

COMPETENCE SPECIFIQUE

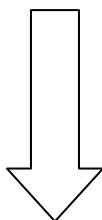
« Réaliser une performance mesurée »

COMPETENCE GENERALE

« Construire un projet d'action »

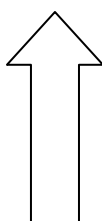
CYCLE 3

SAUVETAGE - NAGE EN DUREE



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Maîtriser ses actions pour les adapter à la situation**
- **Connaître les contraintes spécifiques de l'activité et ses propres possibilités**
- **Respecter les règles de fonctionnement de l'activité et prendre des responsabilités**



LANGAGE OUTIL

- *Expliciter ses réussites, ses difficultés et son projet d'action*
- *Construire des règles et des principes d'action efficaces*

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENT
<p>Phase d'ENTREE</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> de se confronter à de multiples actions 	<p>1 - "Comme au cinéma !" - page 3 2 - "Chasse au trésor" - page 4 3 - "La pêche sous-marine" - page 5 4 - "Le ferry boat" - page 6 5 - "Le relais nautique" - page 7 6 - "Le transport en commun" - page 8</p>	
<p>Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>qui vise à :</p> <ul style="list-style-type: none"> évaluer son niveau de réussite <ul style="list-style-type: none"> - dans l'enchaînement d'actions pour aller chercher des objets immergés - et dans le nager longtemps 	<p>"L'apprenti sauveteur" pages 9, 10 et 11</p>	<p>Mise en œuvre sur 2 séances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 séance de préparation où les élèves s'essaient aux différentes actions. - En classe, ils préparent leur contrat (Cf. fiches individuelle et collective). - 1 séance de passation en doublette et co-évaluation. - En classe, chaque élève peut mesurer l'écart entre ses prévisions et la réalisation.
<p>Phase de STRUCTURATION</p> <p>Cette phase doit permettre :</p> <ul style="list-style-type: none"> de perfectionner la propulsion en remorquage et sans les bras d'améliorer son autonomie sous l'eau de descendre rapidement au fond de progresser en nage de crawl 	<p>1 - " Le manchot " - page 12 2 - " Haut la main " - page 13 3 - "Le requin" - page 14 4 - "Le canard" - page 15 5 - "Le nageur voyeur" - page 16 6 - "Le nageur souffleur" - page 17 7 - "Le nageur batteur" - page 18 8 - "Le nageur rameur" - page 19</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le crawl a été choisi , car cette nage pose les vrais problèmes de la natation concernant la respiration, la flottaison et la propulsion, d'autre c'est celle qui permet de nager le plus vite possible ➤ Chaque élève travaillera au maximum 2 problèmes par séance sur plusieurs séances de suite ➤ Il est nécessaire de refaire un test de nage en durée toutes les 3-4 séances
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Evaluer les progrès réalisés ◆ Réaliser son contrat 	<p>"Le sauveteur" pages 20, 21 et 22</p>	

"Comme au cinéma"

Situation d'ENTREE

"Accepter de rentrer dans l'eau de différentes manières"

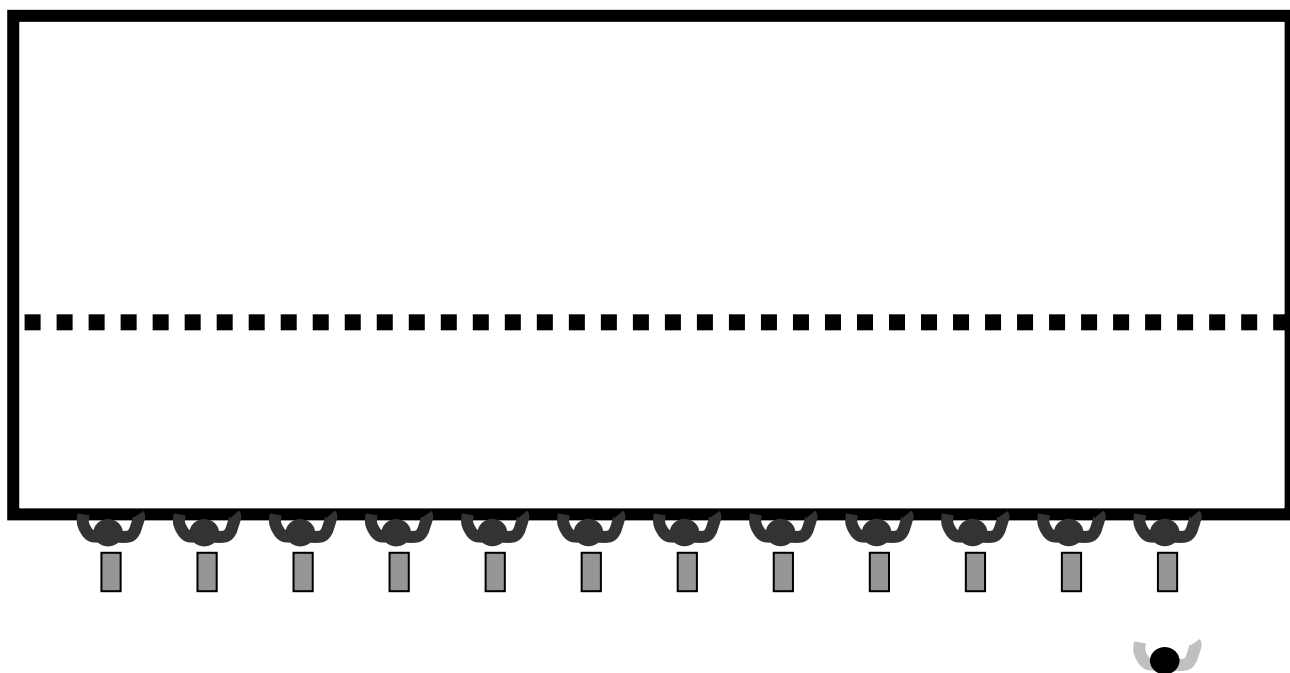
BUT : Tomber dans l'eau en simulant un accident.

DISPOSITIF : Une ligne d'eau au bord et une planche par enfant.

Les élèves sont répartis le long du bord en prenant des distances bras écartés et en positionnant une planche « repère » au sol.

CONSIGNES :

" Lorsque je vous tire dessus, vous faites comme les acteurs de cinéma lorsqu'ils sont touchés et vous tombez dans la piscine. Attention à respecter les distances de sécurité pour ne pas tomber sur un camarade"



VARIABLES :

- Départ dos au bassin
- « Faire le mort » dans l'eau en comptant jusqu'à trois sans bouger.

