIPES ...

1 - ... d'utilisation du matériel : vu les objectifs de ce module, *l'usage de la ceinture* n'est pas nécessaire à condition d'avoir mis en place un dispositif sécurisé et de maîtriser le groupe d'élève

2 - ... d'utilisation de l'espace : à tout moment du module, les élèves devront être *confrontés aux différents niveaux de profondeur de l'eau*

3 - ... de gestion des groupes : la répartition des élèves en groupes de niveau n'exclut *pas la possibilité de regroupements ponctuels* pour répondre à des objectifs précis. Exemples : « nageurs doubles » où sont associés des élèves de niveaux différents ou des situations de jeux collectifs.

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT
<p style="text-align: center;">Entrée en activité</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • De se confronter aux différentes sensations provoquées par l'eau • de découvrir les règles de fonctionnement et de sécurité • de découvrir les espaces • de connaître le matériel utilisé 	<p>1 – Etre autonome au vestiaire "Le vestiaire" – page 4</p> <p>2 – Etre propre et s'accoutumer à l'eau "La douche" – page 5</p> <p>3 – "Faire les groupes" page 6</p> <p>4 – Préparer la situation de référence (pas de fiche spécifique)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Prévoir un affichage répertoriant les différents matériels utilisés ◆ Prévoir un plan décrivant la situation de référence ◆ Installer le rituel d'être propre avant d'entrer dans l'eau
<p style="text-align: center;">Situation de référence initiale</p> <p>qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre au maître et à l'élève de repérer les réussites et les échecs • Se situer dans les 3 voies d'entrée • Mettre en œuvre les règles de fonctionnement et de sécurité • Etablir un bilan donnant du sens aux futurs apprentissages 	<p style="text-align: center;">« Qu'est ce que je sais faire ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ descriptif de la situation page 7 ◆ Fiches élève pages 8 et 9 ◆ Fiche classe page 10 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les résultats sont reportés, à partir des fiches individuelles : <ul style="list-style-type: none"> - sur un tableau général de classe - sur le livret de module de chaque élève. ➤ Un bilan est fait : <ul style="list-style-type: none"> - par classe : ce qu'il y a à apprendre prioritairement - individuellement : quels progrès puis je réaliser ?

<p>Structuration - apprentissage</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de résoudre les problèmes d'adaptation au milieu aquatique • de construire des repères dans les entrées, les immersions et les déplacements dans l'eau • de situer ce que l'on réussit dans chacun des domaines 	<p>1 – Passer de « ne rentre pas entièrement dans l'eau » à « sauter en grande profondeur »</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Les 3 portes » page 11 • « Les cascadeurs » page 12 • « La glissade » page 13 <p>voir la fiche "j'entre dans l'eau" page 23</p> <p>2 – Passer de « non immersion du haut du corps » à « mettre la tête dans l'eau sans se boucher le nez »</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Chasse au trésor » page 14 • «Le marché flottant » page 15 • «Le parcours de Tarzan » page 16 <p>voir la fiche "je vais sous l'eau" page 24</p> <p>3 – Passer de « se déplace à peine là où il a pied » à « se déplace avec aide flottante là où il n'a pas pied »</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ « Les nageurs doubles » page 19 ◆ « Les cordes » page 17 ◆ « Les frites » page 18 ◆ Voir la fiche "je flotte, j'avance sur l'eau" page 25 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les enjeux d'apprentissage de ce module se situent au niveau des représentations : <ul style="list-style-type: none"> - accepter de disparaître - ne pas se remplir - voir différemment ➤ Pour éviter aux élèves d'attendre sur le bord tout en fonctionnant en sécurité, il est possible de proposer un circuit de délestage qui part de l'atelier d'apprentissage pour se prolonger par des exercices simples, maîtrisés, sans risques amenant les élèves vers la sortie de l'eau ➤ Les élèves peuvent fonctionner individuellement ou à 2, selon les tâches demandées ➤ Le maître se place de manière à pouvoir voir tous les élèves de son groupe
<p>Situation de référence finale</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Evaluer les progrès réalisés 	<p>« Qu'est ce que j'ai appris ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Descriptif de la situation page 20 ◆ Fiche élève page 22 ◆ Fiche de synthèse de l'enseignant page 21 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chaque élève a sa fiche de résultats.

Situation d'ENTREE
" Etre autonome au vestiaire "

"Le vestiaire"

DISPOSITIF : Cette situation débute dès la 1° séance à la piscine, mais se poursuivra systématiquement tout au long du module.

La présentation est sous la forme de *fiche-élève* permettant de lister les différents buts à atteindre et d'aider l'élève à se situer par rapport aux différentes tâches à réaliser dans le vestiaire.

"Etre autonome dans ses actions"

Je me déshabille et je me rhabille seul

J'accroche et je décroche seul mes affaires au porte-manteau

Je mets mon maillot de bain propre et je l'enlève tout seul

Je mets mon bonnet de bain, après la douche, en me faisant éventuellement aider par un adulte

Je me sèche complètement : les pieds, la tête, le dos,

J'utilise un sac pour déposer mes affaires mouillées

Je vérifie toujours que je n'ai rien oublié avant de sortir du vestiaire

"Etre solidaire et respectueux des autres"

Je ne me fais pas attendre

J'aide un camarade en difficulté à se vêtir

Je ne crie pas et je ne bouscule personne

Situation d'ENTREE
" Etre propre et s'accoutumer à l'eau"

"La douche"

DISPOSITIF : Cette situation débute dès la 1° séance à la piscine, mais se poursuivra systématiquement tout au long du module.

La présentation est sous la forme de *fiche-élève* permettant de lister les différents buts à atteindre et d'aider l'élève à se situer par rapport aux différentes tâches à réaliser dans le vestiaire.

