

LIVRET D'ACCUEIL



Piscine Intercommunale de l'Echeneau à Vouvray

Communauté de Communes du Vouvron (CCV)

Classes des cycles 2 & 3

2012-2017

ASPECT FONCTIONNEL

COORDONNEES DU SITE :

Piscine Intercommunale de l'Echeneau
rue du Petit Coteau 37210 VOUVRAY

☎ Piscine : 02 47 52 72 00

☎ CCV : 02 47 29 06 10



Fax CCV : 02 47 29 06 26

Courriel : contact@cc-vouvillon.fr

Site web : www.cc-vouvillon.fr

Piscine	INSPECTION DE L'EDUCATION NATIONALE Circonscription de Saint-Pierre des Corps
<p>- Responsable (Directeur du complexe) : Brigitte DOUSSET – Présidente de la CCV ☎ 02 47 29 06 10</p> <p>- Chef de bassin : Patrick PETIT ☎ 02 47 52 72 00</p> <p>- MNS chargés de la surveillance du bassin et/ou du co-enseignement : Jean-Pierre SEIGLE Elodie LEFRANC</p>	<p>- Référent pédagogique (CPC EPS) :</p> <p>Evelyne RAMEAU ☎ 02 38 83 49 39 (secrétariat)</p> <p>Courriel : evelyne.rameau@ac-orleans-tours.fr</p> <p>ou cpeps.spdc@ac-orleans-tours.fr</p>

Entrée principale



Les bassins



Le «petit bassin = apprentissage »

(12 x 11,8m / 1,05m)



Le « grand bassin = enseignement »
(25 x 15m / 2,30m)

Le « bassin progressif = enseignement »
(12,50 x 15m / 1,20 à 1,50m)

PRIORITES et NIVEAUX DES CLASSES

- chaque école de la Communauté de Communes du Vouvrillon est concernée par l'apprentissage
- classes de cycle 2 : **CP / CE1**
- classes de cycle 3 : **CE2 / CM1 / CM2**

FONCTIONNEMENT

- en période estivale uniquement : 5 semaines
- 2 classes par créneau horaire
- créneau de 40 min

ENCADREMENT

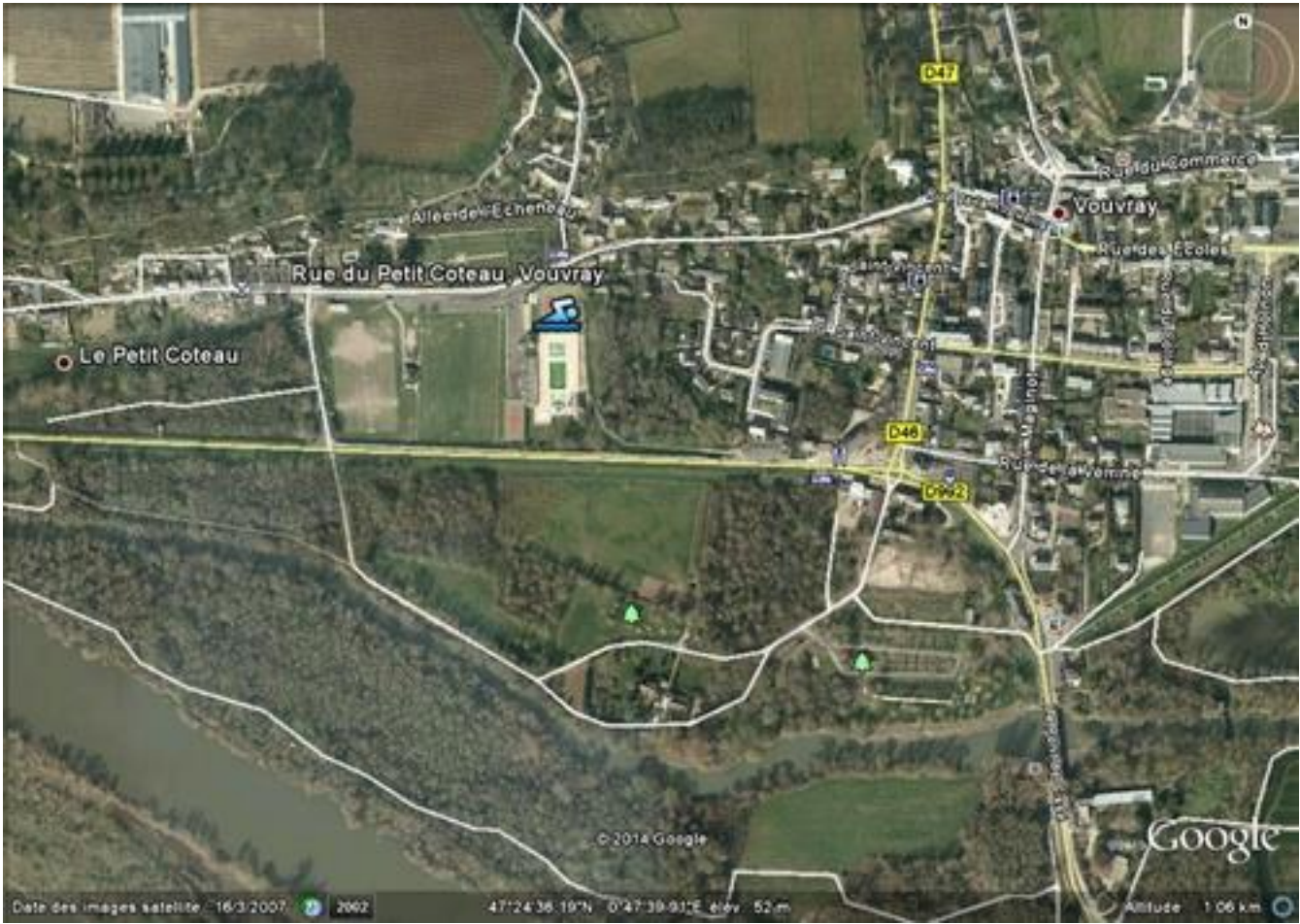
- un MNS réservé **exclusivement à la sécurité du bassin.**
- l'enseignant de la classe – ou son remplaçant
- un éducateur en natation chargé de l'enseignement