ADAPTATIONS :

- ceintures

"La chasse aux trésors"

Situation d'ENTREE

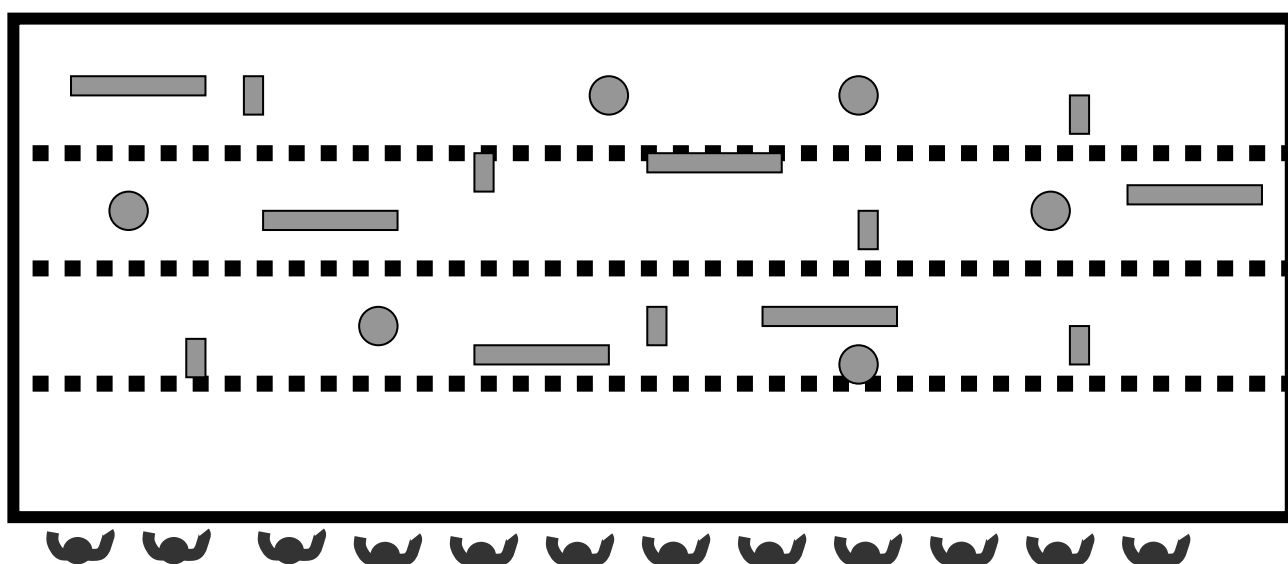
"Rechercher des objets flottants"

BUT : aller chercher des objets et les ramener au bord.

DISPOSITIF : des objets flottants divers (planches, balles, frites...) sont placés dans le bassin, les élèves sont répartis le long du bord.

CONSIGNES :

"Au signal, vous allez chercher puis ramener les objets flottants dans l'eau. Attention, vous ne devez pas lancer les objets et n'en ramener qu'un à la fois"



VARIABLES :

- Dimension des objets : gros tapis...
- course à deux équipes
- objets immergés ou « entre deux eaux »
- ...

ADAPTATIONS :

- ceintures
- tenir le bord

"Pêche sous-marine"

Situation d'ENTREE

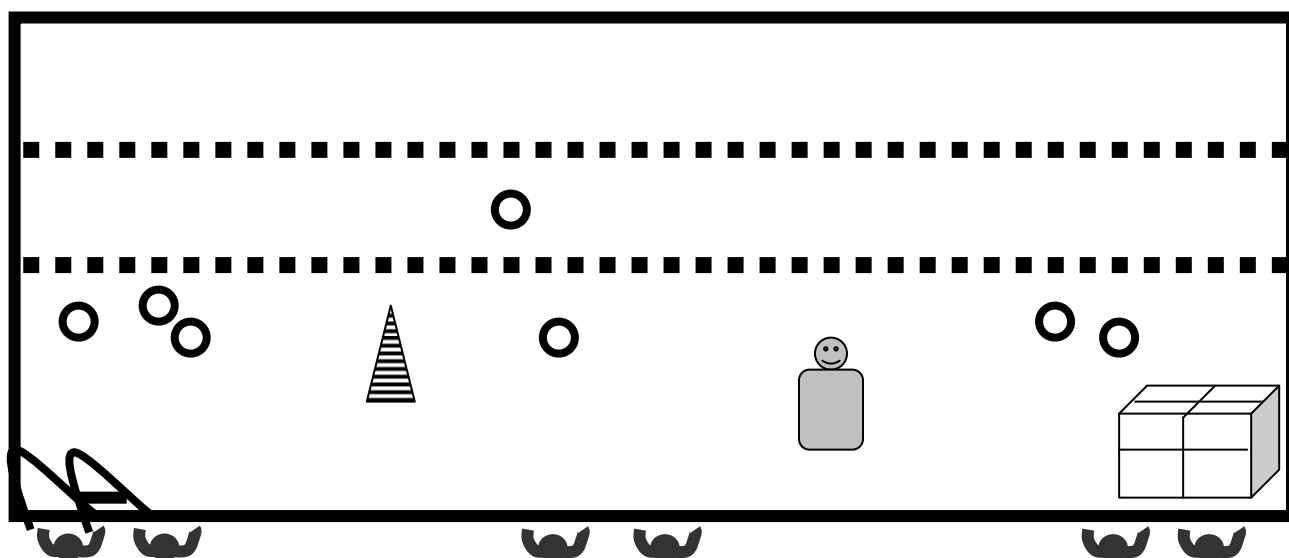
"Rechercher des objets immergés"

BUT : aller chercher des objets au fond de l'eau

DISPOSITIFS : des objets immergés sont disposés au fond du bassin

CONSIGNES :

- « Au signal, vous allez chercher les objets au fond de l'eau »



ADAPTATION :

- des objets sont placés sous l'échelle qui pourra aider à atteindre le fond du bassin.
- Une cage à écureuil aidera aussi à atteindre le fond

VARIABLES :

- en grande profondeur
- en posant les objets récupérés sur une caisse, une planche ou un tapis qui flottent sur l'eau.
- Par 2 rechercher un objet encombrant (cône de chantier, mannequin , ...) et le ramener au bord

"Le ferry boat"

