



Projet pédagogique

CYCLES 2 ET 3

Au sommaire

- 1 Aspect fonctionnel
- 2 Aspect réglementaire
- 3 Aspect éducatif
- 4 Aspect pédagogique
- 5 Aspect organisationnel
- 6 Exemples de situations pédagogiques
- 7 Annexes guide à l'enseignement de la natation scolaire

① ASPECT FONCTIONNEL

SITE

Piscine du Véron

☎ 02 47 58 44 80

Communauté de communes Chinon Vienne et Loire : Direction des Sports	INSPECTION EDUCATION NATIONALE
Responsable des Sports Stéphane Sauvageon ☎ 02 47 58.44.80 email : s.sauvageon@cc-cvl.fr Responsable de l'établissement Philippe Rouffeteau ☎ 02 47 58 93.75 email : p.rouffeteau@cc-cvl.fr - Educateurs Territoriaux MNS, chargés de l'enseignement et de la surveillance du bassin email : piscine-veron@cc-cvl.fr	Référent pédagogique : CPC EPS CPC EPS ☎ 02 38 83 49 20 email : cpepschinon@ac-orleans-tours.fr

FONCTIONNEMENT

- l'année scolaire divisée en 3 périodes de 10 semaines
- 2 classes par créneau horaire
- créneau de 45 mn

ENCADREMENT

- Un éducateur en natation réservé exclusivement à la sécurité du bassin
- Les deux enseignants des classes – ou leur remplaçant
- Deux éducateurs en natation chargés de l'enseignement
- Les 2 classes sont divisées en quatre groupes : deux groupes avec MNS, deux groupes avec les enseignants

L'affectation des enseignants à un groupe (enfants moins familiarisés / enfants plus aquatiques ou situation grande profondeur / situation petite profondeur) est décidée en concertation avec les MNS : le partenariat doit être renforcé tout au long de l'apprentissage.

DEPLACEMENT DES ELEVES

- Transport à pied pour les écoles
- Transport en car pour toutes les autres classes organisé par la direction des sports
- Aire de stationnement des autocars sur le parking de la piscine

② ASPECT REGLEMENTAIRE

RAPPEL DES TEXTES DE REFERENCE

Les circulaires nationales

- | | |
|--|----------------------------|
| - n° 92 - 196 du 3 -07- 1992 (participation des intervenants extérieurs) | BOEN n°29 du 16/07/1992 |
| - n° 99 - 136 du 21-9 1999 (Organisation des sorties scolaires) | BOEN n°7 du 23 /09 /1999 |
| - n° 2011 - 090 du 07-07-2011 (Enseignement de la natation) | BOEN n°28 du 14 / 07 /2011 |
| - l'arrêté du 09 06 2008 (Programmes d'enseignement) | BOEN n°3 du 19/ 06 /2008 |

« La natation scolaire fait partie intégrante des programmes d'enseignement de l'école. Elle est donc assortie d'un caractère obligatoire. ». Elle est de ce fait inscrite dans chaque projet d'école. Dans le cas où un enseignant ne serait pas volontaire pour participer aux activités aquatiques, le principe de l'échange de service doit prédominer afin qu'il n'y ait pas d'interruption dans l'enseignement des activités aquatiques sur le cursus scolaire des élèves. Le moment privilégié de cet apprentissage est le cycle 2 (une trentaine de séance prioritairement au CP et au CE1) et de le prolonger au Cycle 3 (une dizaine de séances) pour favoriser la continuité pédagogique avec le collège. L'objectif de cet enseignement est de réussir pour tous les élèves une adaptation au milieu aquatique (C2) et d'apprendre à nager (C3) en vue d'accéder à des pratiques aquatiques dans des cadres sportifs ou de loisirs.

TENUE VESTIMENTAIRE

- Maillot de bain pour les élèves, maillot de bain ou short pour les adultes (règlement intérieur de la piscine)
- Bonnet de bain conseillé

INFORMATIONS OBLIGATOIRES

Une Information aux familles doit être faite obligatoirement par l'enseignant sur les conditions précises selon laquelle l'activité est organisée, sur les objectifs visés par l'institution scolaire et sur les conditions d'hygiène alimentaire, d'hygiène corporelle et de santé de leurs enfants pour aller à la piscine ainsi que sur la tenue vestimentaire.

INFORMATIONS RECIPROQUES

Dès que possible, le responsable municipal informera les directeurs d'école de l'absence d'un maître-nageur ou de l'indisponibilité de la piscine.

De même, en cas d'absence d'un enseignant, il appartient au directeur d'école d'informer, dans les meilleurs délais, le responsable de l'établissement.

REGLES

La natation scolaire étant assortie d'un caractère obligatoire, toute absence ponctuelle d'un élève doit être motivée, toute absence prolongée doit être justifiée et faire l'objet d'une dispense médicale.

Les élèves dispensés restent à l'école.

REPARTITION DES TACHES ET DES RESPONSABILITES

- Le Professeur d'École : tout enseignant titulaire de la classe - ou un collègue nommément désigné dans le cadre d'un échange de service ou d'un remplacement- a la responsabilité de définir le projet de sa classe et d'en assurer sa mise en œuvre dans le respect des dispositions réglementaires.

Pour cela, il doit :

- s'assurer de l'effectif de la classe, de la présence des intervenants, de la conformité de l'organisation de la séance au regard du projet
 - connaître le rôle de chacun ainsi que les contenus d'enseignement de la séance
 - ajourner la séance en cas de manquement aux conditions de sécurité et d'hygiène
 - participer à la mise en place des activités, au déroulement de la séance notamment en prenant en charge un groupe d'élèves
 - participer à la régulation avec les intervenants impliqués dans le projet
 - signaler au personnel de surveillance le départ de tous les élèves pour le vestiaire
- ➔ Pour permettre la continuité de l'enseignement, chaque enseignant doit laisser dans sa classe l'organisation mise en place pour l'enseignement de l'activité (liste d'élèves, groupes, fiches. . .).
- ➔ Les « maîtres remplaçants » ne pourront pas prendre la responsabilité de l'activité dans les deux premiers jours de leur remplacement, le temps de connaître suffisamment les élèves qui leur sont confiés.

Les professionnels qualifiés et agréés chargés de « l'enseignement » : ils assistent les enseignants dans l'encadrement des élèves et l'enseignement, notamment en prenant en charge un groupe d'élèves.

Pour cela, ils doivent :

- participer à l'élaboration du projet, à son suivi et à son évaluation
- assurer le déroulement de la séance suivant l'organisation définie en concertation et mentionnée dans le projet
- procéder à la régulation, en fin de séance, en fin de module d'apprentissage

Le personnel chargé de la surveillance doit :

- assurer exclusivement cette tâche, intervenir en cas de besoin
- ajourner et interrompre la séance en cas de non-respect des conditions de sécurité et/ou d'hygiène
- vérifier les entrées et sorties de l'eau, interdire l'accès au bassin en dehors des horaires de la vacation
- signaler la fin de la séance

Les accompagnateurs bénévoles :

Pour assurer la sécurité des enfants appelés à se déplacer en cours de séance dans les sanitaires, à être surveillés dans les vestiaires, la présence d'un accompagnateur (autorisé par le directeur) est nécessaire.

En tenue de bain, (short et tee-shirt), l'accompagnateur est autorisé à être sur le bord de la piscine, assis sur un banc. Habillé, il se tient dans l'entrée de l'établissement.

→ Les accompagnateurs ne sont pas admis dans l'eau à l'école élémentaire.

MISE EN ŒUVRE DE LA SECURITE

Chaque membre de l'équipe pédagogique participe activement à la sécurité tout au long du déroulement des séances :

- La vigilance doit être accrue lors du passage aux douches pour éviter tout accès au bassin sans surveillance.
- L'entrée des élèves sur la plage du bassin, ainsi que la sortie doivent être encadrées par les adultes.
- L'entrée dans l'eau ne peut s'effectuer qu'avec la présence d'un M.N.S
- L'enseignant n'autorise l'entrée dans l'eau aux élèves qui lui sont confiés que lorsque la zone de travail est libérée par le groupe précédent, au cours des rotations durant un même créneau.

→ Tout signal d'alerte ou de fin de séance doit provoquer la remontée immédiate des élèves et leur comptage par le maître.

- Il est indispensable de compter les élèves : au départ de l'école, à l'entrée sur la plage, après le signal de fin d'activité, à la montée dans le bus.

③ ASPECT EDUCATIF

Rappelons que l'école maternelle et l'école élémentaire sont organisées par cycles :

- **Cycle 1** : cycle des apprentissages premiers (école maternelle : petite section, moyenne section et grande section)
- **Cycle 2** : cycle des apprentissages fondamentaux (Trois premières années de l'école élémentaire : CP, CE1, CE2)
- **Cycle 3** : cycle des approfondissements (2 dernières années de l'école élémentaire et 1^{er} année collège) :, CM1, CM2, 6^{ème}

Au cycle1 :

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels. Elles permettent de se situer dans l'espace.

L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés.

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :

- Adapter ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- Accepter les contraintes collectives
- Se repérer et se déplacer dans l'espace
- Décrire ou représenter un parcours simple

Au cycle 2 :

L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance.

Au cycle 3 :

L'EPS vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales.

Rappel des 4 grands objectifs spécifiques de l'éducation nationale (programme Circulaire 19/06/2008) :

- Adapter son déplacement à différents types d'environnement
- S'opposer ou coopérer individuellement ou collectivement
- Réaliser une performance mesurée (temps, distance)
- Concevoir et réaliser des actions à visées esthétiques, expressives et artistiques

④ ASPECT PEDAGOGIQUE :

La fréquentation de la piscine par une classe se déroule dans le cadre d'un **PROJET PEDAGOGIQUE**.