"Etre propre"

Je vais aux toilettes

Je prends une douche en me savonnant pour éliminer la sueur

Je me rince entièrement le corps, les yeux, mais aussi le nez et les oreilles

Je passe au pédiluve pour éliminer les saletés apportées par mes pieds

Je mets mon bonnet après m'être lavé

"Jouer sous la douche"

Je fais une statue parfaitement immobile pendant 10 secondes

Je m'étire sous la douche pour me grandir

Je touche mes pieds 5 fois de suite

Je m'accroupis 5 fois

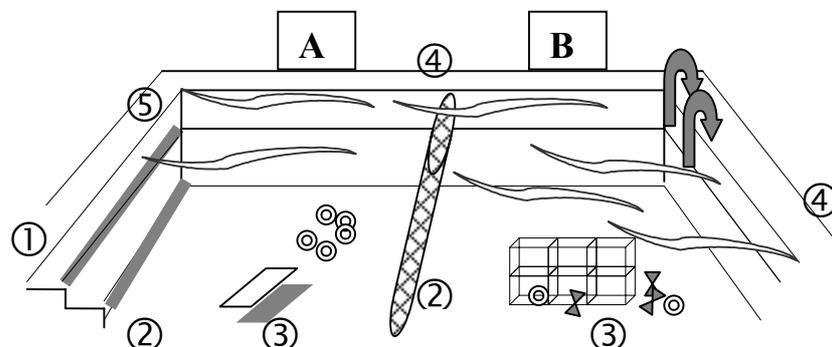
Je regarde le jet d'eau et accepte le contact des yeux avec l'eau

Je respire en sentant, avec mes mains posées sur ma poitrine, mes poumons se gonfler et se dégonfler

Situation d'ENTREE

*" Evaluer le niveau des élèves "**"Faire les groupes"*

DISPOSITIF : dans le petit bain – 2 parcours progressifs simples



CONSIGNES :

A – Faire un premier parcours pour tous en **eau peu profonde** dans l'espace **A** matérialisé :

1 - Entrer dans l'eau par l'escalier → 2 – se déplacer à pied vers le tapis → 3 – passer sous le tapis → 4 – ramasser des objets → 5 – se déplacer allongé sur ou le long des marches

B – Pour ceux qui sont à l'aise dans la partie A, faire enchaîner par le parcours **B** en **eau plus profonde** :

1 – Sauter dans l'eau du bord → 2 – se déplacer le long de la goulotte → 3 – aller chercher des objets à l'aide de la cage à écureuil → 4 – longer la goulotte pour sortir par l'échelle

CRITERES DE REUSSITE :

Les « **débutants** » (groupe 1) regroupe les élèves qui :

- ◆ ne passent pas sous le tapis
- ◆ ne mettent pas la tête dans l'eau pour ramasser des objets ou en s'allongeant
- ◆ ne sautent pas dans l'eau

Les autres élèves un peu plus débrouillés seront dans un groupe 2

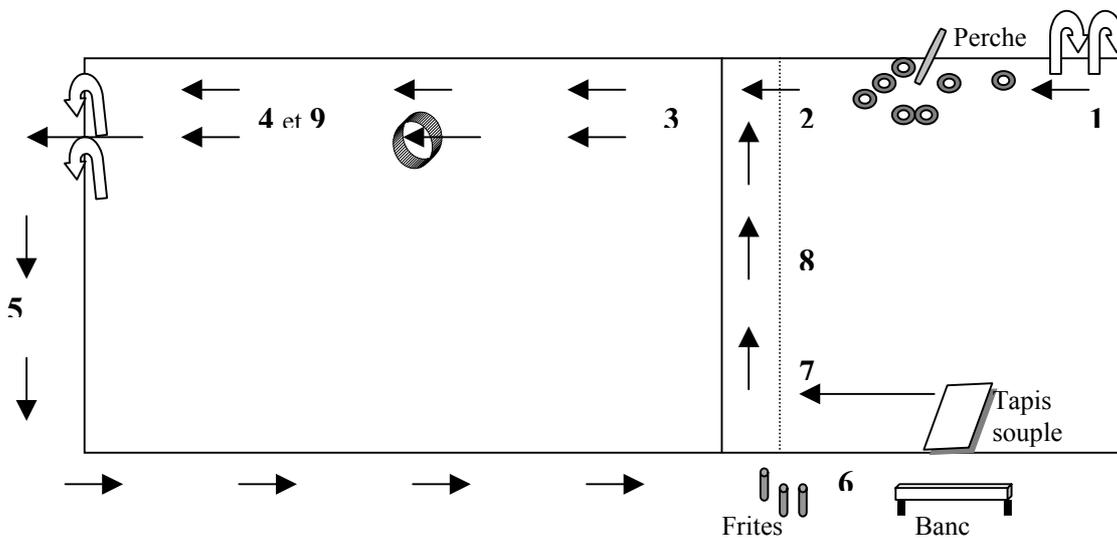
Situation de REFERENCE INITIALE

« Qu'est ce que je sais faire ? »

BUT : Réaliser le parcours dans l'ordre indiqué, au moins trois fois

DISPOSITIF : Les élèves sont en doublette : 1 nageur, 1 observateur

1. Soit le maître se déplace de porte en porte (1 à 9) pour noter et les élèves fonctionnent sur le circuit complet en autonomie.
2. Soit le maître vérifie avec les observateurs les réussites sur une **partie** (1 à 3), puis 4 à 9, puis 6 à 8, les élèves passant sur la partie observée.



MATERIEL :

- Anneaux lestés
- 1 tapis souple
- 1 cerceau lesté vertical
- 1 ligne d'eau
- 1 corde tendue ou, le cas échéant des frites, si impossibilité de tendre une 2^{ème} corde sur parcours 8

Voir la description des actions demandées sur la "Fiche élève".