Situation d'ENTREE

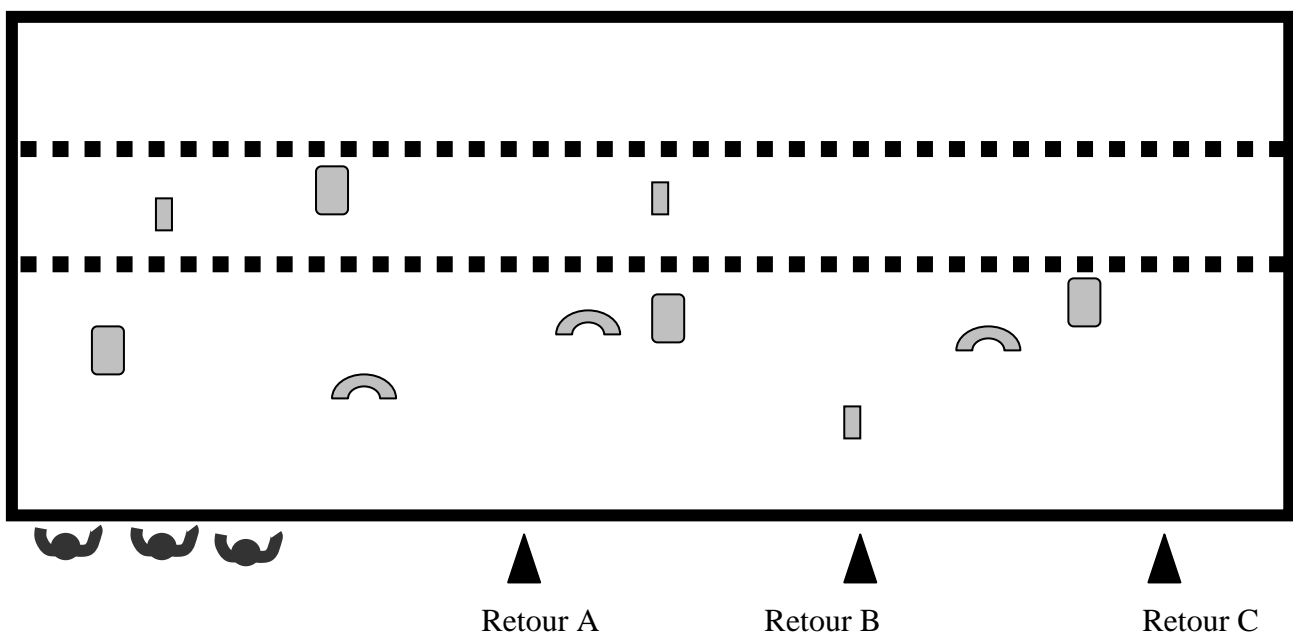
"Transporter un objet flottant hors de l'eau"

BUT : transporter un objet, sans le mouiller, sur une distance au choix .

DISPOSITIFS : des objets flottants sont placés plus ou moins loin sur l'eau Les élèves sont répartis sur le bord du bassin. Importance de fonctionner par duo : un nageur – un observateur

CONSIGNES :

« Vous choisissez un objet (plus ou moins éloigné du bord), vous choisissez un point de retour (qui nécessitera un trajet plus ou moins long). Vous nagez jusqu'à l'objet puis vous le ramenez au point de retour sans le mouiller. »



VARIABLES :

- Les objets sont placés sur un tapis. Les élèves doivent transporter ces objets, sans les mouiller, sur un 2^{ème} tapis vide.

ADAPTATIONS :

- ceintures autorisées
- longer en tenant le bord

"Le relais nautique"

Situation d'ENTREE

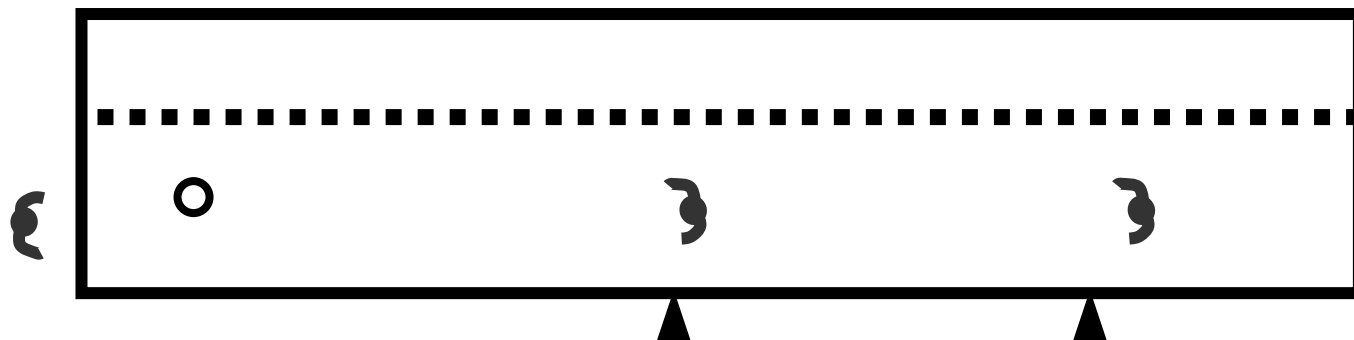
"Se relayer pour transporter un objet"

BUT : s'organiser à plusieurs pour transporter un objet flottant d'un point à un autre

DISPOSITIFS : des équipes de 3 ou 4 élèves

CONSIGNES :

« Après vous être organisés, le nageur 1 entre dans l'eau pour rechercher l'objet flottant et le transporter au nageur 2 qui attend sur place. » - « Le nageur 2 saisit l'objet apporté par le 1^{er} nageur et le transporte jusqu'au 3^{ème} nageur qui attend sur place dans l'eau. » - « Le nageur 3 saisit l'objet et le transporte jusqu'à l'arrivée. »

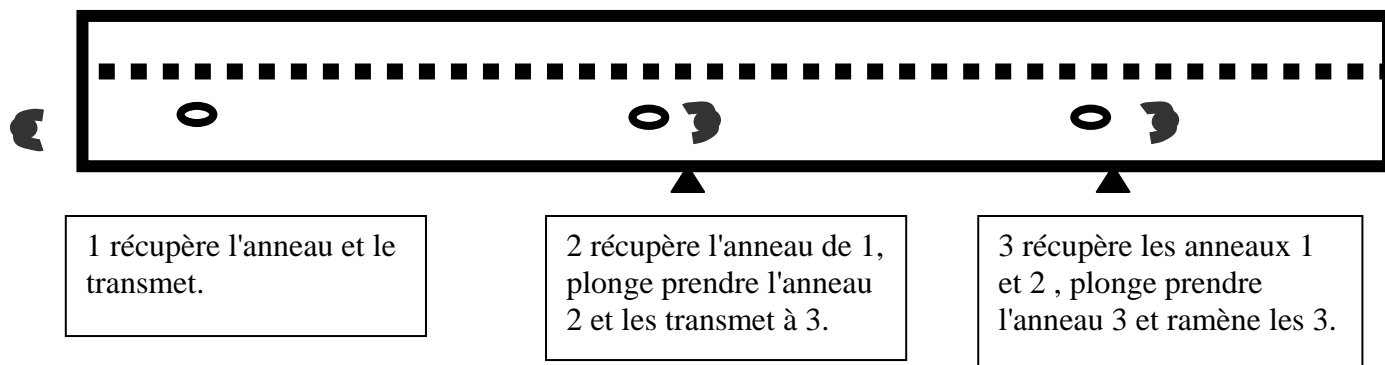


VARIABLES :

- utilisation de la ceinture
- avec un objet immergé
- "Le relais hors de l'eau" : le 1^{er} nageur entre dans l'eau, récupère un objet flottant, le transporte hors de l'eau jusqu'au nageur 2 qui fait de même jusqu'au 3, jusqu'à l'arrivée.