ORIENTATIONS PEDAGOGIQUES

Le parcours d'apprentissage de l'élève doit comprendre des moments de découverte et d'exploration du milieu aquatique sous forme de jeux et de parcours soutenus par un matériel adapté et des moments d'enseignement progressifs et structurés souvent organisés sous forme d'ateliers.

Les connaissances et capacités seront évaluées en fin de cycle (palier 1 pour le cycle 2 - voir annexe - et palier 2 pour le cycle 3 - voir annexe).

Les professionnels chercheront à aménager le milieu aquatique de façon à créer un environnement sécurisant et stimulant. L'aménagement du bassin consiste à matérialiser la surface et la profondeur du bassin, à donner des repères visuels et tactiles afin de faciliter les rapports psychologiques et moteurs de l'élève à l'eau.

Les situations proposées doivent permettre ainsi une mise en confiance des élèves dans l'ensemble des domaines fondamentaux que sont l'immersion, les entrées, les équilibres et les déplacements.

MATERIEL MIS A DISPOSITION

Pour entrer dans l'eau	Pour s'équilibrer et se déplacer	Pour s'immerger
<ul style="list-style-type: none">- Toboggan- Tapis- Echelle- Plot de départ- Perche	<ul style="list-style-type: none">- Tapis- Brassards, ceintures- Frites- Planches- Câbles, cordes	<ul style="list-style-type: none">- Râtelier de perches- Cage- Objets lestés

Objectifs généraux :

- Etre capable de s'engager dans des actions motrices inhabituelles
- Etre capable de se déplacer en milieu aquatique dans un espace sécurisant et motivant
- S'éloigner de plus en plus de l'adulte
- Respecter les consignes (y compris de sécurité)

Quelques orientations :

OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT	OBJECTIFS OPERATIONNELS Amener l'enfant à...
--------------------------------	---

RESPIRATION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Maîtriser des apnées en immersion 	<p>Immerger la tête dans l'eau pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Empêcher l'eau d'entrer ✓ Vivre des apnées courtes
--------------------	---	---

DEPLACEMENT	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Agir sur l'eau pour créer des déplacements variés en surface ✓ Eprouver la résistance de l'élément liquide 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trouver des appuis variés pour se déplacer en surface : <ul style="list-style-type: none"> - à l'aide d'appuis au sol - à l'aide de supports fixes ou mobiles (cordages, barres, planches, frites...) - grâce à l'action des mains (traction...) et des jambes (battements naturels)
--------------------	---	--

IMMERSION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accepter l'immersion partielle ✓ Se mouvoir dans le milieu aquatique 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ S'immerger passagèrement partiellement puis totalement (épaules, têtes) le plus vite possible ✓ Ouvrir la bouche et les yeux ✓ Evoluer en immersion avec le moins d'appuis possible. (au sol, aux câbles)
------------------	---	---

EQUILIBRATION	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se laisser équilibrer par l'eau ✓ Varier ses équilibres ✓ Quitter les appuis plantaires 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trouver des appuis variés avec les bras et jambes pour s'équilibrer avec, puis, sans matériel flottant ✓ Abandonner progressivement les appuis manuels au monde solide ✓ Se rééquilibrer
----------------------	---	--

Remarques : Les intervenants pédagogiques veilleront, dans la mesure du possible, à responsabiliser et à rendre autonome les enfants du cycle 3 (CM1, CM2 et 6ième) dans la construction des situations pédagogiques.

5 ASPECT ORGANISATIONNEL

Il s'agit d'évaluer les enfants au cours de la première séance par l'intermédiaire d'une validation de compétences. Un aménagement sous forme d'atelier est installé dans les bassins. Les enfants passent sur l'ensemble des ateliers et les intervenants (éducateurs et enseignants) valident les compétences.

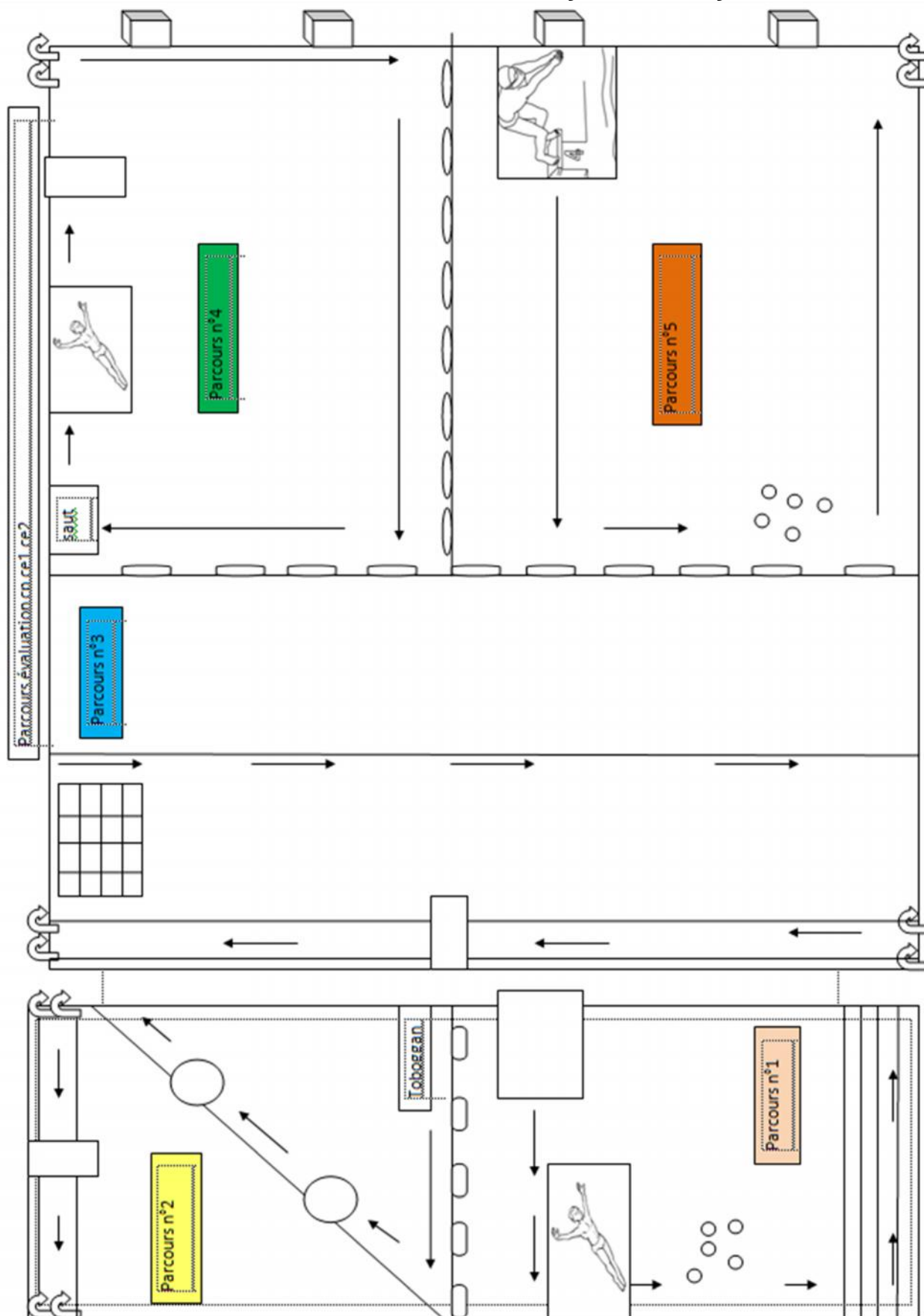
Ensuite, en s'appuyant sur les aménagements des bassins, il convient de travailler les compétences sur les séances 2/3/4/5 et sur les séances 6/7/8/9.

Enfin, la dernière séance (séance 10) permet de réévaluer les enfants sur le parcours d'évaluation (comme à la première séance).

LES OUTILS D'EVALUATION

Evaluation	Phase d'apprentissage	Phase d'apprentissage	Evaluation
Séances 1 et 2	Séances 3, 4, 5	Séances 6, 7, 8	Séances 9 et 10
Sous forme de parcours, ces séances visent à évaluer les compétences des enfants	Ces séances visent à développer ou consolider les compétences	Ces séances visent à développer ou consolider les compétences	Ces 2 séances évaluent les compétences de la carte
Cette évaluation se caractérise par la carte d'identité Aquatique à donner à chaque enfant	Des aménagements sont prévisibles pour la préparation des séances	De nouveaux aménagements de bassin sont proposés aux intervenants	
Cette évaluation permet également aux intervenants de constituer les groupes			

⑥ EXEMPLES POUR UN CYCLE DE NATATION au cycle 2 et au cycle 3:



Compétences par ateliers du cycle 2 (CP / CE1/ CE2)

Parcours n° 1 : Le crocodile

	Compétences à acquérir	Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je descends les marches et je vais toucher la ligne d'eau		
2	Je sais mettre ma tête dans l'eau		
3	Je sais entrer dans l'eau avec le tapis		
4	Je me déplace en marchant le long de la ligne		
5	Je sais faire une étoile de mer ventrale		
6	Je sais faire une étoile de mer dorsale		
7	Je sais aller chercher un objet au fond		
8	Je sais faire le crocodile en faisant des bulles		