CONSIGNES :

AVANT LA SEANCE : - tu lis sur le plan de la piscine le parcours à réaliser.

A LA PISCINE : - tu réalises le parcours dans l'ordre indiqué
- tu observes ce que fait ton camarade

APRES LA SEANCE EN CLASSE : - tu colories la fiche élève.

CRITERES DE REUSSITE :

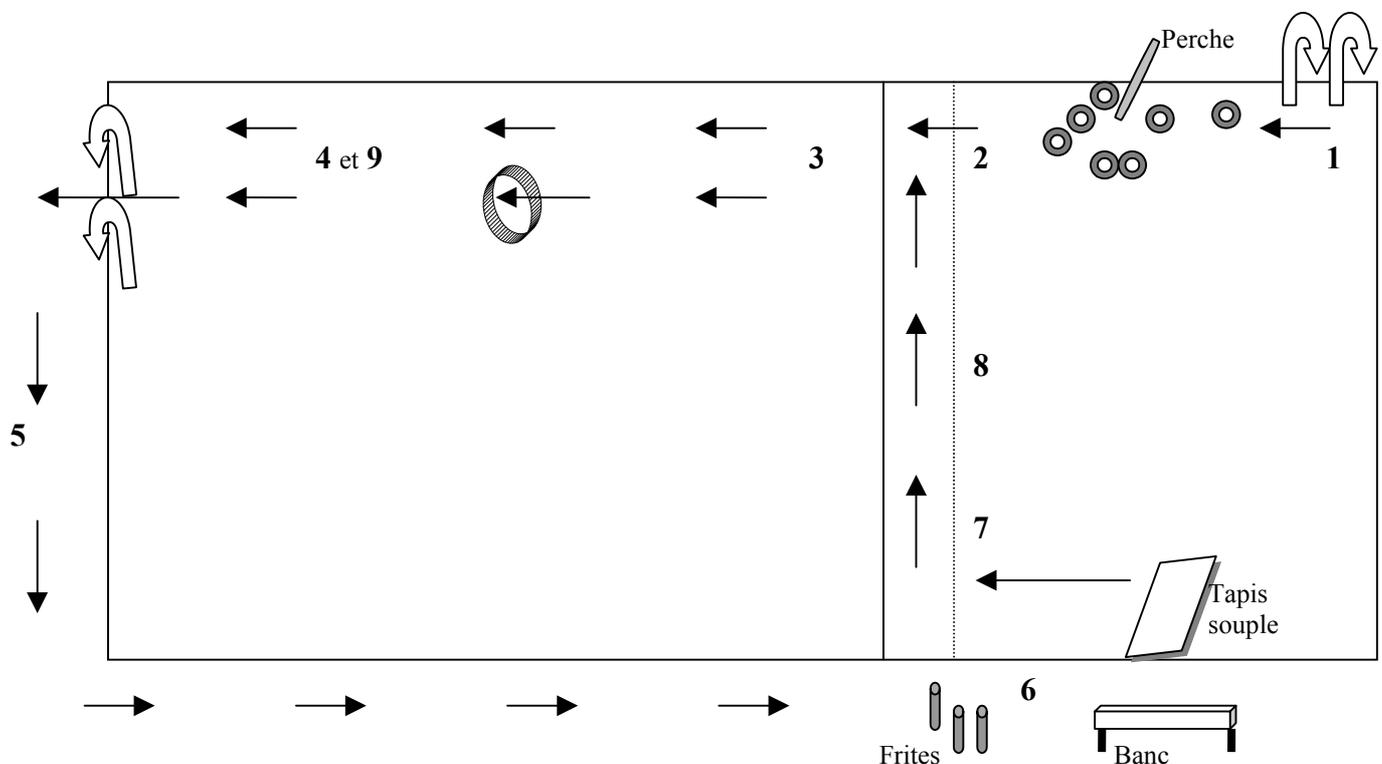
- Réussir au moins 3 fois un ou des dispositifs du parcours.
- Réussir au moins 1 fois un ou des dispositifs du parcours
- Ne pas réussir un ou des dispositifs du parcours.

MODE D'ORGANISATION :

- Voir fiche annexe.

FICHE ELEVE

1. Descendre dans le bain par l'échelle.
2. Ramasser des objets
 - sans immersion complète, éventuellement avec l'aide d'une perche,
 - en immersion complète, avec ou sans la perche.
3. Passer sous la ligne d'eau
4. Se déplacer sur la longueur de la piscine en se tenant à la goulotte pour atteindre la grande profondeur puis ressortir du bassin par l'échelle.
5. Revenir en marchant jusqu'au banc.
6. Monter sur le banc et entrer dans l'eau par le tapis souple.
7. Se déplacer jusqu'à la ligne d'eau transversale et prendre une frite si besoin (pas de deuxième ligne).
8. Traverser la piscine en prenant appui sur les 2 lignes (ou la ligne et une frite).
9. Se déplacer en prenant appui sur la goulotte jusqu'à l'échelle en zone profonde en passant dans un cerceau immergé puis ressortir par l'échelle.



MODULE n°1

FICHE ELEVE "Qu'est-ce que je sais faire ?"

1. Je descends dans la piscine par l'échelle.

2. Je ramasse des objets .
 - Je suis complètement immergé.

 - Je ne suis pas complètement immergé.

 - J'utilise la perche.