- les 3 sauveteurs partent du même point et nagent pour rejoindre leur point d'attente

- "Le relais nautique à 3 anneaux :



"Le transport en commun"

Situation d'ENTREE

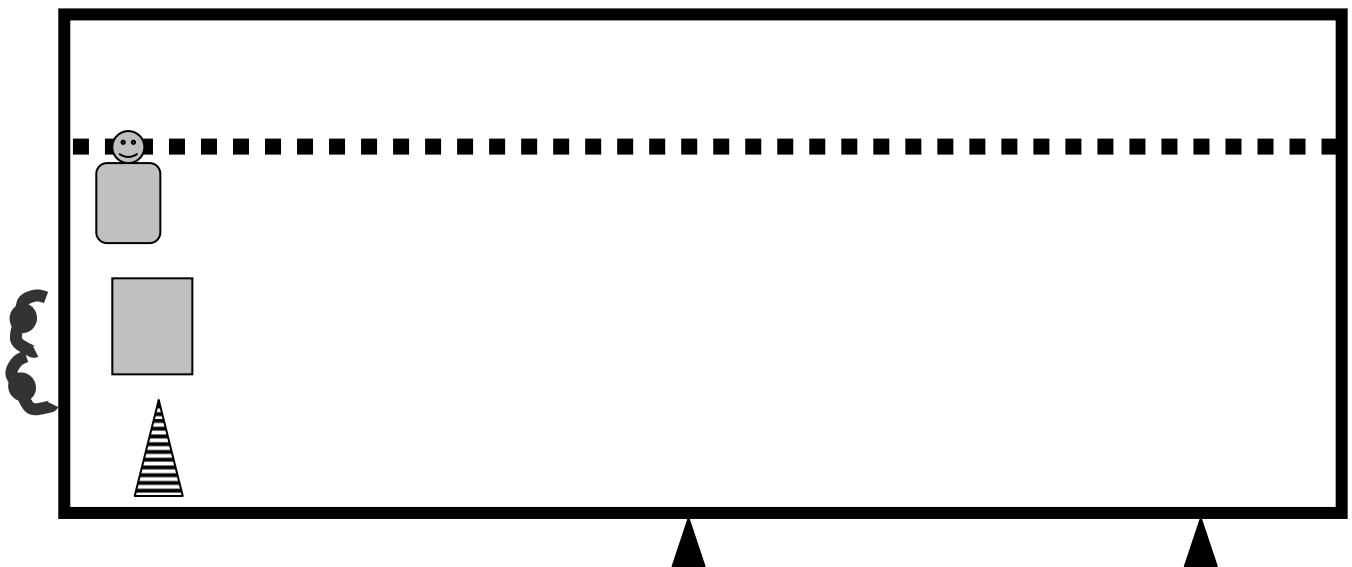
"Coopérer pour transporter un objet"

BUT : en duo, coopérer pour transporter un objet encombrant

DISPOSITIFS : un objet encombrant (tapis, cône de chantier, mannequin) est choisi, ainsi que le point d'arrivée. Les élèves s'associent par 2

CONSIGNES :

- « Vous devez unir vos efforts pour transporter l'objet choisi d'un point à un autre. »



VARIABLES :

- transporter l'objet hors de l'eau (cône ou tapis)
- course relais 2 contre 2 avec un tapis à pousser sur l'eau
- course relais 2 par 2, avec un tapis à pousser sur l'eau et des objets immergés à récupérer (et à poser sur le tapis) tout au long du parcours
- départ à l'autre bout de l'objet immergé (traverser avant)

ADAPTATIONS :

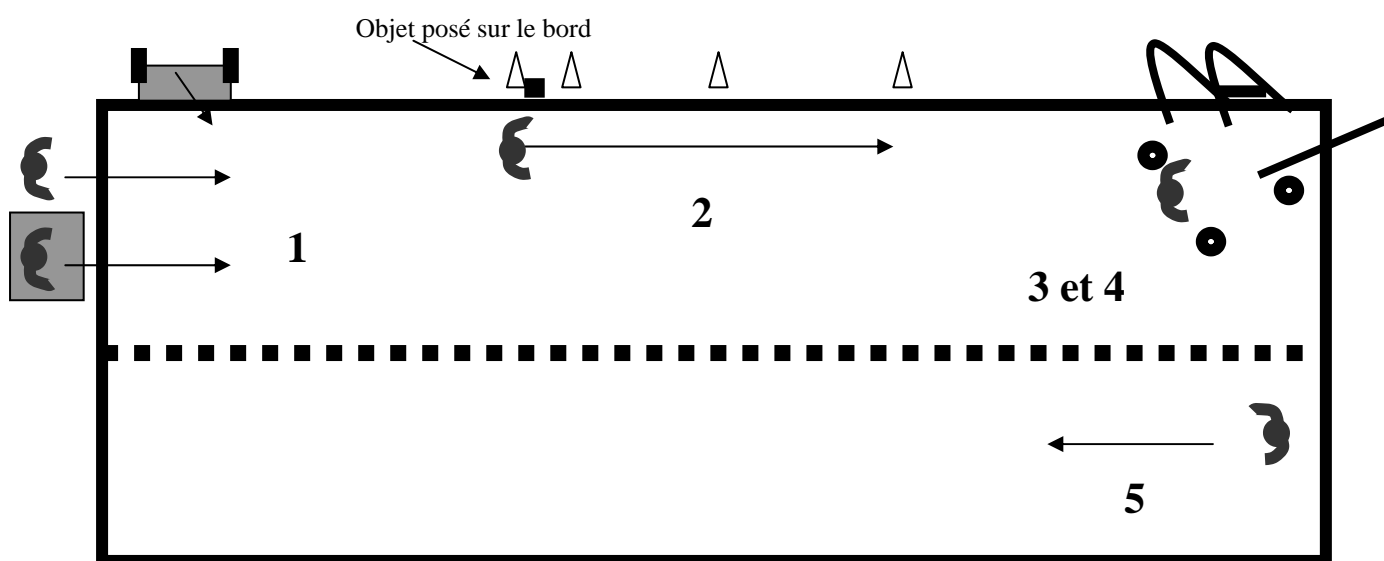
- avec ceinture
- en tenant le bord

Situation de REFERENCE INITIALE

"L'apprenti sauveteur"

BUT : "évaluer son niveau de réussite en enchaînant des actions pour aller chercher un objet immergé et une nage en durée

DISPOSITIF : un couloir avec échelle, plots de départ et profondeur de 1.80 à 2 mètres
1 petit objet léger (pain de mousse), 3 petits objets à immerger (anneaux lestés). Perche.
Fiche de résultats de la classe



CONSIGNES :