- Classe divisée en trois ou quatre groupes : un groupe avec chaque MNS, un groupe avec le(s) enseignant(s). 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. Une rotation et une évolution des groupes peut être envisagée (Professeur des écoles ⇔ MNS).

TRANSPORT DES ELEVES

- Un transport est organisé pour toutes les classes éloignées du site par les communes.
- Une aire de stationnement des autocars est aménagée aux abords de la piscine.
- Les classes de la commune de Vouvray viennent à pied.

PLAN ET ACCES



ASPECT REGLEMENTAIRE

TENUE VESTIMENTAIRE

- Maillot de bain pour les élèves, maillot de bain ou short pour les adultes
- Le port du bonnet de bain est vivement 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 réciproques

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

De même, en cas **d'absence d'un enseignant, ou d'annulation d'une séance** il appartient aux directeurs d'école d'informer, dans les meilleurs délais, le responsable de la piscine et le transporteur.

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'Ecole** : Tout enseignant titulaire de la classe - ou un collègue nommé 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 organisés, ...)

→ Les « **maîtres remplaçants** » pourront ne 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.

Le Professionnel qualifié et agréé chargé de « l'enseignement » : Il assiste l'enseignant dans l'encadrement des élèves et l'enseignement, notamment en prenant en charge un groupe d'élèves.

Pour cela, il doit :

- 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 :

Il 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.

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.

→ **Les accompagnateurs ne sont pas admis dans l'eau avec les élèves de 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.
- Lors de l'utilisation du toboggan il est impératif de faire respecter les consignes de sécurité affichées au bas de l'escalier notamment pour les élèves de moins de 6 ans qui doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte. Par ailleurs un adulte devra obligatoirement se positionner sur la plateforme de départ.
 - 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 lors de l'entrée dans les douches, à la montée dans le bus.
 - En cas d'accident, c'est le personnel de la Collectivité Territoriale (MNS) qui assure les interventions de sauvetage, réanimation, secourisme et de police.

L'évacuation des victimes est assurée par les organismes de secours (ambulances privées, sapeurs pompiers ou SAMU).

VOLET PEDAGOGIQUE

MATERIEL MIS A DIPOSITION

Pour entrer dans l'eau	Pour s'équilibrer et se déplacer	Pour s'immerger
<ul style="list-style-type: none"> - toboggan - tapis 	<ul style="list-style-type: none"> - tapis pont - brassards - ceintures - frites - planches - palmes 	<ul style="list-style-type: none"> - perches - arceaux lestés - cerceaux - bâtonnets lestés

Les outils d'évaluations

Au début du module

Au cours du module

A la fin du module niveau 2

SEANCE 1	SEANCES 2 à 4	SEANCE 5
Evaluation diagnostique	Evaluation formative	Evaluation sommative
<p>Elle permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> -aux élèves de situer leur niveau dans 4 domaines. -aux enseignants de constituer les groupes. 	<p>Elle permet aux élèves d'être « acteurs de leur apprentissage »</p>	<p>Elle permet d'évaluer compétences à la fin du cycle 2.</p> <p style="text-align: center;">FICHES</p>
<p>LA FICHE 2 est à apporter à la 1^{ère} séance et à renseigner par l'encadrement.</p>	<p>Les élèves complètent LA FICHE 6 en classe.</p>	<p>Compétence 1 : Réaliser une performance que l'on peut mesurer.</p>
		EPREUVE
		Se déplacer sur 15 m.