3. Je passe sous la ligne d'eau.

4. Je vais jusqu'à l'échelle, en eau profonde, par la goulotte.
 - Je sors par l'échelle.

5. Je marche jusqu'à la ligne transversale (poste n°6).

6. J'entre dans l'eau en glissant sur le tapis.

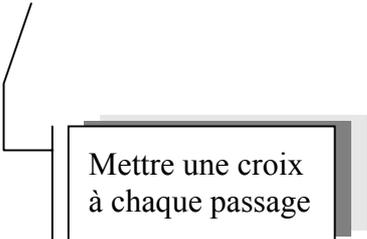
7. Je prends une frite si besoin.

8. Je traverse la piscine, en petite profondeur, en m'appuyant sur la ligne et la corde ou une frite s'il n'y a pas de deuxième ligne.

9. Je me déplace jusqu'à l'échelle, en eau profonde, par la goulotte et je passe dans un cerceau immergé.

CONSIGNES :

Colorie le petit nageur en **vert** si tu réussis au moins trois fois le parcours,
en **orange** si tu réussis au moins une fois,
en **rouge** si tu ne réussis pas du tout.



Mettre une croix
à chaque passage

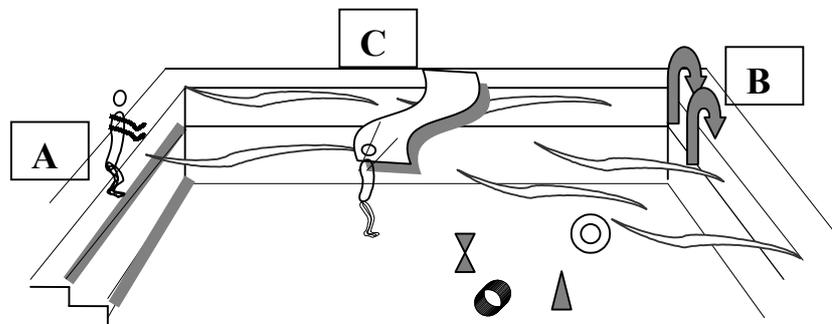
Situation d'APPRENTISSAGE

" ENTRER dans l'eau
avec les jambes et les bras "

"les 3 portes"

BUT : Arriver à descendre dans le bassin par les 3 endroits différents : A – B - C

DISPOSITIF : dans le petit bain – chaque manière d'entrée est suivie d'une action différente maîtrisée



CONSIGNES :

A – Tu descends par les marches, tu t'assoies sur les marches

SUIVI PAR : marcher le long des marches, puis de plus en plus loin

B – Tu descends par l'échelle – dos à l'eau – face à l'eau

SUIVI PAR : se déplacer le long de la goutlotte jusqu'aux marches

C – Tu descends par le bord en désescaladant – à partir d'un tapis – directement

SUIVI PAR : récupérer des objets avant de sortir par les marches

CRITERES DE REUSSITE :

- Tu rentres dans l'eau par les 3 portes

VARIABLES :

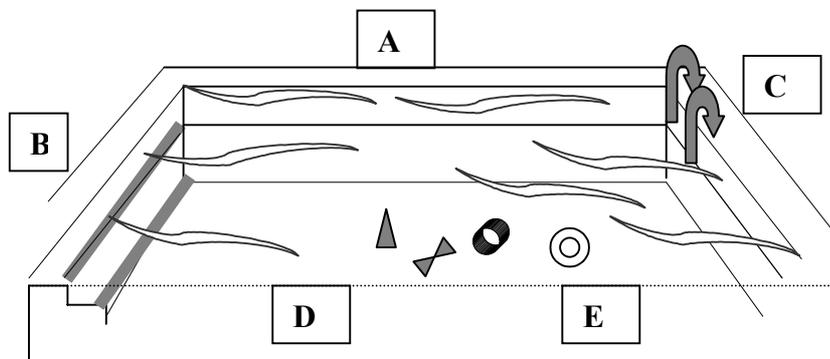
- Trouver, faire essayer par tous toutes les manières d'entrer par porte
Jeu des crocodiles sur les marches.

Situation d'APPRENTISSAGE
" ENTRER dans l'eau en SAUTANT "

"Les cascadeurs"

BUT : Tu sautes le plus de manières différentes dans l'eau

DISPOSITIF :



VARIABLE :
 En grande profondeur

CONSIGNES :

- Tu essaies les différentes positions de départ en utilisant l'aide que tu veux
- Tu essaies la même position de départ avec de moins en moins d'aide

Positions de départ	Descendre par une perche	Descendre en poussant sur le mur	Descendre en plongeant	Descendre en plongeant	
Aides possibles					
Je saute dans les bras					
On me tient par la main					
Je tiens la perche					
Je tiens 1 ou 2 frites					

CRITERES DE REUSSITE :

- Au bout de 3 répétitions identiques, tu oses tenter une manière plus difficile

ORGANISATION :

- du côté des marches, enchaîner avec : se déplacer de plus en plus profond à 2, récupérer des objets
- de l'échelle et du bord, enchaîner se déplacer le long de la goulotte, passer sous un tapis, traverser avec un objet flottant, descendre avec la cage à écureuil,

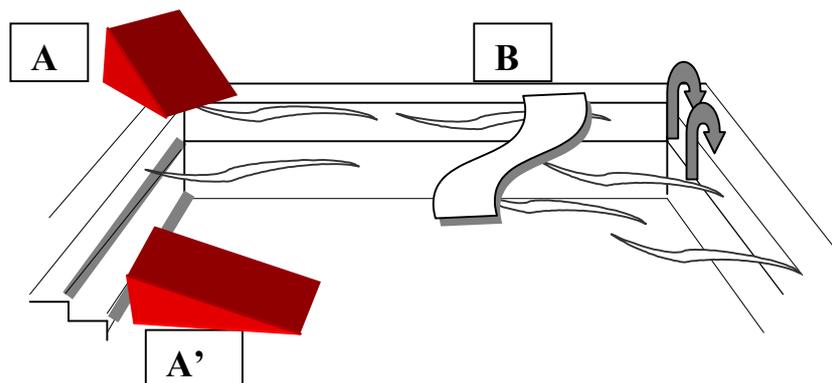
Situation d'APPRENTISSAGE

"ENTRER dans l'eau en GLISSANT"

"La glissade"

BUT : Entrer dans l'eau en glissant

DISPOSITIF : un toboggan : A - dans l'eau, A' – sur la plage ; B – un tapis large et souple
 Les élèves font l'exercice de glisse et poursuivent par un exercice d'immersion ou de déplacement qu'ils maîtrisent : parcours de délestage (ex : passer sous un tunnel, pousser un objet avec la tête, ramener un objet, ...)