- "Vous établissez votre contrat en entourant sur votre fiche une des 3 difficultés proposées dans les actions suivantes : 1 - entrée dans l'eau par l'échelle, du bord ou de la murette
2 - nager 1, 5 ou 10 mètres en maintenant un objet hors de l'eau
3 - descendre au fond avec la perche, en nageant ou en canard
4 - pour chercher 1, 2 ou 3 objets immergés, espacés de 1 mètre environ
5 - nager sans s'arrêter pendant 2, 4 ou 6 minutes"
- "Vous enchaînez les actions prévues dans votre contrat"
- "Un camarade vous observe et note vos résultats, réussis ou ratés, sur votre fiche"

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir ce que tu as prévu dans ton contrat

ADAPTATIONS :

- avec ceinture
- échelle à la place de la perche en 3

Situation de référence initiale "l'apprenti sauveteur"

Fiche de contrat de

Nom :

Prénom :

Pour cette situation, tu devras :

- 1) Entrer dans l'eau en tenant la tête hors de l'eau.
- 2) Nager avec un pain de mousse hors de l'eau, puis le poser au bord.
- 3) Descendre au fond pour chercher et remonter des petits objets.
- 4) Nager pendant une durée donnée sans t'arrêter ni toucher la ligne d'eau ou le bord.

Pour cela, tu vas faire des choix en entourant **en bleu** un élément pour chaque ligne du tableau :

Niveaux de difficulté ->	1	2	3
Entrée dans l'eau	par l'échelle	du bord de la piscine	de la murette
Distance réalisée avec l'objet hors de l'eau	1 mètre	5 mètres	10 mètres
Descente au fond	perche ou échelle	en nageant	en « canard »
Nombre d'objets ramassés	1 objet	2 objets	3 objets
Nager sans s'arrêter	2 minutes	4 minutes	6 minutes

OBSERVATEUR

Prénom :

Entoure **en vert** les performances réalisées par l'apprenti sauveteur.

Fiche d'évaluation "l'apprenti sauveteur"

Niveaux de difficulté -->	1	2	3
Entrée dans l'eau	Par l'échelle	du bord de la piscine	de la murette
Distance réalisée avec l'objet hors de l'eau	1 mètre	5 mètres	10 mètres
Descente au fond	perche ou échelle	en nageant	« canard »
Nombre d'objets ramassés	1 objet	2 objets	3 objets
Nager sans s'arrêter	2 mn	4 mn	6 mn

Ecrire dans les cases les numéros correspondants aux niveaux de difficulté :

Noms des élèves	Contrat	Entrée	Distance	Descente	Nombre	Temps
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					
	Prévu					
	Réussi					

"Le manchot"

Situation d'APPRENTISSAGE

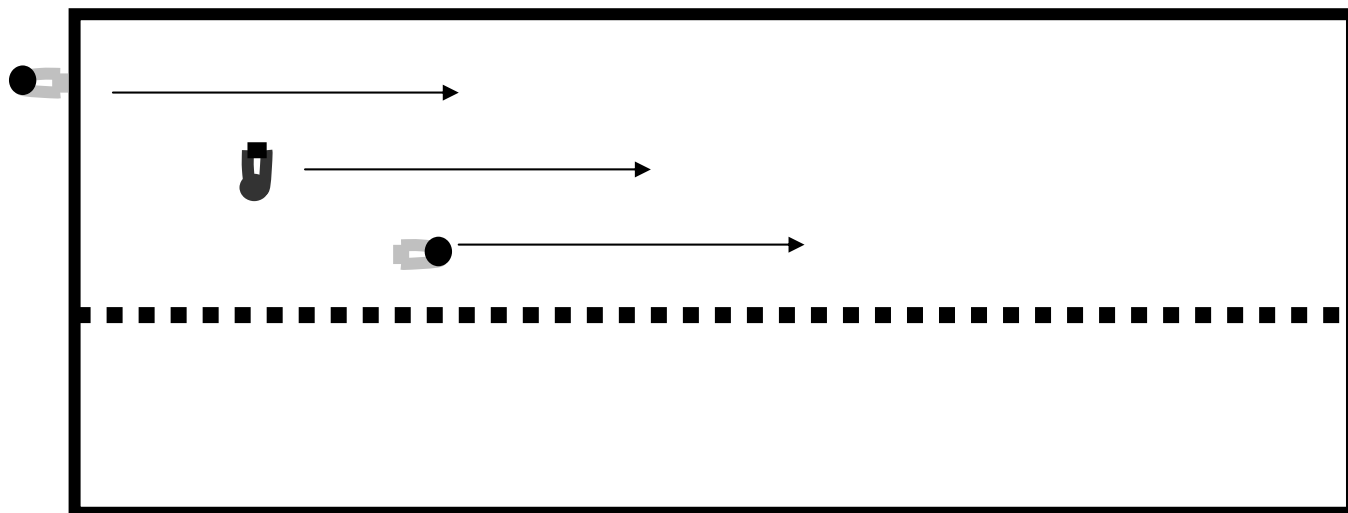
« Apprendre à se propulser sans utiliser les bras »

BUT : trouver le moyen de se déplacer sans utiliser ses bras

DISPOSITIF : une ligne d'eau
départ individuel.

CONSIGNES :

- « Individuellement, vous allez sauter dans l'eau et essayer de vous déplacer sans utiliser vos bras. Pour cela, vous allez croiser vos doigts de différentes manières sans les lâcher et vous allez essayer de vous déplacer de plusieurs manières :
 - en avançant ou en reculant ;
 - en battement de crawl ou en des ciseaux de brasse
 - autres... »
- « Vous direz quelles manières de se déplacer vous paraissent les plus efficaces (rapidité, fatigue). »



CRITERES DE REUSSITE :

Réaliser 25 mètres sans lâcher les mains

VARIABLES :

- les mains dans le dos
- la plus grande distance
- courses et relais

ADAPTATIONS :

- utilisation d'une ceinture

"Haut la main !"