Parcours n°2 : Le calamar

	Compétences à acquérir	Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je sais entrer dans l'eau en descendant du toboggan		
2	Je me déplace avec la tête dans l'eau le long de la corde		
3	Je longe la corde en passant dans les cerceaux		
4	Je sais me déplacer à l'aide du pont de singe et passer sous l'obstacle		

Parcours n°3 : La murène

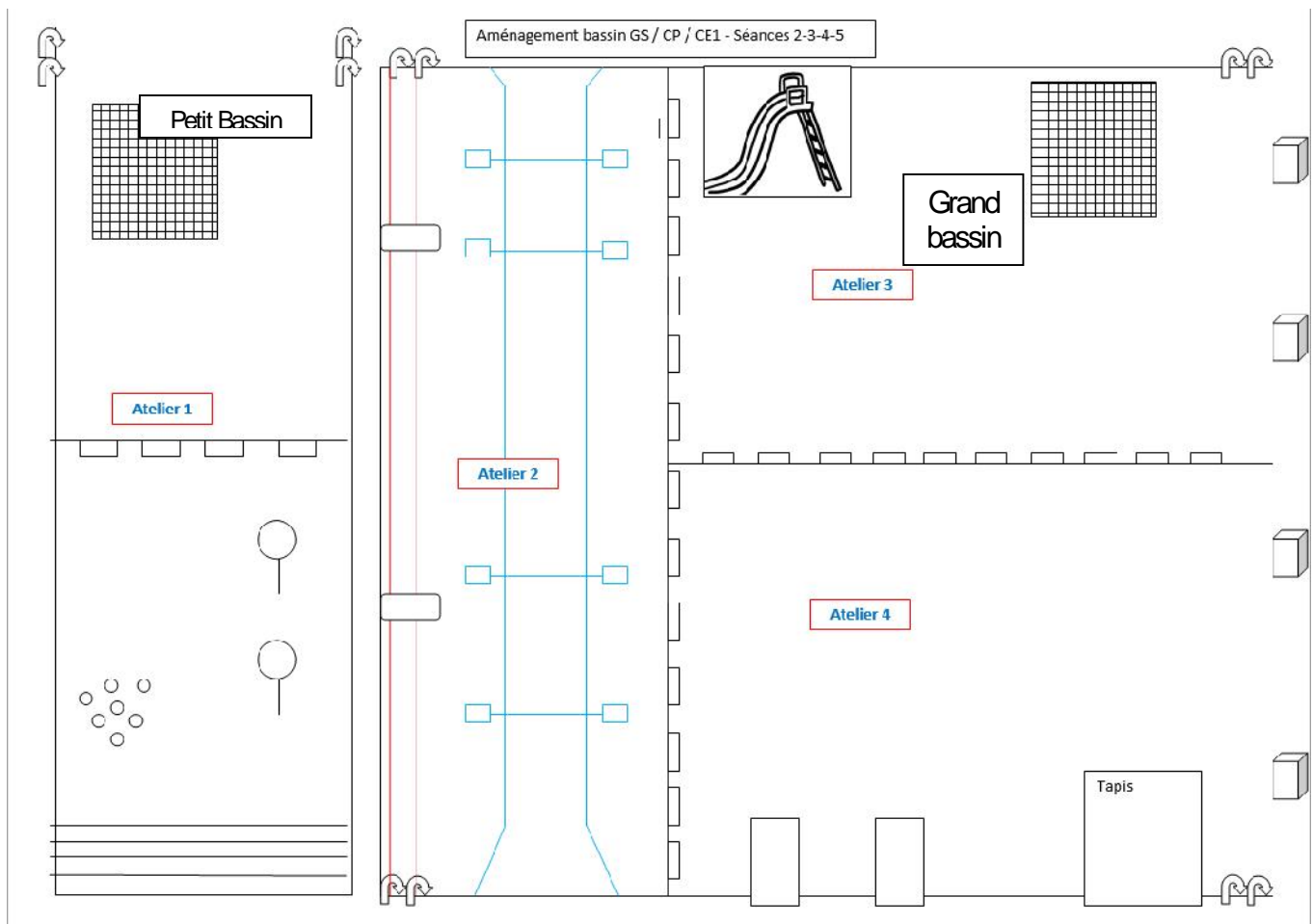
	Compétences à acquérir	Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	J'accepte de descendre dans le grand bassin par l'échelle		
2	Je me déplace à l'aide du pont de singe et passe sous l'obstacle		
3	Je passe à travers la cage		
4	Je me déplace sans matériel à l'aide de la ligne d'eau		

Parcours n°4 : Le dauphin

	Compétences à acquérir	Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je sais sauter dans l'eau		
2	Je sais faire une étoile de mer sur le ventre sans me tenir au bord (5 seconde)		
3	Je sais faire une étoile de mer sur le dos		
4	Je passe sous le tapis		
5	Je me déplace sans matériel sur 15 m (test fin de cycle)		

Parcours n°5 : Le requin

	Compétences à acquérir	Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je plonge du plot		
2	Je nage 15 m sur le ventre avec une respiration aquatique et des mouvements coordonnés		
3	Je plonge en canard et récupère un objet au fond		
4	Je nage 15 m sur le dos avec coordination des bras et des jambes		



AMENAGEMENT BASSIN GS / CP / CE1 : Séances 2, 3, 4 et 5

Atelier 1 : Exemples de situation

Parcours : **Respiration et immersion**

- Descendre les marches et aller toucher la ligne en faisant des bulles
- Faire le crocodile dans les marches en faisant des bulles
- Aller chercher les objets lestés et passer les cerceaux

Atelier 2 : Exemples de situation

Parcours : **Déplacements et équilibre**

- Passer dans les doubles cordes et ensuite dans les cordes à haltères en position ventrale (avec ou sans matériel)
- Idem en position dorsale (avec ou sans matériel)
- Passer dans les doubles cordes et dans les cordes à haltères avec franchissement d'obstacles (tapis)

Atelier 3 : Exemples de situation

Parcours : **Entrée dans l'eau et immersion / Déplacements**

- Descendre du toboggan assis et passer sous les premiers barreaux de la cage
- Descendre le toboggan tête la première et aller chercher un objet dans la cage
- Descendre le toboggan sur le dos, nager, faire le tour de la zone et aller chercher un objet en plongeon canard

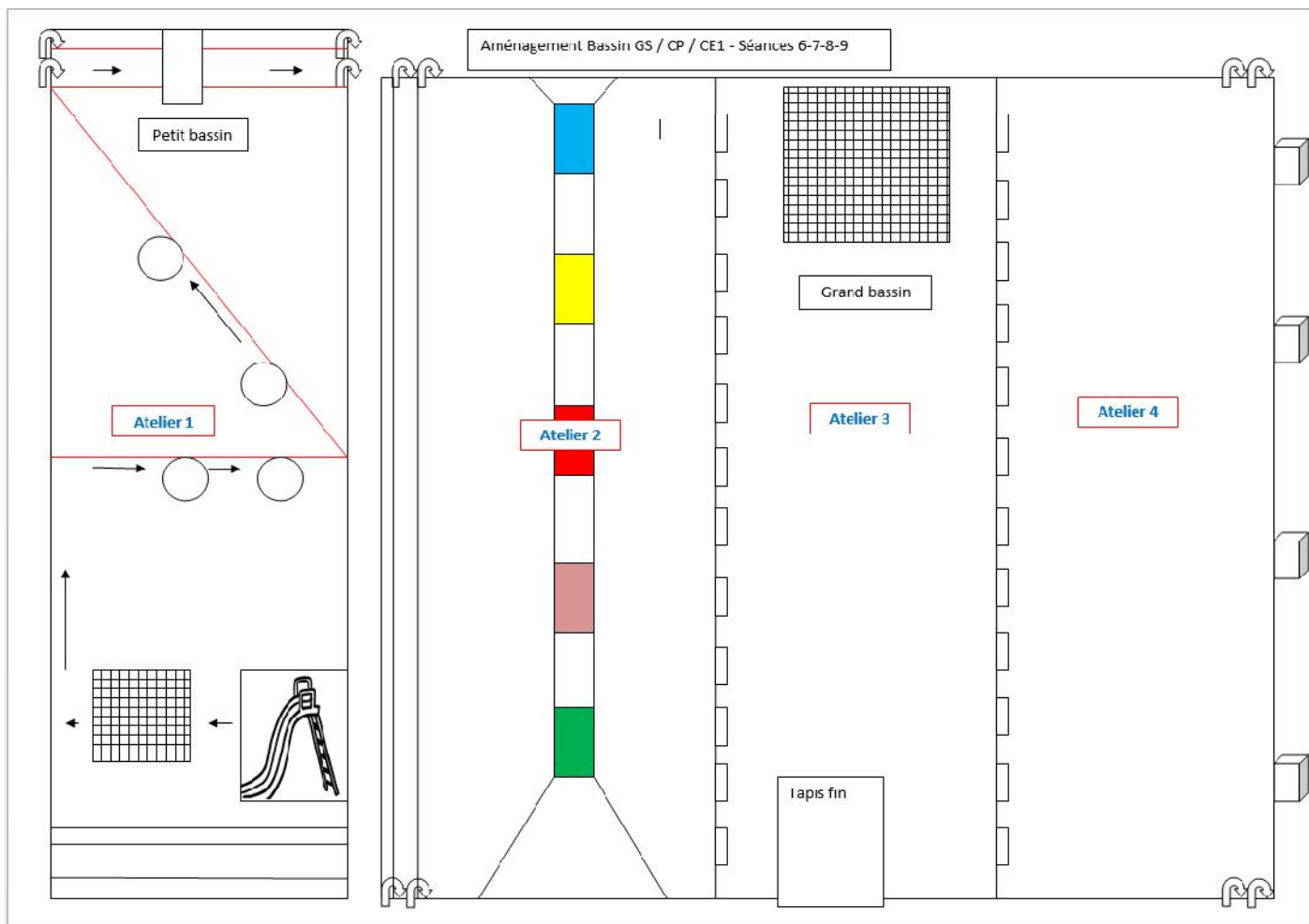
Atelier 4 : Exemples de situation

Parcours : **Entrée dans l'eau**

- Marcher sur le tapis et se laisser tomber à l'eau, en avant, en arrière, avec ou sans frite
- Sauter du mur, avec ou sans frite