**CONSIGNES :**

- Tu glisses de l'endroit autorisé de la façon que tu désires
- Tu peux te faire aider : en tenant la main de quelqu'un, avec la perche, en tenant une frite, ...
- Tu termines le circuit proposé

CRITERES DE REUSSITE :

- Faire 5 fois de suite une nouvelle manière de glisser

ORGANISATION :

- A la fin de sa glissade, il peut être possible de passer sous un tunnel en marchant, de longer la goulotte, de flotter avec une frite ou bien de passer dans un cerceau, de chercher des objets immergés,

Situation d'APPRENTISSAGE

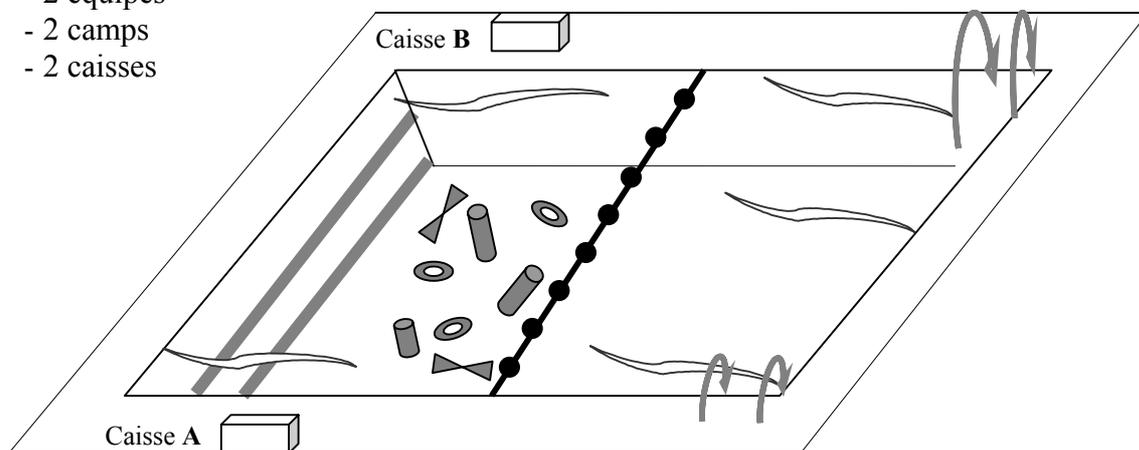
"Oser se mettre sous l'eau en gardant
les pieds au sol"

"Chasse au trésor"

BUT : Chercher des objets pour remplir la caisse de son équipe.

DISPOSITIF :

- 1 trentaine d'objets lestés de différentes tailles, de différentes couleurs
- 2 équipes
- 2 camps
- 2 caisses



CONSIGNES :

AU 1^{er} SIGNAL : - tu vas chercher un objet
- tu le rapportes dans ta caisse
- tu recommences

AU 2^{ème} SIGNAL : - arrêtes le jeu
- tu sors de l'eau par l'escalier
- tu comptes (avec tes co-équipiers) le nombre d'objets dans ta caisse.

CRITERES DE REUSSITE :

- L'équipe qui a le plus d'objets a gagné.

VARIABLES :

- On ne ramasse plus les objets en se servant des pieds.
- On peut ramasser et transporter plusieurs objets à la fois.
- Une équipe ramasse les "bleus".
- Une équipe ramasse les "rouges".
- La caisse est immergée et on peut "voler" les objets des adversaires.

Situation d'APPRENTISSAGE

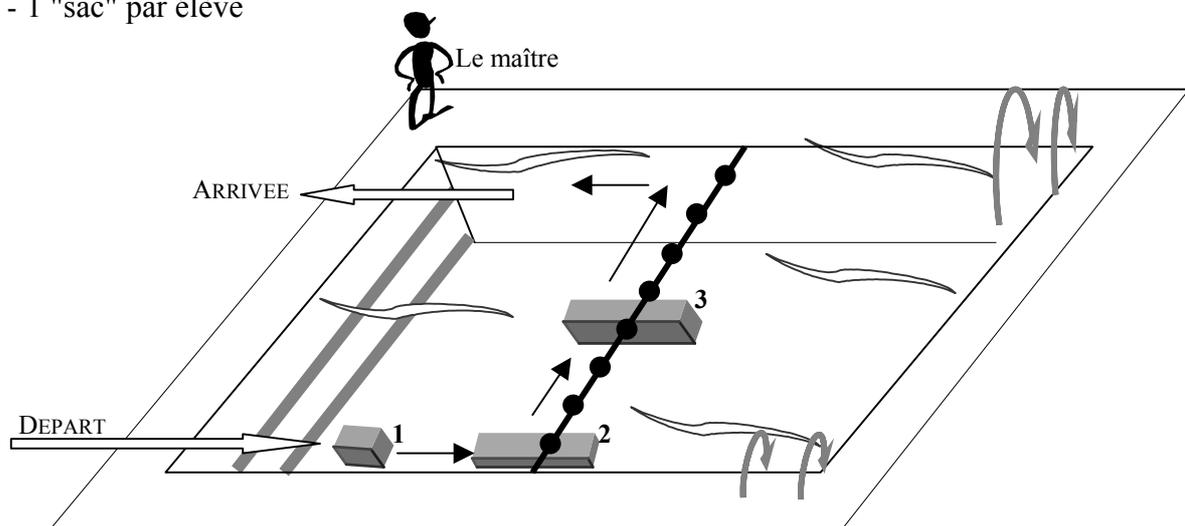
"Oser se mettre sous l'eau en gardant les pieds au sol"

"Le marché flottant"

BUT : Ramener 3 objets différents dans son sac.