Situation d'APPRENTISSAGE

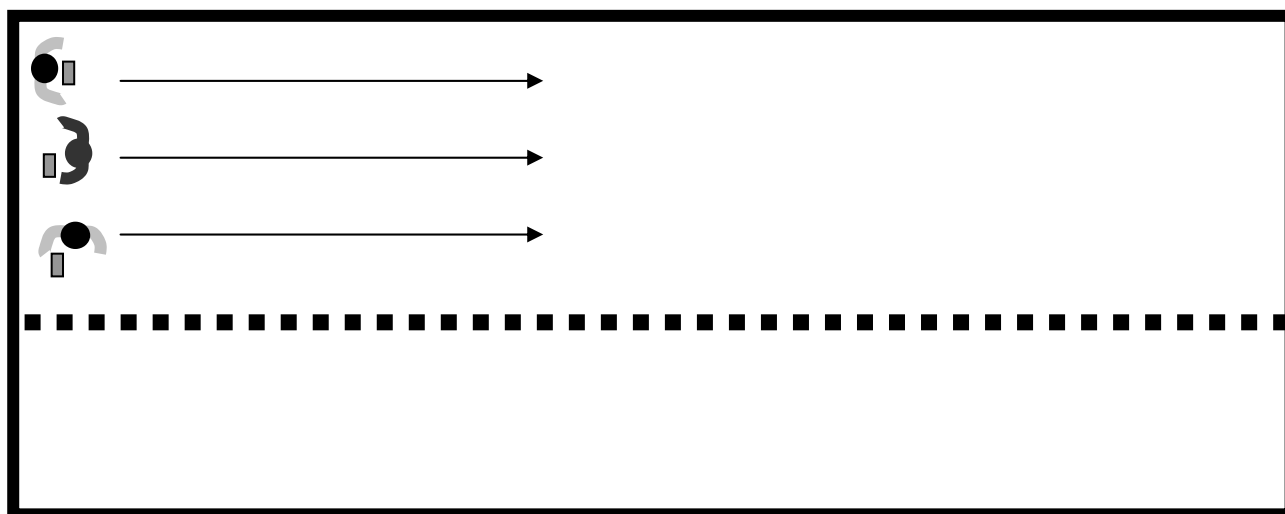
« Perfectionner la propulsion en remorquage »

BUT : transporter un objet sans le mouiller

DISPOSITIF : une ligne d'eau
des pains de ceinture
départ individuel

CONSIGNES :

- « Individuellement, vous allez prendre dans la main un pain de ceinture et le transporter sans le mouiller sur 25 mètres. Vous essaierez de vous déplacer de plusieurs manières:
 - en avançant ou en reculant
 - en battement de crawl ou en ciseaux de brasse
 - autres...
- « Vous direz quelles manières de se déplacer vous paraissent les plus efficaces (rapidité, fatigue). »



CRITERES DE REUSSITE :

Avoir trouver une manière de se déplacer sur 25 mètres sans mouiller le pain.

VARIABLES :

- utilisation éventuelle d'une ceinture
- aide de la ligne d'eau
- les deux mains en l'air
- la plus grande distance
- courses et relais
- taille et poids des objets

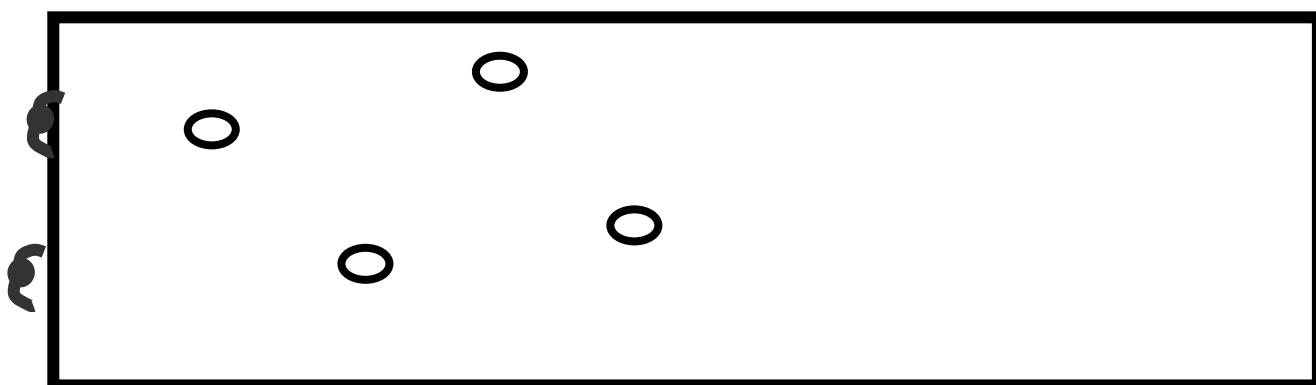
"Le requin"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à se déplacer au fond »

BUT : se déplacer au fond de l'eau en collectant des objets immergés.

DISPOSITIF : dans le grand bain, par duo : un POSEUR, un CHERCHEUR qui alternent leurs rôles après chaque passage des anneaux à immerger.



CONSIGNES :

- Au POSEUR : « A l'aide des indications du CHERCHEUR, tu poseras 1, 2 ou 3 anneaux au fond de l'eau. »
- Au CHERCHEUR : " Tu indiques au POSEUR le nombre d'anneaux et leurs emplacements."
" Tu te déplaceras ensuite d'un anneau à l'autre en restant le plus près possible du fond du bassin "

REMARQUE

On commencera cet exercice d'abord dans le petit bain.

CRITERES DE REUSSITE :

- réaliser 3 parcours différents

VARIABLES :

- on pourra varier le nombre et l'espacement des anneaux, réaliser un itinéraire qui ne soit pas en ligne droite
- le départ se fait en plongeant ou sautant du bord, en nageant jusqu'à la verticale du premier anneau .
- on pourra utiliser les palmes

ADAPTATION :

- on fonctionnera dans le petit bain.

"Le canard"

Situation d'APPRENTISSAGE

« Apprendre à enchaîner nager en surface et atteindre le fond rapidement »

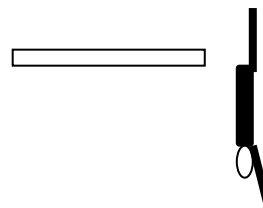
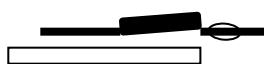
BUT : depuis la surface, descendre à la verticale pour récupérer un objet au fond.

DISPOSITIF : dans le grand bain , une ligne d'eau , un parcours avec 3 étapes :

- 1 – le tapis flottant
- 2 – la culbute
- 3 – le canard

CONSIGNES : « Tu vas suivre le parcours en enchaînant les 3 ateliers. »

- Atelier n°1 : " Tu t'allonges à plat ventre sur le tapis et tu bascules dans l'eau la tête la première en cassant ton corps à l'équerre au niveau de la taille."



- Atelier n°2 : « Tu nages, puis tu fais une roulade avant. Tu peux utiliser une perche pour t'enrouler autour, la cage à écureuil, des planches ou des "pull boy" tenus au bout de chaque main pour permettre de faire une roulade et d'avoir des appuis pour tourner. »

- Atelier n°3 : " Tu nages jusqu'au dessus d'un objet, tu casses ton corps à l'équerre au niveau de la taille, tu descends à la verticale en utilisant les bras et tu récupères l'objet immergé."

CRITERES DE REUSSITE :

- Enchaîner 3 fois le parcours :
 - en basculant à la verticale depuis le tapis,
 - en effectuant une roulade complète dans l'axe,
 - en atteignant l'objet immergé depuis la surface (descente à la verticale).

VARIABLES :

- dans le petit bain : - reprise du tapis flottant
- par 2 (un acteur / un pareur), se mettre en équilibre sur les mains
 - reprise de la culbute
- dans le grand bain: - aide de la perche pour le canard.