Parcours : **Déplacement et immersion**

- Se déplacer le long du mur en faisant des bulles, puis passer sous les obstacles (tapis)
- Enchaîner une entrée dans l'eau, se déplacer en lâchant le mur, immersion pour passer sous les tapis



AMENAGEMENT BASSIN GS / CP / CE1 : Séances 6, 7, 8 et 9

Atelier 1 : Exemples de situation

Parcours : **Déplacements / Immersion / Entrée dans l'eau**

- Descendre du toboggan et aller chercher un objet à l'aide de la cage
- Suivre les cordes en passant sous les cerceaux et sous le tapis des doubles cordes en position ventrale
- Idem en position dorsale

Atelier 2 : Exemples de situation

Parcours : **Déplacements / Entrée dans l'eau**

- Nager dans les doubles cordes en position ventrale en faisant des bulles et en s'allongeant
- Idem sur le dos
- Grimper sur les tapis et évoluer à 4 pattes debout ou en effectuant des roulades

Atelier 3 : Exemples de situation

Parcours : Perte des appuis plantaires / Immersion / Appréhension profondeur

- Descendre à l'échelle
- Se déplacer le long du mur
- Faire le tour de la cage
- Variante : idem en passant dans la cage, passer sous les barres

Parcours : Entrée dans l'eau / Propulsion avec appuis

- Descendre au toboggan avec une frite
- Se déplacer le long du mur avec sa frite en position ventrale
- Idem en position dorsale

Parcours : Entrée dans l'eau / Propulsion sans appuis (ou avec)

- Descendre du toboggan et revenir au mur
- Descendre du toboggan et nager jusqu'à la cage, puis immersion dans la cage
- Sauter du mur et nager jusqu'à la cage
- Descendre du toboggan et faire le tour le long des lignes d'eau (avec ou sans frite)

Parcours : Immersion

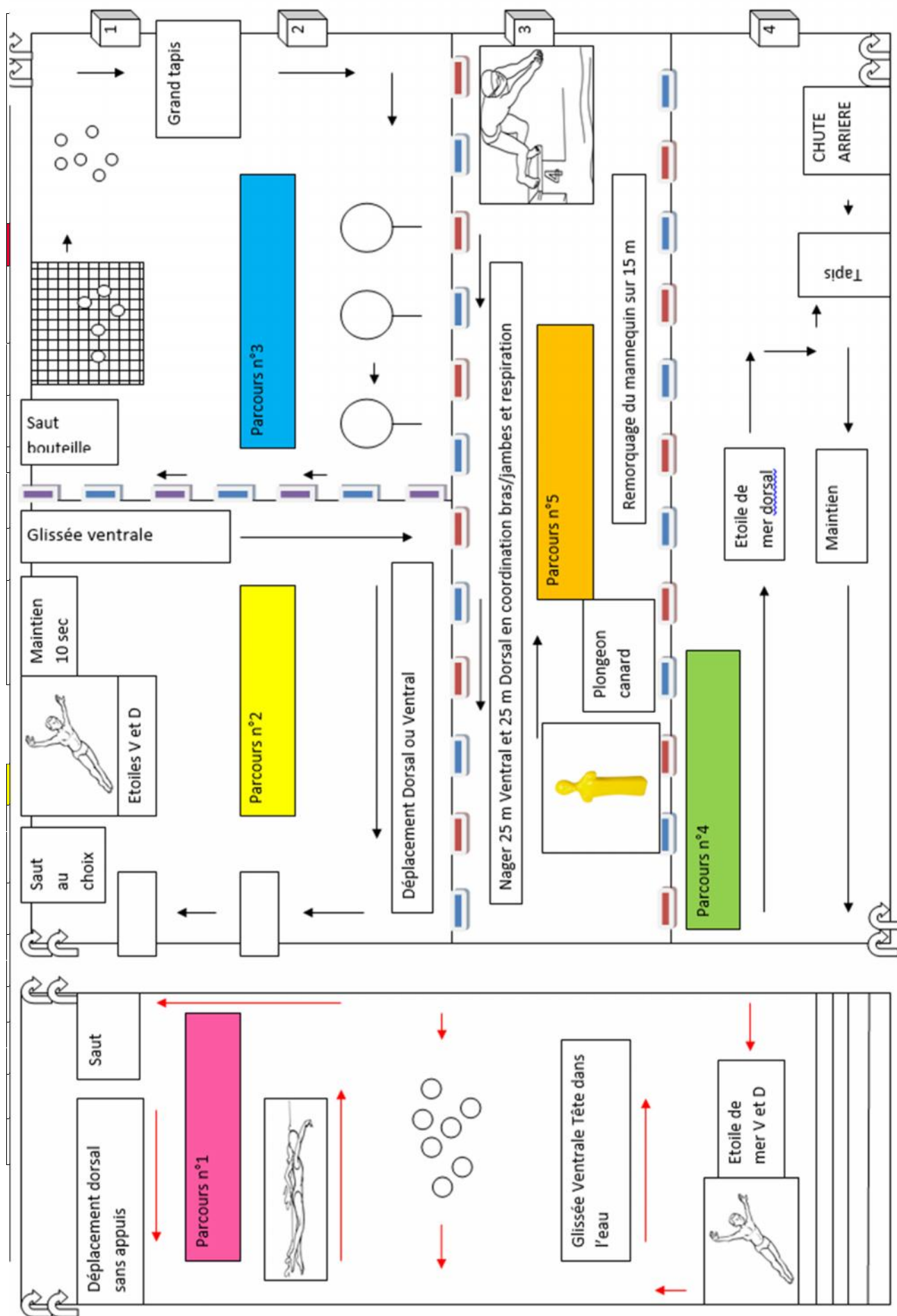
- Toucher le fond avec les pieds en s'aidant de la cage
- Ramasser un anneau dans la cage

Atelier 4 : Exemples de situation

Parcours : Déplacement/ Equilibre/Entrée dans l'eau

- Effectuer des étoiles de mer ventrales et dorsales ainsi que des maintiens en position verticale
- Nager sur le dos et le ventre avec ou sans matériel (ceintures, frites, planches, ballons, pull boys...)
- Effectuer des sauts du mur ou du plot (Sauts bouteilles, plongeurs, bombes, chutes avant...)

Parcours évaluation Cm1, Cm2, 6ième



Compétences par atelier du cycle 3 (CM1 / CM2 / 6ième)