DISPOSITIF :

- 3 caisses immergées : à des profondeurs différentes – avec des objets différents
- 1 "sac" par élève



CONSIGNES :

- AU SIGNAL :
- tu prends un "sac"
 - tu parcoures le circuit
 - tu prends 1 objet dans chaque caisse
 - tu montres ton "marché" au maître
 - tu recommences 3 fois.

CRITERES DE REUSSITE :

- Je ramène 3 fois de suite les 3 objets différents.
- Je réussis 1 seule fois.
- Je ne réussis pas.

VARIABLES :

- On ne ramasse que les "rouges".
- On annonce un projet (Ex : 2 "bleus", 1 "rouge", 1 "vert", ...)

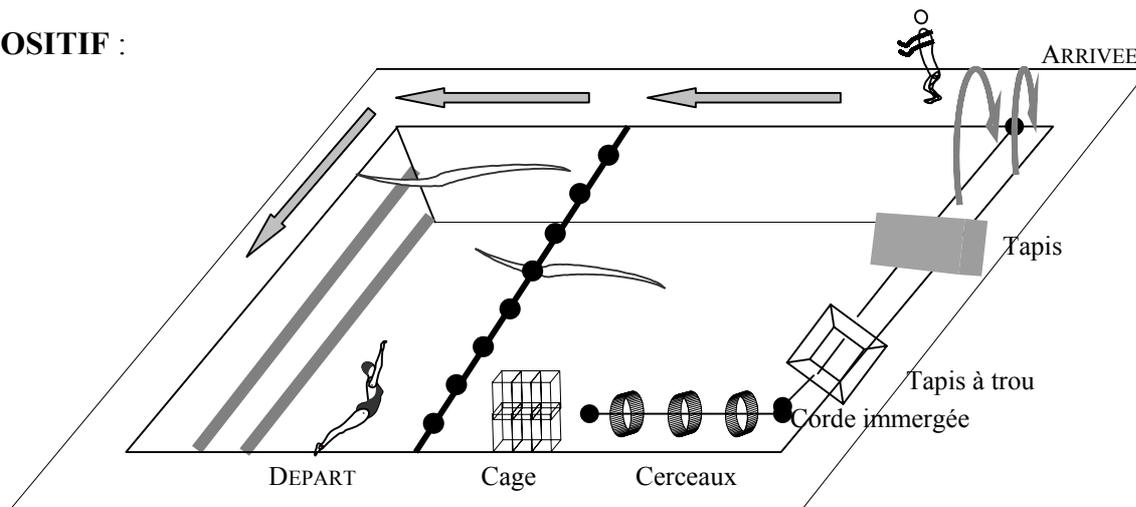
"Le parcours de Tarzan"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Se mettre sous l'eau sans garder les pieds au sol"

BUT : Réaliser 3 fois le parcours demandé.

DISPOSITIF :



CONSIGNES :

- AU SIGNAL :
- tu choisis ta façon d'entrer dans l'eau (escalier, saut)
 - tu passes sous la ligne d'eau dans la cage à écureuils dans les cerceaux
 - tu vas d'une échelle à l'autre en t'aidant de la corde et de la goulotte
 - tu passes par le tapis à trou
 - tu passes sous le tapis entier
 - tu ressors par l'échelle et tu recommences 3 fois

CRITERES DE REUSSITE :

- Je réussis 3 fois de suite.
- Je réussis 1 fois.
- Je ne réussis pas.

VARIABLES :

- On rentre par le côté de la cage.
- On "enchaîne" 2 alvéoles de la cage.
- On "enchaîne" 2 puis 3 cerceaux
- Les cerceaux sont + ou – immergés
- On passe sur le dos
- Les cordes sont + ou - immergés
- On s'immerge sans se pincer le nez
- On souffle sous l'eau à chaque obstacle
- On ne s'essuie pas les yeux

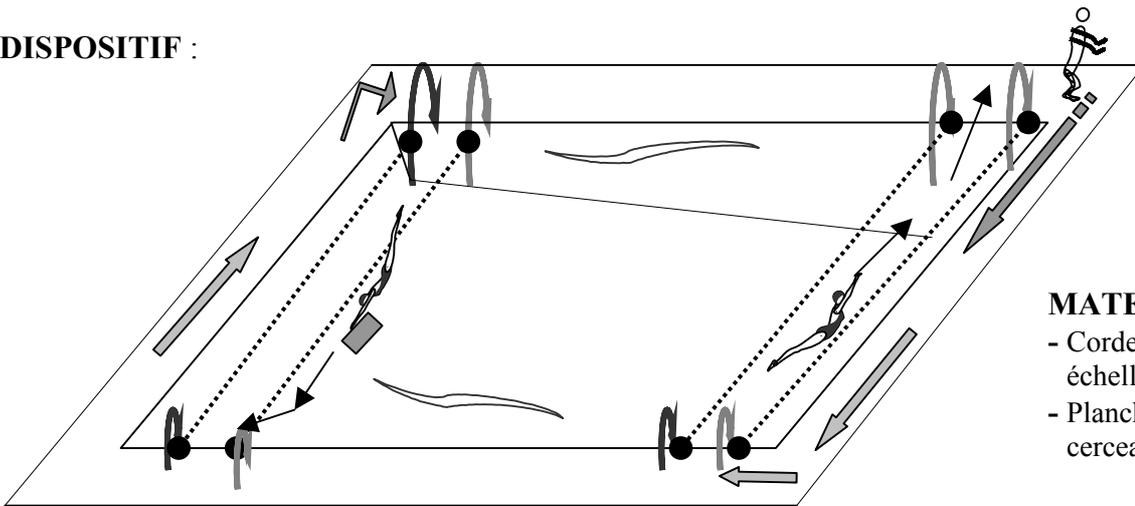
Situation d'APPRENTISSAGE

"Se déplacer en perdant ses appuis de terrien pour flotter"