	MNS et maitres consacrent des « moments » réguliers pour permettre aux élèves de faire le point.	Compétence 2 : S'adapter à différents types d'environnement
		EPREUVE
		<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par un saut. - Passer sous une ligne d'eau posée en surface. - Se laisser remonter à la surface - Faire du surplace au moins 5 s - Revenir au bord

Module de 10 séances

BOEN n°28 du 14 07 2011 : « Le parcours d'apprentissage de l'élève doit comprendre :

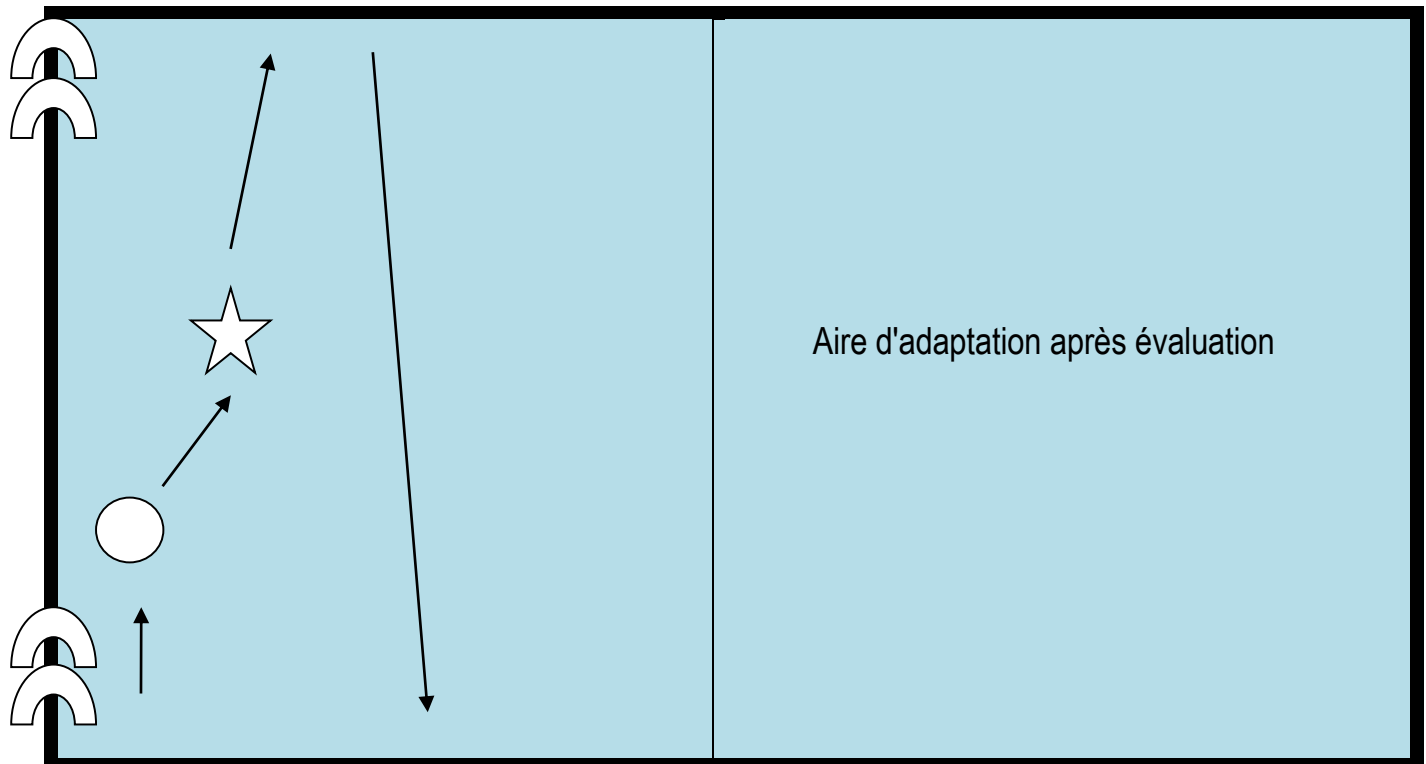
- des **moments de découverte** et **d'exploration du milieu aquatique**-sous forme de **jeux et de parcours soutenus par un matériel adapté** ;
- des **moments d'enseignement progressifs et structurés** souvent organisés **sous forme d'ateliers**.

Les connaissances et capacités seront **évaluées en fin de cycle (palier 1)** »

	AFFECTATION DES MEMBRES DE L'EQUIPE A DETERMINER		
	PARCOURS A DOMINANTES	JEUX A VIVRE	ATELIERS (Expériences, enseignement progressif et structuré)
	Fiches P	Fiches J	Fiches E
Séance 1	EVALUATION INITIALE FICHES 1 et 2		
PARCOURS D'APPRENTISSAGE Séances 2 à 8	Parcours 1 mis en place par MNS	Jeu 1	Atelier 1 L'eau peut-elle rentrer dans mon corps ?
	Parcours 2 mis en place par MNS	Jeu 2	Atelier 2 Est-ce que je peux couler ?