-

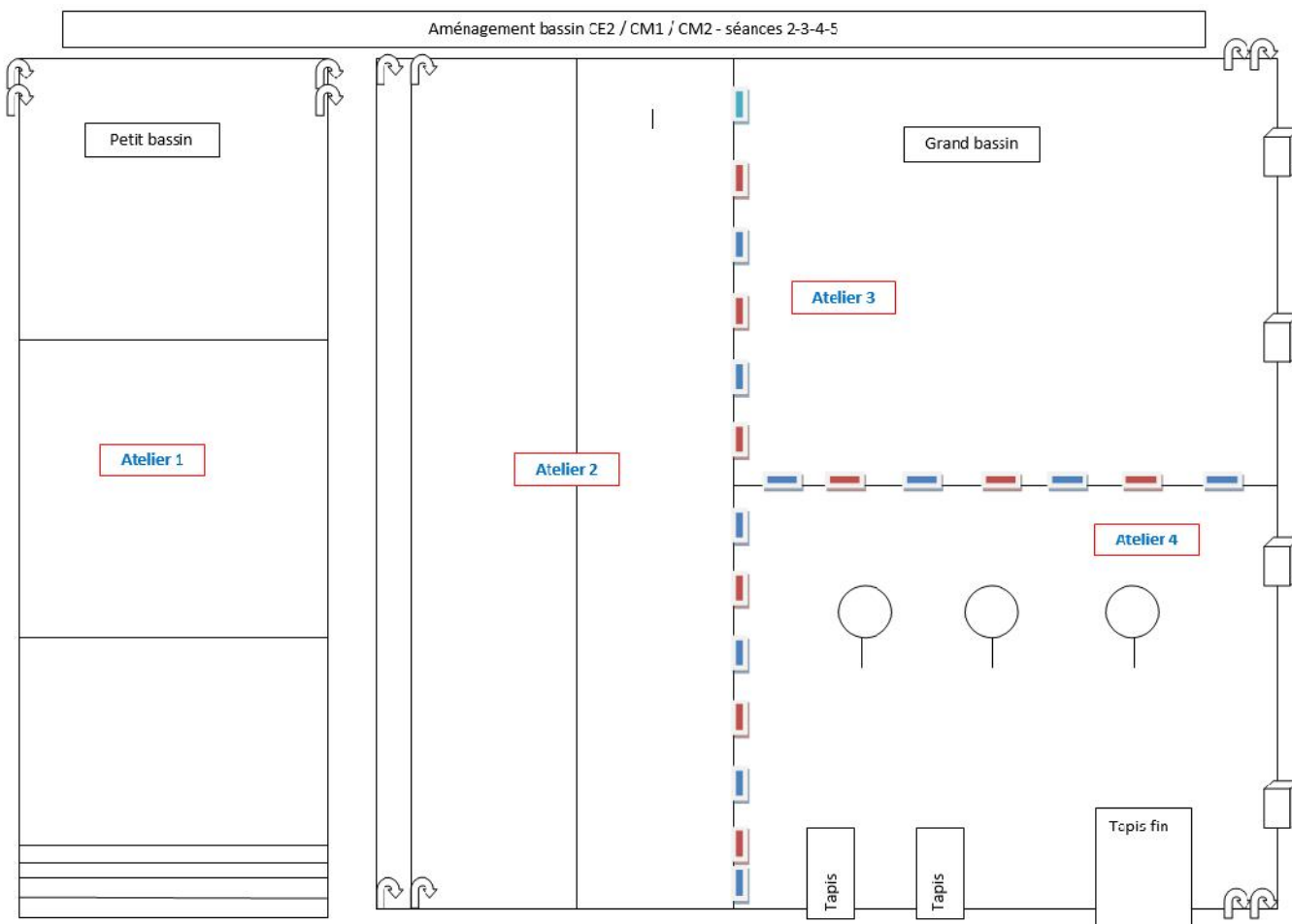
Parcours n°1 : Le débutant

Compétences à acquérir :		Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je sais faire une étoile de mer sur le ventre		
2	Je sais faire une étoile de mer sur le dos		
3	J'effectue une glissée ventrale avec la tête dans l'eau		
4	Je récupère un objet au fond		
5	Je nage sur le ventre sans appui plantaire		
6	Je saute dans l'eau		
7	Je nage sur le dos sans appui plantaire		

Parcours n°2 : L'initié

Compétences à acquérir :		Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je saute dans l'eau sans me tenir au bord		
2	J'effectue une étoile de mer sur le ventre et le dos		
3	Je me maintiens 10 sec sans me tenir au bord		
4	Je réalise une glissée ventrale tête dans l'eau		
5	Je me déplace sur le dos ou le ventre sans me tenir à la ligne d'eau		
6	Je passe sous les 2 tapis		

Parcours n°3 : Le plongeur			
Compétences à acquérir :		Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	J'effectue un saut bouteille		
2	Je passe dans la cage et récupère un objet au fond		
3	Je sais faire un plongeon canard pour aller chercher un objet au fond		
4	Je passe sous le grand tapis		
5	Je nage 15 m en passant sous les 3 cerceaux		
Parcours n°4 : Le nageur: " le savoir nager"			
Compétences à acquérir :		Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je réalise le parcours du "savoir nager", sans lunettes, sans temps d'arrêt en respectant toutes les contraintes (passage sous tapis, maintien, étoile de mer, chute arrière)		
Parcours n°5 : Le sauveteur			
Compétences à acquérir :		Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je plonge, je glisse et réalise une reprise de nage efficace		
2	Je réalise un 25 m en nage ventral avec coordination bras et jambes et avec une respiration aquatique suivi d'un 25m en nage dorsal		
3	Je me déplace sur 15 m en prenant des repères hors de l'eau et dans l'eau		
4	J'effectue un plongeon canard et je récupère le mannequin		
5	Je remorque le mannequin sur 15 m		



AMENAGEMENT BASSIN CM1 / CM2 : Séances 2, 3, 4 et 5

Atelier 1 : Exemples de situation

Parcours : **Equilibre**

- Faire des étoiles de mer ventrale et dorsale
- Effectuer des glissées ventrales et dorsales à l'aide d'une poussée au mur
- Jeux par équipe (relais, baret..)

Atelier 2 : Exemples de situation

Parcours : **Déplacement**

- Parcours avec les doubles cordes et la corde simple en position dorsale
- Tirer sur les doubles cordes et se laisser glisser le plus loin possible sans mouvement avec la tête dans l'eau
- Nager dans les doubles cordes et le long de la corde simple sans se tenir

Atelier 3 : Exemples de situation

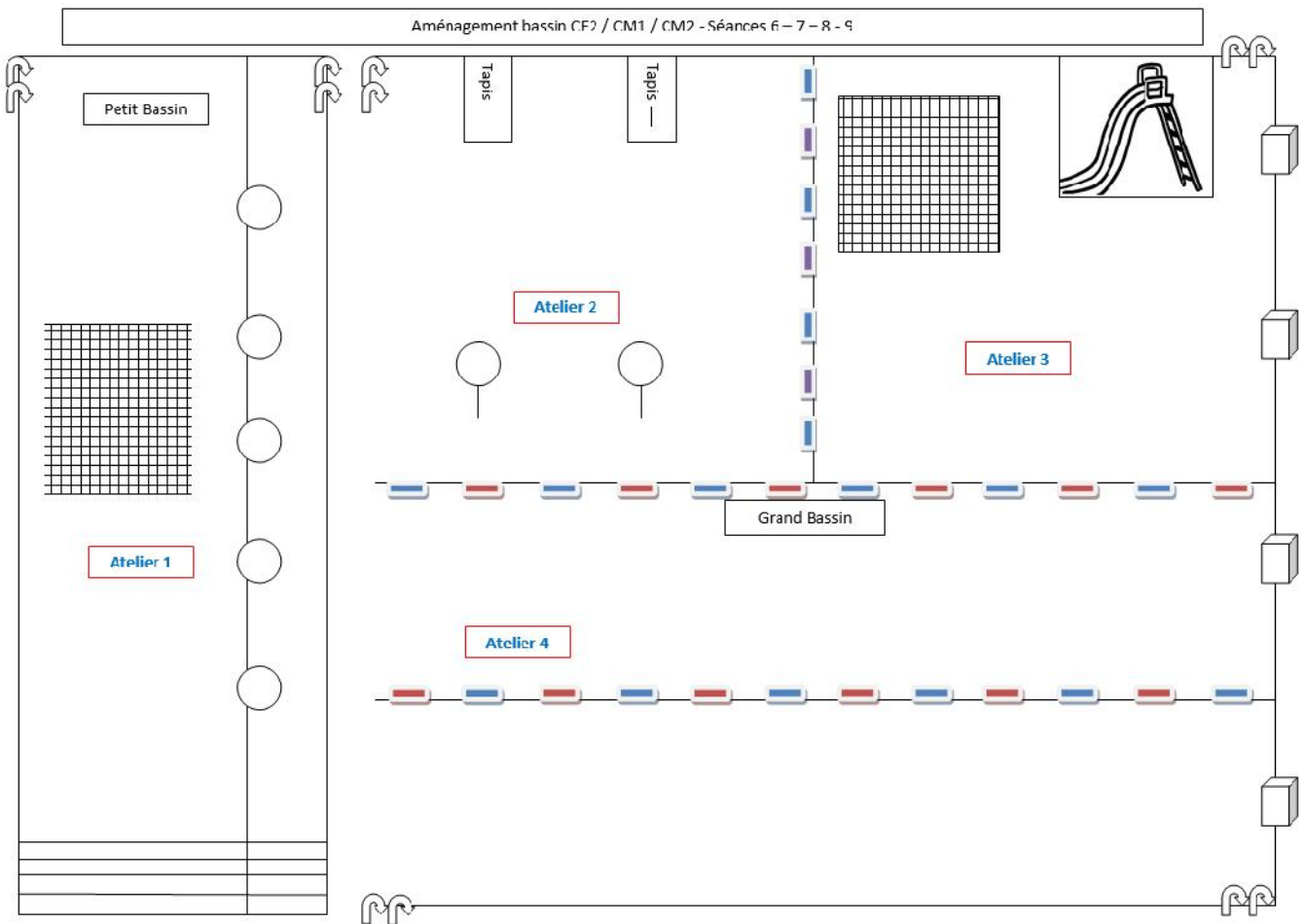
Parcours : **Entrée dans l'eau / Déplacements**

- Effectuer des sauts du plot (saut bouteille, plongeon)
- Nager dans la zone avec planche, pull, frites, ballons
- Jeu de vitesse par équipe sous forme de relais
- Aller chercher des objets lestés en plongeon canard

Atelier 4 : Exemples de situation

Parcours : **Immersion / Déplacements**

- Parcours avec une entrée dans l'eau sur le grand tapis, passage sous les deux plus petits et passer sous les trois cerceaux
- Plonger du plot et passer sous les trois cerceaux en position de fusée
- Faire des entrées dans l'eau à l'aide du grand tapis fin (roulade, chute avant, chute arrière...)