"Les cordes"

BUT : Se déplacer en s'aidant de 2 cordes tendues entre les échelles.

DISPOSITIF :



MATERIEL :

- Cordes solidement fixées aux échelles
- Planches, tapis souples, cerceaux lestés.

CONSIGNES :

- AU SIGNAL :**
- tu te déplaces en te tirant à l'aide des cordes, d'une échelle à l'autre
 - tu reviens en sortant de l'eau
 - tu peux commencer par la petite profondeur
 - tu recommences plusieurs fois en battant des pieds

CRITERES DE REUSSITE :

- Faire 3 passages sans s'accrocher au bord sans avoir mis les pieds au sol.

VARIABLES :

1. EN VARIANT LES APPUIS

On peut utiliser l'extérieur du couloir en utilisant un second appui instable (frite, planche...), on peut rester à l'intérieur du couloir, sans utiliser les cordes, en s'aidant d'une planche.

2. EN SUSCITANT DES IMMERSIONS

Par le passage sous un tapis posé sur les cordes, par le passage dans des cerceaux immergés.

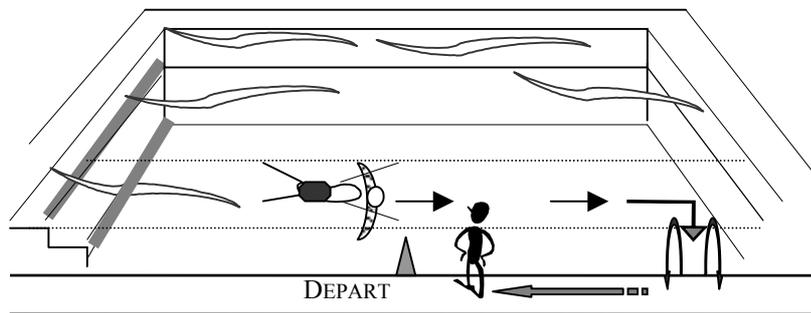
"Les frites"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Se déplacer en perdant ses appuis de terrien pour flotter"

BUT : Se déplacer en s'aidant d'une frite sans poser les pieds au fond.

DISPOSITIF :



CONSIGNES :

- Tu descends dans l'eau à la borne sans gêner tes camarades.
- Tu te déplaces en coinçant la frite sous tes bras et en battant des pieds.
- Tu sors par l'échelle.
- Tu repasses 2 fois en écoutant les conseils du maître.

CRITERES DE REUSSITE :

- Faire 3 passages sans s'accrocher au bord

VARIABLES :

- Profondeurs (petite profondeur au début, grande ensuite).
- Distances à parcourir.
- Tenue de la frite (à bout de bras, sous le ventre, en oreiller, en accoudoir...).

Situation d'APPRENTISSAGE

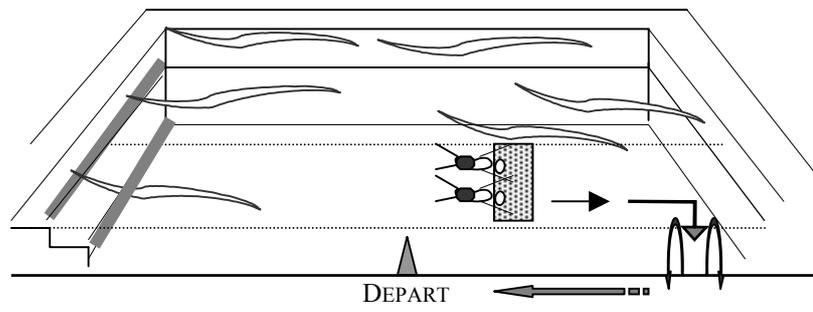
"Se déplacer en perdant ses appuis de terrien pour flotter"

"Les nageurs doubles"

BUT : Se déplacer à deux, à l'aide d'un tapis.

DISPOSITIF :

- Le maître constitue des équipes hétérogènes dans un 1^{er} temps pour sécuriser les plus faibles.
- Le départ se fait du milieu de la piscine en direction de l'échelle.
- Le retour se fait par le bord de la piscine.

**CONSIGNES** :

- L'équipe entre dans l'eau à la borne quand l'équipe d'avant est partie.
- On avance en s'appuyant sur le tapis et en battant des pieds.