	Parcours 3 mis en place par MNS	Jeu 3	Atelier 3 Est-ce que je peux rester au fond ?
	Parcours 4 mis en place par MNS	Jeu 4	Atelier 4 Comment glisser facilement dans l'eau ? Atelier 5 Comment s'aider de l'eau pour avancer ?
Séance 10	EVALUATION PALIER 1 FICHES		
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		Dispositif	

L'équipe pédagogique proposera un parcours permettant d'évaluer les items de la fiche 2



1. Se déplacer et rejoindre le cerceau puis immersion

- Le visage
- Toucher le fond
- A l'aide de la perche

2. Se déplacer puis s'arrêter et s'équilibrer

- Dos
- Ventre

3. Ventilation

- Expiration (nez / bouche)

4. Déplacement

- Ventre
- Dos
- Avec matériels

EVALUATION DIAGNOSTIQUE

Modalités de la Passation

But de l'évaluation diagnostique

Constituer les groupes d'élèves à partir des compétences de chaque élève, évaluées pour chacune des 4 composantes de l'activité aquatique : Locomotion, Immersion, Ventilation, Equilibration.

Principe

C'est le niveau réel d'habiletés motrices qui détermine le groupe de travail de l'élève et non son niveau de classe.

Mise en œuvre : (proposition d'organisation)

L'enseignant (e) photocopie la **FICHE 1**

- L'enseignant et le MNS prennent en charge l'évaluation des élèves de la classe

ou

- L'enseignant prend en charge un groupe (jeux) et le MNS l'évaluation avec l'autre groupe.

A la piscine

- L'enseignant remet une au MNS référent.
- L'encadrement prend en charge la moitié de la classe pour évaluer chaque élève sur les parcours proposés

Conseil

Permettre une exploration globale du parcours avant d'évaluer.

A l'école

L'enseignant,

- calcule le nombre de points obtenus pour chaque élève (**FICHE 1**)
- constitue les 2 groupes selon les compétences des élèves (**FICHE 2**)

Constitution des groupes d'élèves pour l'enseignement

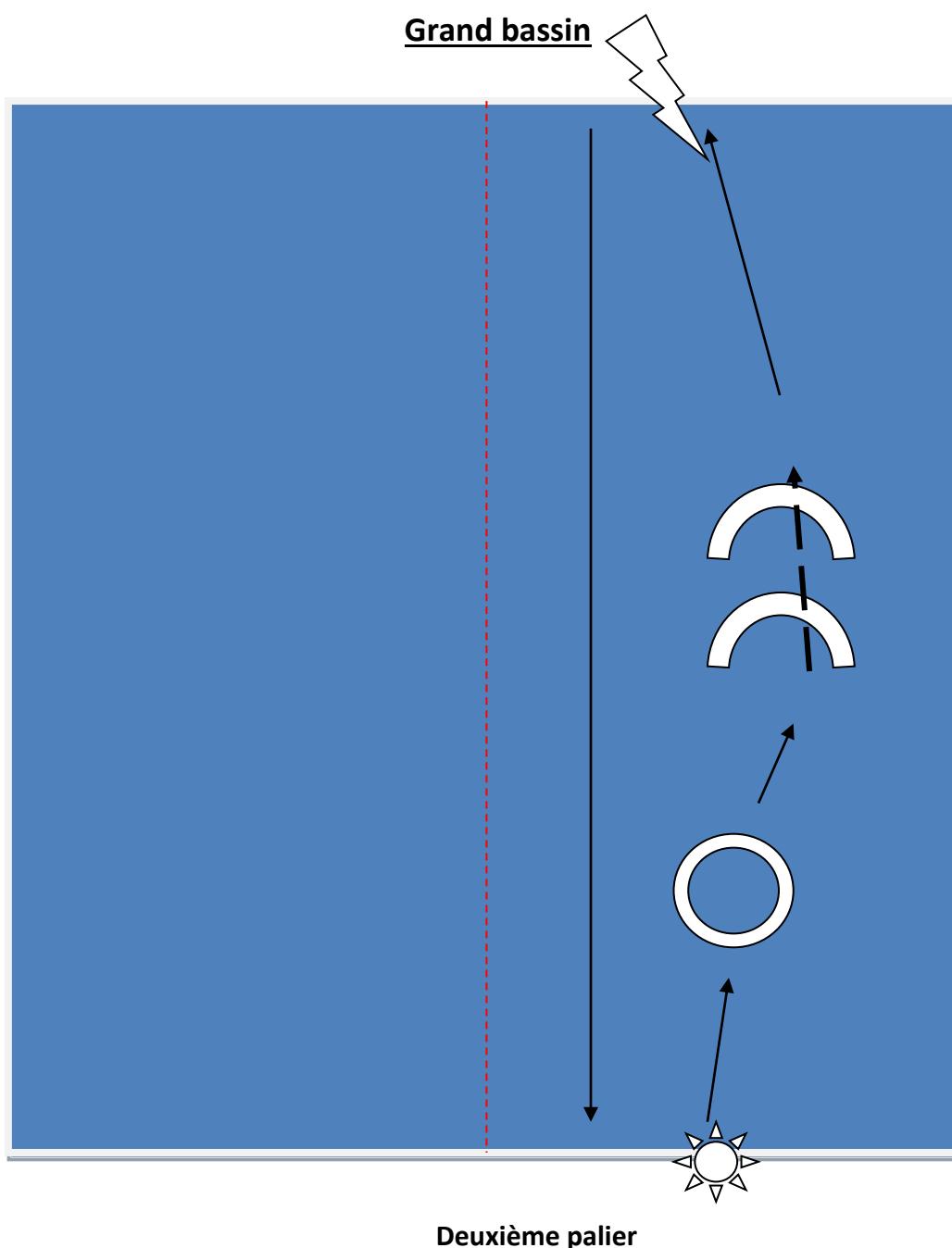
Les groupes seront constitués à partir des compétences de chaque élève, évaluées pour chacune des quatre composantes de l'activité aquatique : Locomotion, Immersion, Ventilation, Equilibration.