AMENAGEMENT BASSIN CM1 / CM2 : Séances 6, 7, 8 et 9

Atelier 1 : Exemples de situation

Parcours : **Glisse et immersion**

- Descendre les marches et nager sur le ventre
- Effectuer une immersion pour pouvoir passer dans les anneaux
- Ramasser un objet au fond de la cage

Atelier 2 : Exemples de situation

Parcours : **Glisse et immersion**

- Entrée dans l'eau par les tapis (sauts, roulades avant...)
- Nage d'approche pour pouvoir passer dans les cerceaux immergés
- Effectuer un plongeon canard pour pouvoir passer dans les cerceaux

Atelier 3 : Exemples de situation

Parcours : **Entrée dans l'eau et immersion**

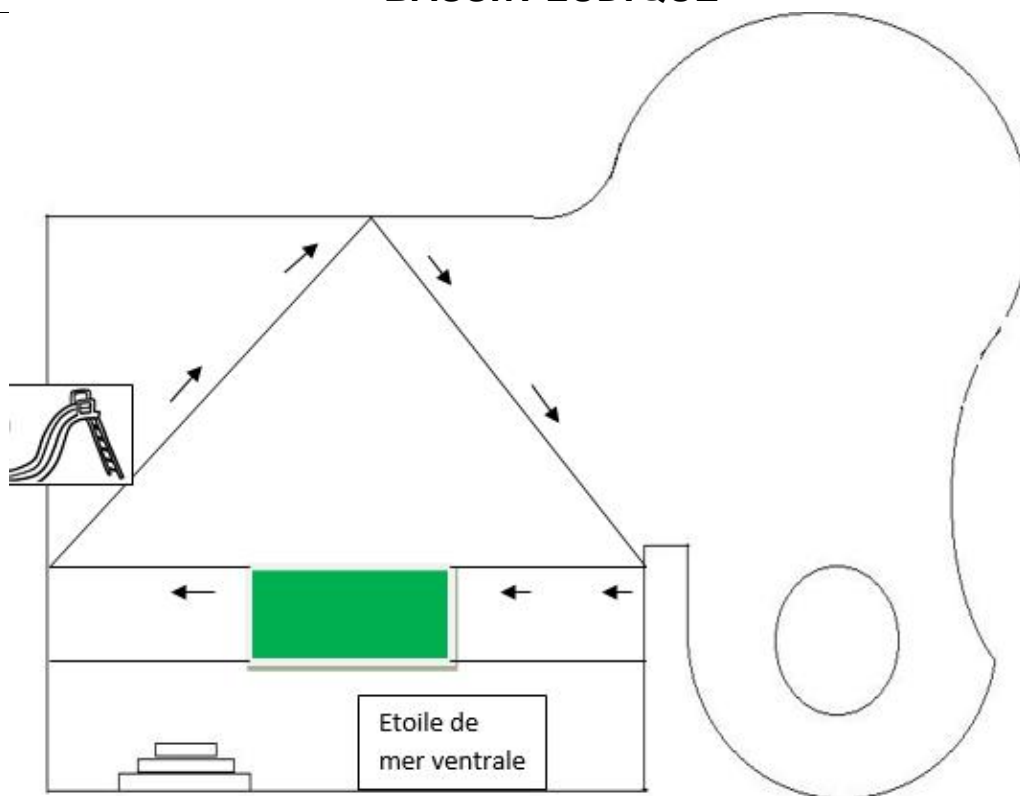
- Entrée dans l'eau par le toboggan (tête en avant, en arrière...)
- Entrée dans l'eau par le plot (saut bouteille, plongeon...)
- Effectuer un plongeon canard pour ramasser un objet au fond de la cage

Atelier 4 : Exemples de situation

Parcours : **Déplacements / immersion**

- Départ plongeon puis technique de nage sur le ventre (coordination bras/jambes)
- Idem sur le dos (utilisation planches et frites si besoin)
- Travail immersion avec mannequin : nage approche -} plongeon canard -} prise mannequin -} déplacement

PARCOURS EVALUATION POUR LES GRANDES SECTIONS DANS LE BASSIN LUDIQUE



Compétences par ateliers GS dans le bassin ludique

Parcours n°1 : La Grenouille

Compétences à réaliser avec brassières de sécurité (ceinture/brassards)		Validation	
		Début de cycle	Fin de cycle
1	Je mets ma tête dans l'eau		
2	Je sais faire des bulles dans l'eau		
3	Je sais faire une étoile de mer sur le ventre et sur le dos		
4	Je sais faire le parcours de la grenouille (toboggan, déplacement, monter et sauter du tapis)		
Compétences à réaliser sans brassières de sécurité			
5	Je sais faire une étoile de mer sur le ventre près des marches du bassin		
6	Je sais faire le parcours en m'aidant si nécessaire des cordes (toboggan, déplacement, monter et descendre du tapis)		

7 ANNEXES et GUIDE DE L'ENSEIGNEMENT DE LA NATATION SCOLAIRE

A- Supports d'évaluation éducation nationale et grilles d'évaluation

- Feuille d'évaluation palier 1 et 2
- Grilles d'évaluation de début et de fin de cycles 2 et 3
- Texte réglementaire du « savoir nager »
- Feuille attestation du « savoir nager »

B- Fiches guides à l'enseignement de la natation scolaire

- « Les 7 principes qui vont guider l'enseignement »
- Progressivité des apprentissages au cycle 2
- Fiche : « Comment, après une poussée, aller le plus loin possible sans mouvement »
- Fiche : « Est-ce que je peux rester au fond du bassin »
- Fiche : « Comment me déplacer efficacement ? »

C- Exemples d'apprentissage progressif de la natation scolaire

- « Pour apprendre à se déplacer sur 15 et 30 m »
- « Pour apprendre à sauter sans aide puis pour apprendre à plonger »
- « Pour apprendre à flotter et à s'équilibrer »
- « Pour apprendre à s'immerger »

A- Supports d'évaluation :

Résultats évaluation palier 1 socle commun											
PISCINE d'AVOINE											
Ecole :					Date :						
Enseignant :											
NOMS et Prénoms des élèves CE1 inscrits de la cla/sse		COMPETENCE 1		COMPETENCE 2						Validation de la compétence 2	
		Se déplacer sur 15 m		Réaliser 3 tâches en Moyenne Profondeur							
		Validation de la compétence 1		Sauter		S'immerger		S'équilibrer			
		oui	non	oui	non	oui	non	oui	non	oui	non
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

Résultats évaluation palier 2 socle commun

Piscine d'Avoine											
Ecole :					Date :						
Enseignant					Classe : CE2 - CM1 - CM2						
NOMS et Prénoms des élèves inscrits de la classe		COMPÉTENCE 1		COMPÉTENCE 2						Validation de la compétence 2	
		Se déplacer sur 30 m		Enchaîner 3 tâches dans un parcours en Grande Profondeur							
		Validation de la compétence 1		Plonger ou sauter		S'immerger (passage dans 2 cerceaux décalés)		S'équilibrer (surplace)			
		oui	non	oui	non	oui	non	oui	non		
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

Compétences par atelier du Cycle 3 (Ca2, Cm1, Cm2)

			Parcours N°1 : Le débouleur					Parcours No 2 : L'initié					Parcours N° 3 : Le plongeur					Parcours N° 4 : Le savoir nager	Parcours N°5 : Le sauveteur				
	NOM	PRENOM	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5			
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							
13																							
14																							
15																							
16																							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							

Compétences par atelier du Cycle 2 (GS, CP, CE1)

	NOM	PRENOM																							
1			1	Toucher ligne d'eau	Le crocodile																				
2			2	Tete dans l'eau																					
3			3	Entrée par tapis																					
4			4	Déplacement ligne																					
5			5	Etoile ventrale																					
6			6	Etoile dorsale																					
7			7	Recherche objet																					
8			8	Crocodile + bulles																					
9			1	Toboggan	Le calamar																				
10			2	Déplacement corde																					
11			3	Corde + cerceaux																					
12			4	Double cordes																					
13			1	Echelle GB	Lamurène																				
14			2	Double cordes																					
15			3	Cage																					
16			4	Déplacement ligne																					
17			1	Saut	Le dauphin																				
18			2	Etoile ventrale (5 sec)																					
19			3	Etoile dorsale (5sec)																					
20			4	Tapis																					
21			5	Déplacement 15 m																					
22			1	Plongeon plot	Le requin																				
23			2	15 m respiration																					
24			3	Plongeon canard																					
25			4	15 m dos																					

	NOM	PRENOM	La grenouille avec aide à la flottaison				sans aide flottaison	
			1	2	3	4	5	6
1			Te le dans l'eau					
2			Faire des bulles					
3			Eboulé de mer V et D					
4			Parcours					
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								

Enseignements primaire et secondaire

Évaluation

Attestation scolaire « savoir-nager »

NOR : MENE1514345A
arrêté du 9-7-2015 - J.O. du 11-7-2015
MENESR - DGESCO A1-2

Vu code de l'éducation, notamment article D. 312 47 2 ; code du sport ; arrêté du 9-6-2008 ; arrêté du 9-7-2008 ; avis du CSE du 3-6-2015

Article 1 - Le savoir-nager, dont la maîtrise permet la délivrance de l'attestation scolaire « savoir-nager » prévue par l'article D. 312-47-2 du [code de l'éducation](#), est défini par l'annexe 1 du présent arrêté.

Article 2 - L'attestation scolaire « savoir-nager », délivrée par le directeur de l'école ou par le principal du collège, est incluse dans le livret scolaire de l'élève ; un exemplaire, imprimé selon le modèle fixé par l'annexe 2 du présent arrêté, est remis.

La maîtrise du savoir-nager est attestée par les personnels qui ont encadré la formation et la passation des tests correspondants : à l'école primaire, un professeur des écoles en collaboration avec un professionnel qualifié et agréé par le directeur académique des services de l'éducation nationale ; au collège, un professeur d'éducation physique et sportive.

Article 3 - Pour l'année scolaire 2015-2016, les dispositions relatives au savoir-nager qui figurent à l'annexe de l'arrêté du 9 juillet 2008 susvisé sont remplacées par les dispositions de l'annexe 1 du présent arrêté.

Article 4 - Le présent arrêté entre en vigueur à compter de la rentrée scolaire 2015.

Article 5 - Le présent arrêté sera publié au Journal officiel de la République française.

Fait le 9 juillet 2015

Pour la ministre de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche
et par délégation,
La directrice générale de l'enseignement scolaire,
Florence Robine

Annexe 1

Le savoir-nager

Le savoir-nager correspond à une maîtrise du milieu aquatique. Il reconnaît la compétence à nager en sécurité, dans un établissement de bains ou un espace surveillé (piscine, parc aquatique, plan d'eau calme à pente douce). Il ne doit pas être confondu avec les activités de la natation fixées par les programmes d'enseignement.