CRITERES DE REUSSITE :

- Faire 3 passages sans s'arrêter et sans s'accrocher au bord

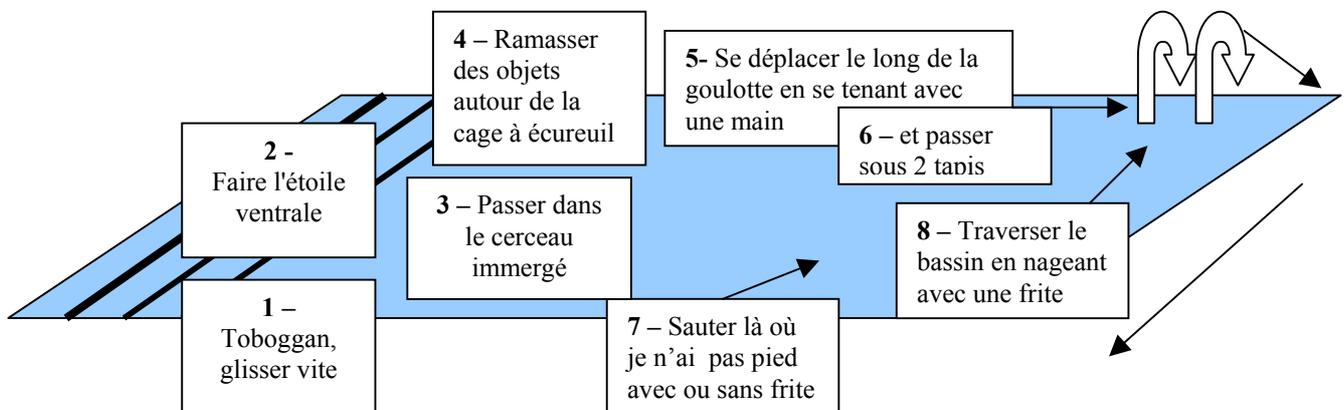
VARIABLES :

- Si on a trop peur, s'essayer en petite profondeur.
- Se mettre du côté du bord.
- Permutation des places (intérieur/extérieur).
- Un nageur sur le ventre, l'autre sur le dos.
- L'un fait avancer à l'aide des pieds, l'autre à l'aide des mains.

Situation de REFERENCE FINALE

« Qu'est ce que j'ai appris ? »

DISPOSITIF : Dans le petit bain, les élèves passent 3 fois sur une partie du parcours : 1+2+3, puis 4+5, puis 6+7
 Le maître récoltant les résultats des élèves sur la fiche ci après
 Les élèves peuvent travailler en duos : u qui passe, l'autre qui contrôle les résultats



CONSIGNES :

- Tu fais la partie du parcours prévue au signal de ton maître
- Tu dois essayer 3 fois chaque partie du parcours
- Quand tu as fini, tu observes ton camarade

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir au moins 2 fois sur 3 chacun des tests

OUTILS :

- Fiche de résultats de la classe

NOM :

JE FLOTTE, J'AVANCE DANS L'EAU

☺	☹	☺	☹	☹	☺	☹	☹	☺	☹	☹	☺

JE VAIS SOUS L'EAU

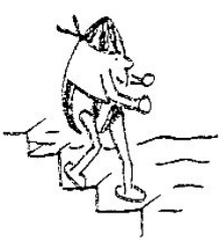
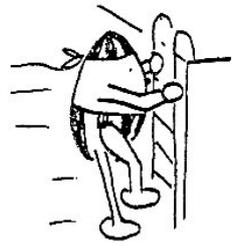
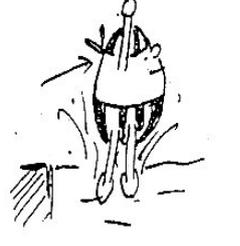
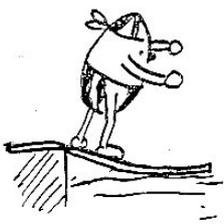
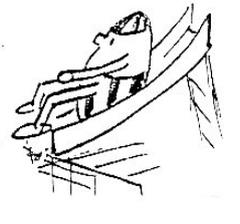
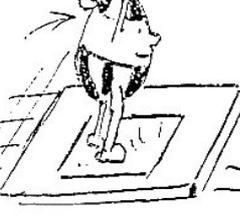
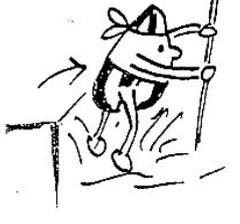
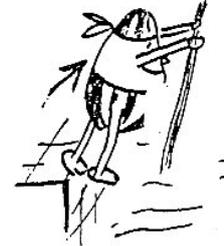
☺	☹	☺	☹	☹	☺	☹	☹	☺	☹	☹	☺

J'ENTRE DANS L'EAU

☺	☹	☺	☹	☹	☺	☹	☹	☺	☹	☹	☺

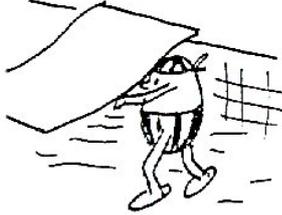
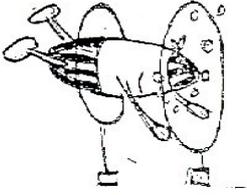
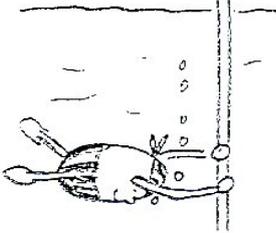
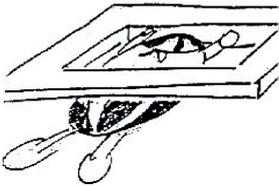
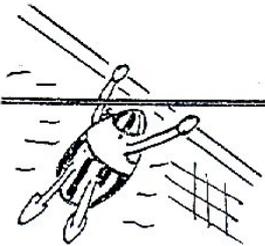
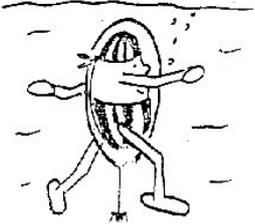
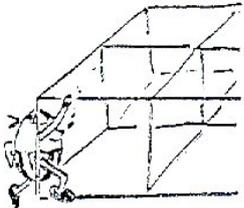
Nom :

"J'entre dans l'eau"

Nom :

"Je vais sous l'eau"

Nom :

"J'avance dans l'eau"