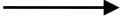
Un élève de CP peut avoir acquis les compétences ciblées au niveau 1 du cadre des apprentissages pour le Cycle 2 : on lui proposera alors de travailler les compétences du niveau 2.

A contrario, un élève de CE1 qui n'aurait pas encore atteint les compétences présentées dans le niveau 1 du cadre des apprentissages pour le Cycle 2, commencerait par travailler celui-ci avant de s'engager dans le niveau 2.

C'est bien le niveau réel d'habiletés motrices aquatiques de l'élève qui doit déterminer son groupe de travail et non son niveau de classe.

L'évaluation diagnostique jointe précise les modalités d'évaluation afin de déterminer le niveau de chaque élève et donc les compétences qu'il va devoir acquérir.



Départ	
Equilibre sur place	
Passage sous les haies	
Virage + Coulée	
Nage (30m)	

FICHE 1 Grille d'observation Cycle 2	Ecole :	Classe : M / Mme	Date :
---	----------------	----------------------------	---------------

	1 Point	2 Points	3 Points	4 Points
Locomotion en GP	① Refuse de se déplacer	② Se déplace en surface avec des supports fixes : mur, câbles, perche, ...	③ Se déplace en surface avec du matériel mobile : frite, planche, haltères...	④ Se déplace en surface sans matériel et sans appuis. CP : 3 m CE1 : 5 m
Immersion Ventilation en MP	⑤ Refuse de s'immerger	⑥ S'immerge seulement le visage.	⑦ S'immerge la tête en passant sous un obstacle de surface : ligne d'eau, perche.	⑧ S'immerge le corps en descendant en profondeur à l'aide d'une perche, d'une cage.
Equilibration en PP ou MP	⑨ Refuse de s'équilibrer	⑩ S'équilibre avec du matériel flottant : frite, planche...	⑪ S'équilibre sur le ventre avec l'aide d'une planche après une poussée.	⑫ S'équilibre sur le dos avec l'aide d'une frite.

	NOMS Prénoms des élèves	Locomotion	Immersion Ventilation	Equilibration	TOTAL
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					
FICHE 2 Evaluation diagnostique		Constitution des Groupes			

Ecole :	Classe :	Date :
---------	----------	--------

RESULTATS ELEVES		
De 3 à 5 points	De 6 à 9 points	De 10 à 12 points
Travailler sur les compétences du niveau 1	Reprendre les compétences du niveau 1 puis passer au niveau 2	Travailler sur les compétences du niveau 2

Progressivité des apprentissages au cycle 2

Ce tableau donne **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**.

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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - en utilisant du matériel flottant - en trouvant des appuis variés avec les bras et les jambes, <p>pour tenir la position jusqu'à 5 secondes</p>	<p>S'équilibrer dans des positions variées : ventral, dorsal</p> <ul style="list-style-type: none"> - en position horizontale (étoile de mer, méduse...) - sans aucun support <p>pour tenir la position au moins 5 secondes</p> <p>Réaliser une glissée ventrale :</p> <p>« 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>

BOEN n° 28 du 14 7 2011: 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.

FICHE 6

Evaluation au cours du module

Je colorie le carré en vert si je sais faire :

<input type="checkbox"/> Je saute dans l'eau dans le petit bassin sans aide.	<input type="checkbox"/> Je saute dans le grand bassin en tenant une perche.	<input type="checkbox"/> Je saute dans le grand bassin et je rejoins le bord seul.
<input type="checkbox"/> Je passe sous une ligne d'eau sans la toucher.	<input type="checkbox"/> Je souffle pendant 5 secondes la tête entièrement dans l'eau.	<input type="checkbox"/> Je plonge la tête la première.
<input type="checkbox"/> Je flotte sur le ventre, sans bouger, avec une frite.	<input type="checkbox"/> Je flotte sur le ventre, sans bouger et sans matériel, en petite	<input type="checkbox"/> Je flotte sur le ventre ou sur le dos, sans matériel, en grande

	profondeur.	profondeur.
<input type="checkbox"/> J'ouvre la bouche dans l'eau. <input type="checkbox"/> J'ouvre les yeux dans l'eau.	<input type="checkbox"/> Je ramasse un objet immergé à 0,80 m.	<input type="checkbox"/> Je ramasse un objet immergé à 1,50m à l'aide de la cage ou de la perche.
<input type="checkbox"/> Je nage, avec une frite, la tête dans l'eau, dans le petit bassin.	<input type="checkbox"/> Je me déplace sans matériel, la tête dans l'eau, sur 10 m.	<input type="checkbox"/> Je me déplace sans matériel sur 15 m.