Son acquisition est un objectif des classes de CM1, CM2 et sixième (qui constitueront le cycle de consolidation à compter de la rentrée 2016). Le cas échéant, l'attestation scolaire « savoir-nager » pourra être délivrée ultérieurement. Sa maîtrise permet d'accéder à toute activité aquatique ou nautique susceptible d'être programmée dans le cadre des enseignements obligatoires ou d'activités optionnelles en EPS, ou à l'extérieur de l'école, notamment pour la pratique des activités sportives mentionnées aux articles A. 322-42 et A. 322-64 du [code du sport](#).

Il est défini comme suit :

Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes :

- à partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière ;
- se déplacer sur une distance de 3,5 mètres en direction d'un obstacle ;
- franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1,5 mètre ;
- se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres ;

- au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
 - faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale ;
 - se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres ;
 - au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
 - se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète ;
 - se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ.
- Connaissances et attitudes :
- Savoir identifier la personne responsable de la surveillance à alerter en cas de problème ;
 - connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé ;
 - savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels la maîtrise du savoir-nager est adaptée.


Annexe 2

↳ ■ Modèle d'attestation scolaire « savoir-nager »

Annexe 2
Modèle d'attestation scolaire du savoir-nager

Recto

Académie de _____	Cachet de l'établissement et signature du directeur de l'école ou du chef d'établissement	<i>Attestation scolaire « savoir-nager »</i>	PHOTO
		NOM : _____	
		Prénom : _____	
		Date de naissance : __ / __ / _____	
		École / collège : _____	

 MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

Verso

Attestation scolaire « savoir-nager »

Le professeur des écoles et le _____, ou le professeur
d'éducation physique et sportive⁽¹⁾, certifient que l'élève
_____ maîtrise le savoir-nager défini par l'arrêté du 8
juillet 2015 (parcours de capacités, connaissances et attitudes).
le __ / __ / _____

Noms et signatures du

Professionnel agréé (et titre)	Professeur
--------------------------------	------------

(1) compléter ou rayer la mention inutile

7 PRINCIPES QUI VONT GUIDER L'ENSEIGNEMENT...

LA RESPIRATION	« L'apnée est une étape fondamentale » (sans rechercher de prouesses)
	« L'enfant doit apprendre à gérer une succession d'apnées »
L'EQUILIBRATION	« L'enfant flotte mieux d'autant plus qu'il est totalemt immergé »
	« L'enfant doit vivre l'expérience d'une remontée passive »
	« La position de la tête dans l'eau est déterminante »
LA PROPULSION	« La coulée ventrale représente une acquisition essentielle. »
	« Il faut construire au plus tôt un moteur à l'avant (bras/mains)

Tirées du livret d'accompagnement « **Le fabuleux voyage de Lola** » Edition Revue EPS

PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES AU CYCLE 2

Fiche guide pour construire des apprentissages

Les tableaux suivants donnent **des repères** aux équipes pédagogiques pour organiser la **progressivité des apprentissages**.. Pour chaque niveau, les connaissances et compétences acquises dans la classe antérieure sont à **consolider**.

	du Niveau 1	→	vers le Niveau 2
Locomotion	<p>Se déplacer en surface.</p> <p>Se propulser à l'aide de supports fixes ou mobiles (cordages, barres, planches, frites...) grâce à l'action des mains (traction) et des jambes (battements naturels)</p> <p>Se déplacer sur quelques mètres (de 5 à 6 m) sans matériel et sans appui.</p>		<p>Se déplacer en surface et en profondeur.</p> <p>-Se propulser à l'aide des bras et des jambes, sans matériel: . sur le ventre (en surface et en profondeur) . sur le dos (en surface)</p> <p>Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans matériel et sans appui en grande profondeur.</p>
Immersion	<p>Entrer dans l'eau, avec ou sans aide, du bord : - descendre, glisser, sauter, se laisser tomber... en prenant différentes positions avec son corps : boule, corps tendu, assis, à genoux...</p> <p>pour aller récupérer un objet flottant (de plus en plus loin)</p> <p>S'immerger avec des aides pour réaliser des actions simples :</p> <p>En utilisant du matériel fixe : cage, perches verticales ou obliques, échelle, câbles...</p> <p>Descendre, toucher le fond, remonter : - en touchant le fond avec différentes parties de son corps (pieds, genoux, fesses, mains) - en allant chercher un ou plusieurs objets lestés. - en remontant avec des mouvements</p>		<p>Entrer dans l'eau sans aide à partir d'un plot, d'un toboggan : - en orientant le corps différemment (avant, arrière, latéralement.) - par-dessus un obstacle éloigné ou élevé.</p> <p>pour aller récupérer un objet immergé (de plus en plus profond)</p> <p>S'immerger avec des aides pour enchaîner des actions plus complexes :</p> <p>En utilisant du matériel fixe : cage, perches verticales ou obliques, échelle, câbles...</p> <p>Descendre, se déplacer, remonter : - en variant les modalités d'entrée : pieds ou tête en premier - en augmentant la durée de l'immersion : parcours plus longs, déplacements obliques et/ou horizontaux, plusieurs objets à remonter... - en remontant passivement</p>
Ventilation	<p>Immerger la tête pour vivre des apnées courtes</p> <p>pour passer sous un obstacle flottant en surface (ligne d'eau, perche, cerceau, ...)</p>		<p>Maîtriser l'apnée et l'expiration courte en immersion</p> <p>- en réalisant des actions variées au fond (s'asseoir, s'allonger, ...) - dans des situations qui proposent la prise de repères visuels et une augmentation de la durée d'immersion : ramasser des objets de couleur, passer dans un « tunnel » de cerceaux lestés...</p>
Equilibration	<p>S'équilibrer dans des positions variées : ventral, dorsal: - en utilisant du matériel flottant - en trouvant des appuis variés avec les bras et les jambes,</p> <p>pour tenir la position jusqu'à 5 secondes</p>		<p>S'équilibrer dans des positions variées : ventral, dorsal - en position horizontale (étoile de mer, méduse...) - sans aucun support</p> <p>pour tenir la position au moins 5 secondes</p> <p>Réaliser une glissée ventrale : « Prendre place dos au mur, un pied au fond, l'autre sur la paroi verticale Casser le buste et immerger le visage, bras allongés devant, Pousser sur le mur : extension des jambes. Conserver l'équilibre pendant la glissée »</p>

Atelier Expérimentation / Fiche 3

Est-ce que je peux rester au fond du bassin ?

Thème : IMMERSION / EQUILIBRE

Sentir que la poussée de l'eau me remonte à la surface

A la piscine

Matériel : cage en moyenne profondeur

Modalité : par 2 (attribuer un n° à chaque élève 1 et 2 et faire travailler alternativement)

Expérimenter :

S'aider de la cage pour aller au fond (s'immerger)

- Varier les positions du corps (à genoux, assis, allongé, sur le ventre, sur le côté, sur le dos...)
- S'allonger au fond, lâcher la cage. Ne faire aucun mouvement. Faire constater...
- La durée de l'immersion (5, 10, 15 sec ?)

Evolution :

Idem en s'aidant d'une perche.

En entrant dans l'eau par un saut, par le toboggan (se laisser remonter, sans mouvement)

Mise en commun

Je peux rester longtemps sous l'eau.

Quand je suis au fond, la poussée de l'eau me remonte à la surface.

Atelier Expérimentation / Fiche 4

Comment, après une poussée, aller le plus loin possible sans autre mouvement ?

A la piscine

Prendre place dos au mur, un pied au fond, l'autre sur la paroi verticale.

Prendre inspiration.

Casser le buste et immerger le visage, bras allongé devant.

Pousser sur le mur : extension des jambes

Conserver l'équilibre pendant la glissée.

Expérimenter : mettre des repères sur le bord (plots de couleur)

- Position des bras et des jambes pendant la glissée (écartés/ tendus / groupés)
- Position des pieds pendant la glissée (en extension / en flexion)
- Position de la tête pendant la glissée (relevée/enroulée)

Evolutions :

- Enchaîner glissée et se regrouper en boule (méduse)
- Enchaîner glissée et étaler les bras et jambes (étoile de mer)
- Enchaîner glissée ventrale et essayer de faire demi tour pour passer sur le dos.

Mise en commun

Après une poussée, pour aller le plus loin possible sans autre mouvement, **mon corps doit avoir un « profil hydrodynamique » : bien allongé, bien tendu...**

Atelier Expérimentation / Fiche 5

Comment me déplacer efficacement ?

A la piscine

Avoir différents objets destinés à faciliter la flottaison. (1objet /élève)

- frites
- planches
- haltères en « mousse »
- ballons

Expérimenter :

Trouver un équilibre sur l'eau avec le matériel. (assis, sur le ventre, sur le dos,..)
et chercher comment se déplacer en n'utilisant **que les bras** (la propulsion).

les deux bras en même temps, l'un après l'autre, un seul bras...
en avant, en arrière, en allant à droite, à gauche, en tournant sur place...

Expérimenter les différents trajets des bras (trajets longs, courts, rapides, ...)

Expérimenter les différentes orientations des mains (mains verticales, mains horizontales, mains ouvertes, mains fermées..) et des doigts (ouverts/fermés)

Mise en commun

Pour me déplacer efficacement, je tire mes bras ou je pousse sur mes bras d'un mouvement uniforme et je me laisse glisser.










Pour avancer en ligne droite,...