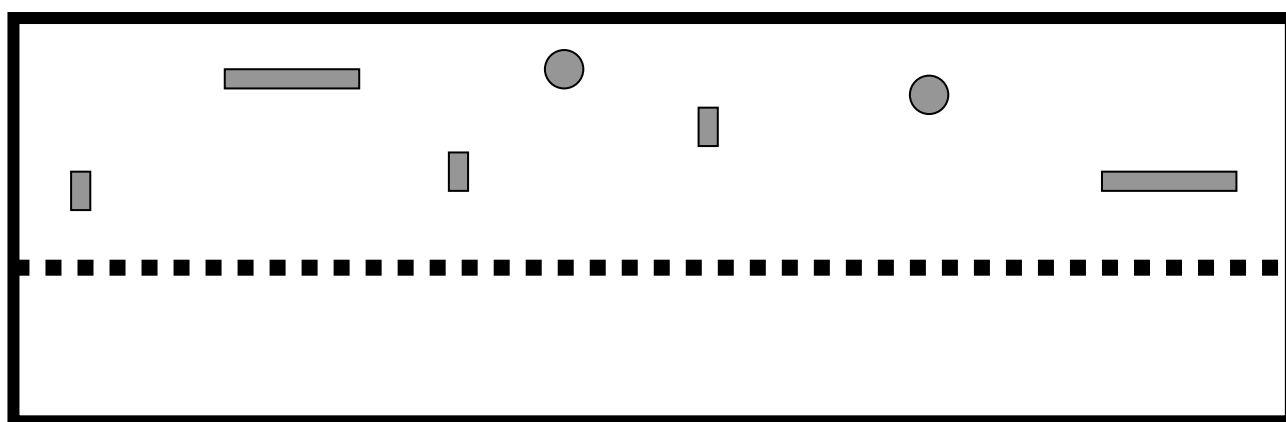
"Le nageur voyeur"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à nager droit en crawl grâce à la vision"

BUT : utiliser la vue pour orienter sa nage dans la direction voulue

DISPOSITIF : une ou 2 lignes d'eau
Des objets à placer au fond de l'eau



CONSIGNES : selon le niveau des problèmes de vision dans l'eau, utiliser les consignes ci-dessous

- 1 - "Tu nages sur 5 - 10 - 15 - 25 mètres en repérant, puis en les différenciant les objets reposant au fond du bassin"
- 2 - "Tu nages sur n... mètres en suivant les objets situés au fond du bassin"
- 3 - "Tu nages en suivant une ligne de fond du bassin sur une distance de plus en plus longue"
- 4 - "Tu nages en restant à droite de cette ligne de fond et sans toucher la ligne d'eau ou le bord sur une distance de plus en plus longue"
- 5 - "Tu nages avec d'autres dans la même ligne d'eau, en aller-retour, sans vous gêner"

CRITERES DE REUSSITE :

- Tu réussis au moins 3 fois le but visé dans la consigne que tu as travaillé avant de passer au niveau suivant.

"Le nageur souffleur"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à mieux respirer en nageant le crawl"

BUT : Nager de plus en plus loin en alternant souffler dans l'eau et inspirer hors de l'eau

DISPOSITIF : une ligne d'eau

Regroupement des élèves traitant le même problème

Pour favoriser la quantité de travail et le travail en autonomie, il suffit de mettre les fiches de situations ou les consignes sous plastique qu'on colle sur un mur

REMARQUE

Pour permettre aux élèves de se centrer uniquement sur le problème de la respiration, il est impératif au début de les équiper de planche, de pull boy ou de ceinture, ce qui leur permet de flotter sans effort.

CONSIGNES : si nécessaire, voir dans le module 3 la situation "les souffleurs"

1 - "En faisant la nage complète, avec ou sans ceinture, tu nages en soufflant le plus de fois possible sur 10 - 15 - 20 - 25 mètres."

2 - "Dès que tu mets la tête dans l'eau, tu souffles longtemps, puis tu tournes la tête sur le côté pour inspirer et cela sur une distance de plus en plus longue."

3 - "Tu souffles sur 4 mouvements de bras et tu inspires sur 12 mouvement de bras sur une distance de plus en plus longue."

4 - "Tu souffles complètement sur 2 mouvements de bras avant d'inspirer sur 1 mouvement de bras sur une distance de plus en plus longue."

5 - "Tu trouves le rythme qui te convient le mieux : souffler sur 2 - 3 - 4 mouvements de bras pour parcourir 25 - 50 mètres sans interruption"

CRITERES DE REUSSITE :

- Tu réussis au moins 3 fois le but visé dans la consigne que tu as travaillé avant de passer au niveau suivant

"Le nageur bateur"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à mieux progresser en battements
de jambes sur le ventre"

BUT : Nager de plus en plus vite avec des battements de jambes

DISPOSITIF : une ligne d'eau

Regroupement des élèves traitant le même problème

Pour favoriser la quantité de travail et le travail en autonomie, il suffit de mettre les fiches de situations ou les consignes sous plastique qu'on colle sur un mur

CONSIGNES : si nécessaire, voir dans le module 3 la situation "les batteurs"

1 - "En tenant une planche devant moi, je nage avec mes jambes de façons différentes : vite - doucement - petits battements - grands battements sur 10 - 15 - 20 - 25 mètres."

2 - "Sur 25 mètres, tu fais des battements de jambes rapides."

3 - " Sur 25 mètres, tu fais des battements de jambes amples, puis amples et rapides."

4 - "Tu enchaînes plusieurs fois 25 mètres avec le battement de jambes qui te convient le mieux."

5 - "Tu alternes des battements qui te permettent d'avancer doucement et des battements qui te permettent d'avancer plus vite."

CRITERES DE REUSSITE :

- Tu réussis au moins 3 fois le but visé dans la consigne que tu as travaillé avant de passer au niveau suivant

VARIABLES :

- il est possible d'utiliser des palmes pour travailler l'amplitude des battements ou pour avoir des sensations de vitesse

"Le nageur rameur"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à mieux progresser en crawl grâce aux bras"

BUT : Nager de plus en plus loin grâce aux bras

DISPOSITIF : une ligne d'eau

Regroupement des élèves traitant le même problème

Pour favoriser la quantité de travail et le travail en autonomie, il suffit de mettre les fiches de situations ou les consignes sous plastique qu'on colle sur un mur

REMARQUE

Pour permettre aux élèves de se centrer uniquement sur le problème de l'action des bras, il est opportun de les équiper de ceintures et/ou de pull boy entre les jambes, ce qui leur permet de flotter sans effort

CONSIGNES : si nécessaire, voir dans le module 3 la situation "les rameurs"

1 - "En faisant la nage complète, avec ou sans ceinture, tu nages en faisant le moins de mouvements de bras possible sur 10 - 15 - 20 - 25 mètres."