FICHE ATELIER 1

Ateliers d'expérimentation

Est-il facile de se déplacer dans l'eau ?

Thème : DEPLACEMENT /PROPULSION
Sentir la résistance de l'eau

A la piscine en petite profondeur (pp) :

Matériel : 1 planche pour 2

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

Expérimenter :

- proposer des courses avec de l'eau jusqu'à la taille puis en tenant une planche verticale contre son ventre. Que se passe-t-il ? Pourquoi ?
- se déplacer en tenant la goulotte : en position verticale / en position horizontale. Est-ce la même sensation ?

- tirer son partenaire par les mains (en reculant) : il garde une position verticale, une position allongée. Que se passe-t-il dans ces 2 positions?

Mise en commun :

Pour mes déplacements dans l'eau, je dois offrir **le moins de résistance possible à l'eau.**

FICHE ATELIER 2

Ateliers d'expérimentation

L'eau rentre-t-elle dans mon corps quand je vais sous l'eau?

Thème : IMMERSION

Ouvrir la bouche et les yeux dans l'eau.

A la piscine :

Matériel : cage en petite profondeur et objets qui coulent.

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

Expérimenter :

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

- aller toucher le fond en variant les positions du corps (à genoux, assis, allongé, sur le ventre, sur le côté, sur le dos...)
- ouvrir la bouche sous l'eau
- faire une grimace bouche ouverte...

- crier son prénom, chanter dans l'eau...
- aller chercher un objet (n'importe lequel, défini) → ouvrir les yeux.

Mise en commun :

Quand je suis sous l'eau (en immersion), **mon corps ne se remplit pas : ni par le nez, ni par la bouche.**

Quand je suis sous l'eau (en immersion), **je peux voir en gardant les yeux ouverts**

FICHE ATELIER 3

Ateliers d'expérimentation

Si je vais au fond, est-ce que je peux y rester ?

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...) pour entrer en relation avec le fond.
- 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 en entant 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.**

FICHE A TELIER 4

Ateliers d'expérimentation

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...**

FICHE ATELIER 5

Ateliers d'expérimentation

Comment me déplacer efficacement ?

A la piscine :

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

- frites
- planches
- haltères
- 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...

Fiches JEU 1

La pêche au trésor

THEMES: Immersion et Déplacement

Moyenne profondeur
Largeur du bassin

But : Aller chercher un trésor et le rapporter dans son coffre.

Dispositif :

2 équipes
2 cerceaux (coffre)
Nombreux objets lestés et flottants.

Déroulement :

Au signal, les pêcheurs de chaque équipe vont ramasser le plus vite possible un objet qu'il dépose dans leur coffre.

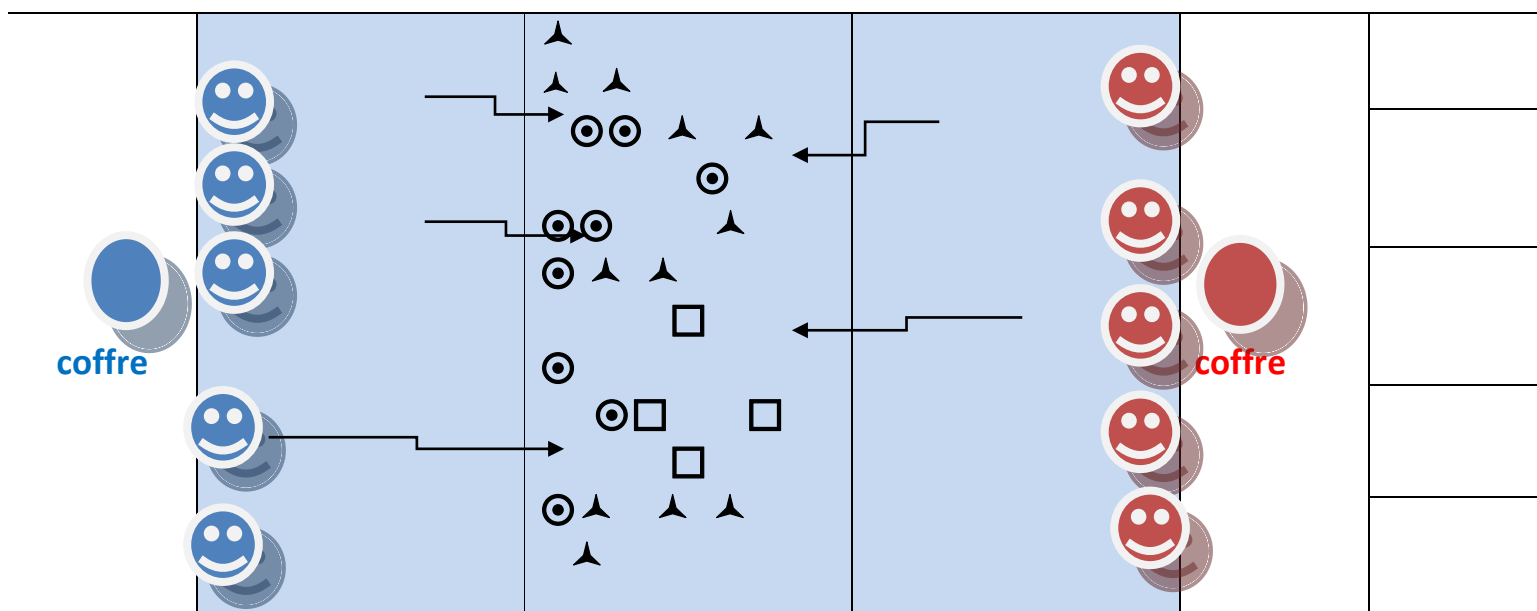
Se joue au temps.