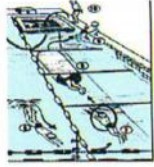
Pour reculer,...

Pour tourner à droite,...



Pour tourner à gauche...




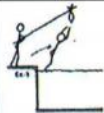



B- Exemples d'apprentissage progressif de la natation scolaire















Pour apprendre à se déplacer sur 15 et 30 mètres				
Enjeux	Actions en moyenne et grande profondeurs		Matériels	Illustrations
Accepter de se déplacer dans le milieu aquatique	Se déplacer le long du bord			
	D1	- en le tenant, mains et/ou pieds au mur.		
	D2	- en position verticale.		
	D3	S'éloigner du bord en le lâchant de plus en plus longtemps.		
	Se déplacer en position allongée		avec palmes, avec l'aide de la frite ou la planche	
D4	- à l'aide de matériel.			
D5	- avec matériel tenu à bout de bras pour aider à la flottaison et en soufflant dans l'eau.			
Accepter de se déplacer en position horizontale en maintenant la posture	Se déplacer en position ventrale		avec aide de la planche ou de la frite ou pullboy	
	D6	- avec bras alternés, en simultané (brasse...).		
	D7	- avec jambes alternées, en simultané.		
	D8	- en passant dans un cerceau.	cerceau à demi immergé	
	Se déplacer en position dorsale		avec aide de la planche ou de la frite ou pullboy	
	D9	- avec les bras alternés.		
	D10	- avec les jambes alternées et/ou simultanées.		
D11	Se déplacer entre deux lignes d'eau en les lâchant de temps en temps.	rail, lignes d'eau, échelles flottantes		
Accepter l'immersion lors du déplacement	D12	Se déplacer en position allongée sans aide, sur 5 à 8 mètres.		
	D13	Se déplacer en position ventrale ou dorsale, voies respiratoires immergées.		
Développer l'efficacité dans le déplacement	D14	Se déplacer sur 15 mètres sans aide et sans appui (Palier 1).		
	Se déplacer en positions ventrale et dorsale			
	D15	- en diminuant le nombre de mouvements propulsifs.	planche ou frite pour accroître l'efficacité des mouvements	
	D16	- avec des mouvements alternés et coordonnés des bras et des jambes.		
D17	- en intégrant des changements de direction.	planche, frite		
D18	- en ne relevant la tête que pour inspirer.			
Développer l'efficacité dans la respiration	D19	- en effectuant des coulées ventrales après impulsion au mur.		
	D20	- en augmentant progressivement le nombre d'actions de bras sur une seule expiration.		
D21	- en battant des jambes (à l'aide d'une planche) et en ne relevant la tête que pour inspirer.			

Enchaîner des actions dans un déplacement	D22	Se déplacer sur 30 mètres, sans aide et sans appui (Palier 2).		
		Réaliser des parcours subaquatiques		
	D23	- en allant au fond du bassin.		
	D24	- en ramassant des objets lestés.		
	D25	- en variant l'orientation du regard.		
	D26	- en franchissant des obstacles immergés.		

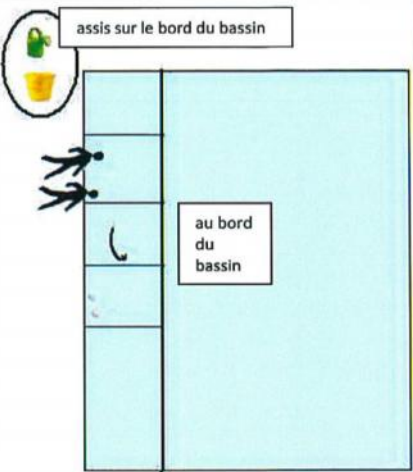
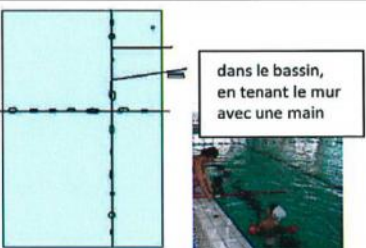
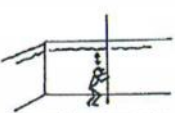



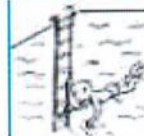
Pour apprendre à sauter sans aide puis pour apprendre à plonger

Enjeux	Actions en moyenne et grande profondeurs	Matériels	Illustrations
Accepter d'entrer dans l'eau dans des formes variées	Entrer sans impulsion		
	E1 - dos à l'eau.	par l'échelle	
	E2 - assis sur le bord, en se retournant et en se laissant glisser.		
	E3 - assis sur le bord, en tenant...	deux mains une main une frite une perche une liane	
	E4 - accroupi sur le bord, en tenant...	deux mains une main une frite une perche	
	E5 - debout sur le bord, en tenant...	une perche une liane	
	E6 - debout sur le bord, en attrapant...	une perche une liane	
	E7 - en glissant assis d'...	un tapis posé sur le bord un bi-gliss un petit toboggan un grand toboggan	
	E8 - en glissant sur le ventre ou sur le dos d'...	un tapis posé sur le bord un bi-gliss un petit toboggan un grand toboggan	
Accepter d'abandonner ses repères de terrien	Entrer avec impulsion		
	E9 - en sautant du bord, en tenant...	deux mains une main un pair une perche une liane	
	E10 -en sautant du bord, avec...	deux frites une frite une planche	

Contrôler son entrée dans l'eau	E11	Sauter dans l'eau sans aide (Paliers 1 et 2).		
		Sauter dans l'eau sans aide		
	E12	- en position groupée (bombe).		
	E13	- en position verticale.		
	E14	- en visant...	un cerceau	
	E15	- en touchant...	un foulard accroché à la perche	
	E16	- à deux, sans se tenir, dans la même position.		
	E17	- pour toucher le fond avec ses pieds.		
	E18	- avec différentes positions des bras.		
	E19	- accroupi, la tête la première...	du bord d'un tapis	
E20	- en roulade avant à partir...	d'un tapis		
Veiller au gainage de son corps	E21	Plonger dans l'eau sans aide (Paliers 2 et 3).		
		Plonger dans l'eau sans aide		
	E22	- après impulsion des deux pieds.		
	E23	- pour aller au fond.		
E24	- en dépassant...	une frite un tapis		

Pour apprendre à flotter et s'équilibrer				
<i>Je me laisse flotter environ 5 secondes : étoile ventrale et/ou dorsale. (Palier 1)</i>				
<i>J'effectue un sur-place de 5 à 10 secondes. (Palier 2)</i>				
Enjeux	Actions moyenne et grande profondeurs		Matériels	Illustrations
Renoncer à quelques repères de terrien	F1	Se déplacer le long du bord.		
	F2	Se déplacer le long du bord en contournant un camarade qui tient cette ligne d'eau.		
Se laisser porter dans l'eau en recherchant une position horizontale	F3	Prendre appui sur le bord, bras allongés, et laisser les jambes remonter en surface.	avec deux bras, un bras	
	F4	Se déplacer le long de deux lignes d'eau (ou câble).		
	F5	Se déplacer le long d'un câble (en faisant des figures, seul ou à 2) avec les deux mains.		
	F6	Se déplacer le long d'un câble (en faisant des figures, seul ou à 2) d'une main.		
	F7	S'accrocher au bord, le lâcher quelques secondes et s'y raccrocher.		
	F8	Prendre appui sur un objet flottant avec les bras et monter les genoux le plus haut possible.	deux frites, une frite	
	F9	Rester en position allongée en utilisant du matériel.	deux frites, une frite, planche, haltères	
Ressentir les conséquences de la position de son corps	F10	Faire une glissée après une impulsion au mur et finir par un équilibre de quelques secondes en tenant une frite ou une planche bras tendus.	frite, planche	
	F11	Chercher des équilibres différents avec du matériel.		
	F12	Enchaîner des équilibres avec l'aide de matériel.		
Accepter de se laisser flotter	F13	Aller au fond avec l'échelle ou le long d'une perche, et revenir à la surface en remontée passive.	échelle, perche	
	F14	Tenir le bord, le lâcher, faire un tour sur soi et se raccrocher.		
	F15	Lâcher le bord, s'accrocher à un objet flottant situé à 1,5m et revenir au bord.	tapis, planche	
	F16	Echanger son objet flottant avec celui d'un camarade.	frite, pullboy, planche	

Pour apprendre à s'immerger

Enjeux	Actions en moyenne et grande profondeurs	Matériels	Illustrations	
Accepter un premier contact avec l'eau	i1	S'éclabousser le visage...		
	i2	Mettre une partie du visage dans l'eau, assis sur les marches ou allongé sur le bord.		
	i3	Faire des bulles...		à l'aide d'une paille, d'un tuba, sans matériel
Accepter une courte immersion	i4	Souffler dans l'eau pour faire avancer une balle.		
	i5	Passer sous une perche, légèrement surélevée.		perche deux planches
	i6	Passer sous une ligne d'eau. (Palier 1)		
Expirer de façon volontaire	i7	S'immerger complètement la tête en restant accroché au mur : souffler dans l'eau.	<p>Travail possible en binôme : l'un souffle dans l'eau, l'autre regarde et on inverse les rôles.</p> <p>PP ou MP</p>  <p>En s'aidant de la perche verticale, aller toucher le fond avec les pieds (profondeur 1,50 m)</p>    	
	i8	Descendre, en soufflant dans l'eau, le long...		de l'échelle, d'une perche
	i9	Effectuer dix mouvements respiratoires avec expiration aquatique, accroché au mur.		
	i10	Toucher le fond avec différentes parties du corps...		à l'aide de l'échelle, d'une perche, sans aide