2 - "Avec une ceinture et avec un pull boy entre les cuisses, tu essaies différents trajets de tes bras sous l'eau : par le côté - par le bas - en oblique - le long de ton corps, pour trouver celui qui présente le plus de résistance."

3 - "En utilisant le mouvement de bras qui te semble le plus fatiguant, tu nages de plus en plus loin à chaque essai."

4 - "Tu nages vite sur 25 mètres, puis plusieurs fois 25 mètres."

5 - "Tu cherches à faire de moins en moins de mouvements de bras sur 25 mètres tout en nageant à la même vitesse."

CRITERES DE REUSSITE :

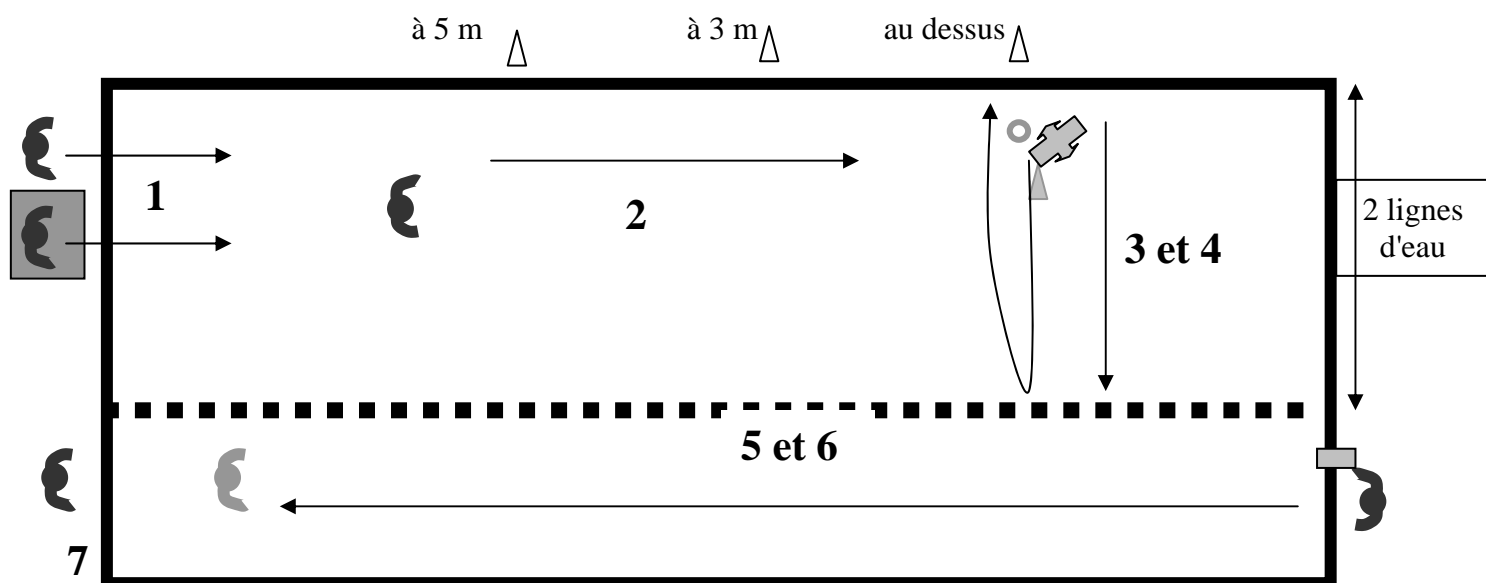
- Tu réussis au moins 3 fois le but visé dans la consigne que tu as travaillé avant de passer au niveau suivant

Situation de REFERENCE FINALE

« *Le sauveteur* »

BUT : "réaliser les 3 tests, en visant les niveaux prévus dans votre contrat"

DISPOSITIF : Dans le grand bain, 3 séquences différentes qui peuvent se faire en parallèle ou en succession, selon les conditions matérielles
Les élèves se mettent par deux pour se co-évaluer



CONSIGNES :

- « Vous établissez votre contrat en entourant sur votre fiche une des 3 difficultés proposées dans les actions suivantes :
 - 1 - entrée dans l'eau du bord - de la murette - d'un plot,
 - 2 - nager et descendre au fond en plongeon canard au dessus de l'objet - à 3 - à 5 mètres de l'objet,
 - 3 - chercher un anneau lesté - un plot - un mannequin,
 - 4 - le maintenir hors de l'eau, sur place - 5 secondes - le remorquer à l'autre bord ou en aller-retour
 - 5 - plonger avec une planche et nager sur 12 mètres
 - 6 - remorquer un camarade avec la planche directement au bord - sur 12,5 - 25 mètres
 - 7 - nager sans s'arrêter pendant 1 - 2 - 3 longueurs
- « Vous enchaînez les actions prévues dans votre contrat. »
- « Un camarade vous observe et note vos résultats, réussis ou ratés, sur votre fiche. »

CRITERES DE REUSSITE :

Réussir son projet dans les 3 tests

Fiche "l'apprenti sauveteur"

Fiche de contrat de

Nom :

Prénom :

Tu fais tes choix en entourant **en bleu** un élément pour chaque ligne du tableau :

Niveaux de difficulté ->	1	2	3
Entrée dans l'eau	du bord de la piscine	de la murette	du plot
Descente au fond en plongeon "canard"	au dessus de l'objet	à 3 mètres de l'objet	à 5 mètres de l'objet
Rechercher	un anneau lesté	un plot	un mannequin
Maintenir hors de l'eau sur place ou remorquer l'objet	5 secondes	remorquer à l'autre bord	remorquer en aller-retour
Plonger avec une planche en main	Nager sur 12 mètres		
Remorquer un camarade avec la planche	directement au bord	sur 12.5 mètres	sur 25 mètres
Nager sans s'arrêter	1 longueur	2 longueurs	3 longueurs

OBSERVATEUR : Nom

Prénom :

Entoure **en vert** les performances réalisées par l'apprenti sauveteur.

Fiche d'évaluation collective "le sauveteur"

Niveaux de difficulté -->	1	2	3
Entrée dans l'eau	du bord de la piscine	de la murette	du plot
Descente au fond en plongeon "canard"	au dessus	à 3 mètres	à 5 mètres
Rechercher	anneau lesté	plot	mannequin
Maintenir hors de l'eau ou remorquer	5 secondes	remorquer en aller	aller-retour
Plonger avec une planche	nager sur 12 mètres		
Remorquer un camarade	au bord	sur 12 mètres 50	sur 25 mètres
Nager sans s'arrêter	1 longueur	2 longueurs	3 longueurs

Ecrire dans les cases les numéros correspondants aux niveaux de difficulté :

Noms des élèves	Contrat	Entrée	Descente	Rechercher	Maintenir	Plonger	Remorquer	Temps
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							
	Prévu							
	Réussi							