Règle :

Ne prendre qu'un objet à la fois.

Score :

La partie à l'équipe qui a rapporté le plus d'objets.



Evolutions :

- Ne mettre que des objets lestés (favoriser l'immersion)
- Attribuer des points aux objets (5 pour les lestés, 2 pour les flottants)

Fiches JEU 2

Le béret

THEMES: Locomotion et Immersion

Moyenne profondeur
Largeur du bassin

But : Rapporter un objet dans son coffre avant son adversaire.

Dispositif :

2 équipes (élèves numérotés de 1 à...)

2 cerceaux (coffre)

Une dizaine d'objets lestés.

Déroulement :

A l'appel du n°, chaque joueur concerné saute ou plonge selon la profondeur pour aller ramasser un objet lesté qu'il dépose dans son coffre.

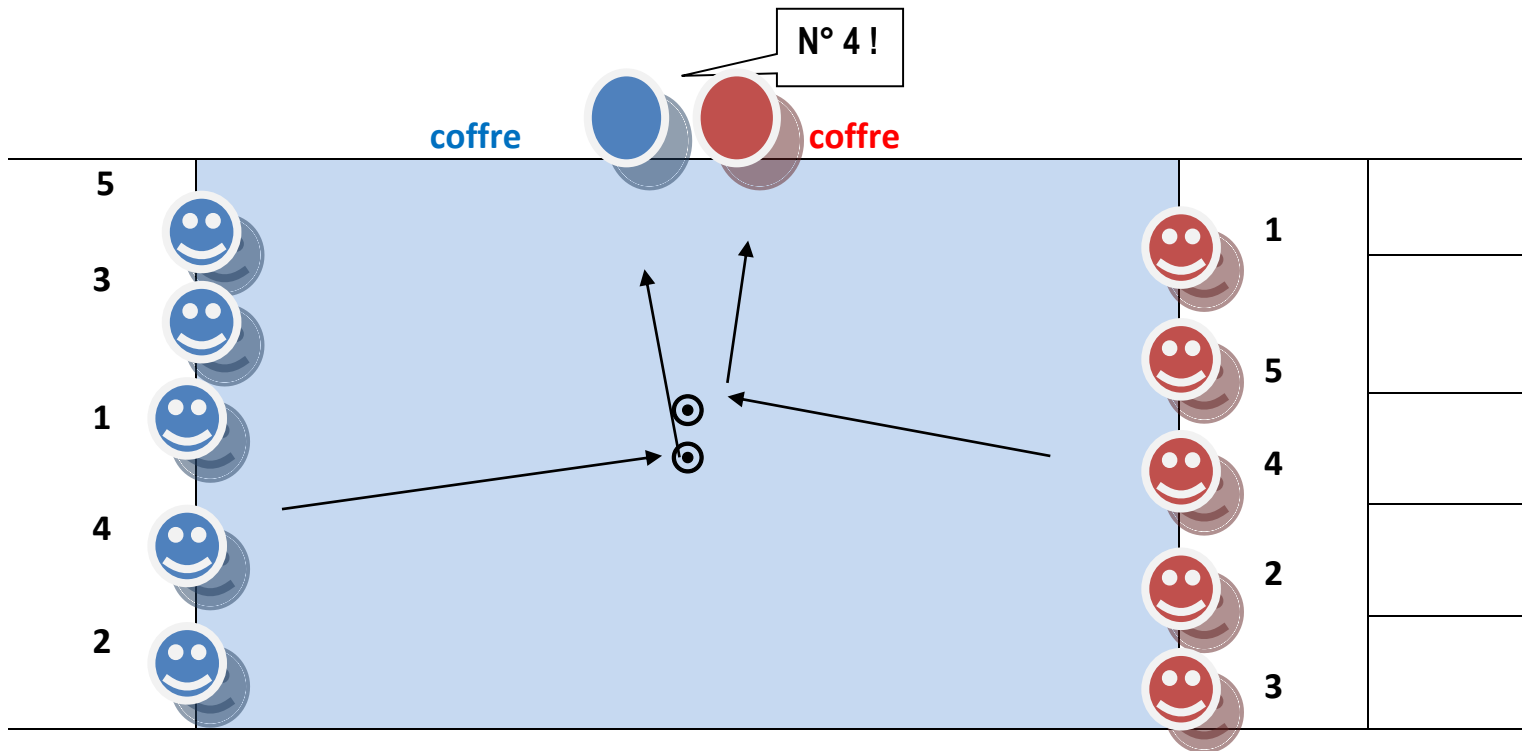
Règle :

Déposer l'objet.

Score :

2 points à l'équipe qui rapporte en 1^{er} l'objet lesté dans son coffre.

1 point à l'équipe qui rapporte en 2^{ème} l'objet lesté dans son coffre.



Fiche JEU 3

1, 2, 3 ... Méduse !

THEMES : Equilibration et Locomotion

Moyenne profondeur

Largeur du bassin

Une frite (ou une planche) par élève

But : Toucher en 1^{er} le bord opposé.

Dispositif :

Une frite par élève

Déroulement :

Pendant que l'enseignant égrène « 1...2... 3 », les méduses avancent en équilibre ventral sur leur frite.

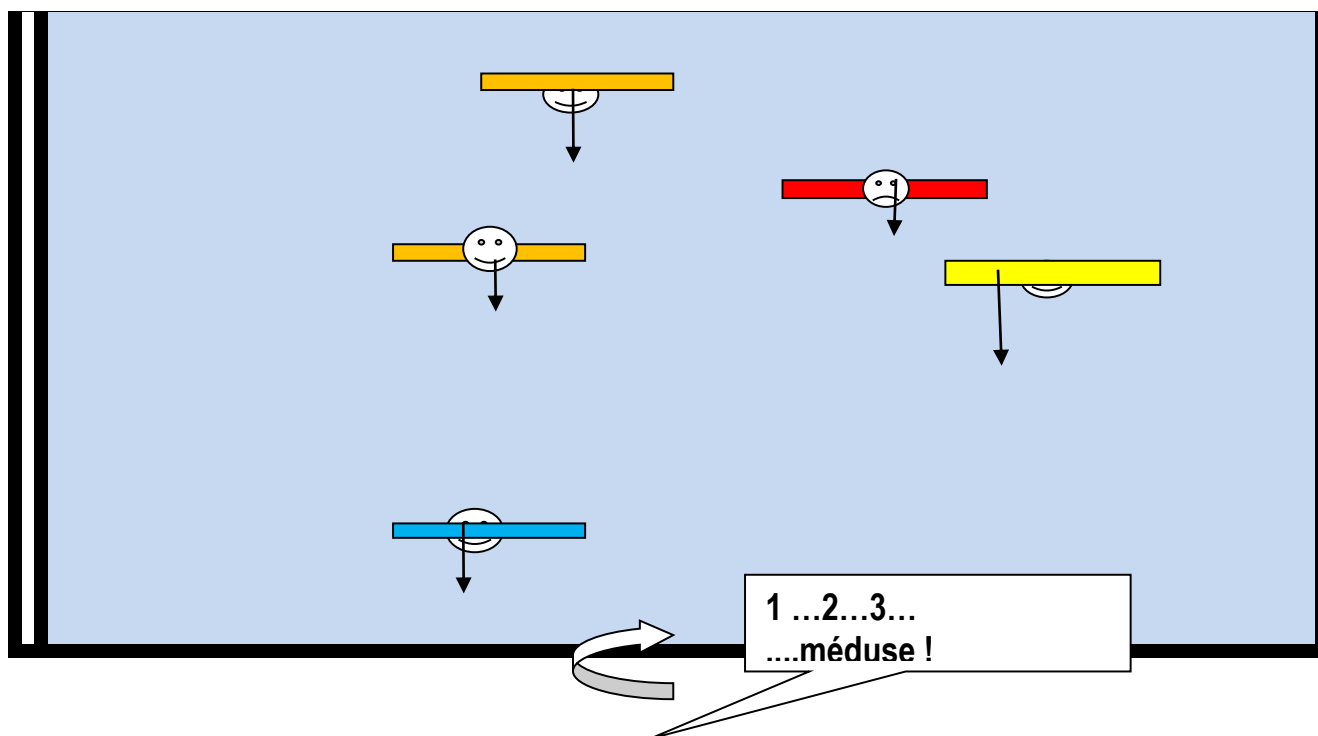
Après avoir prononcé le mot « méduse », le meneur se retourne : il doit voir les méduses glisser, le visage dans l'eau.

Règle :

Retour au départ pour les élèves qui ne glissent pas.

Score :

L'élève qui atteint le bord opposé en 1^{er} devient meneur.



Fiche JEU 4

La torpille

THEMES : Equilibration et Locomotion

Moyenne profondeur

Largeur du bassin

Une frite (ou une planche) par élève

But : Aller le plus loin possible après une poussée.

Dispositif :

Une planche par groupe de 2 élèves (la torpille, l'observateur)

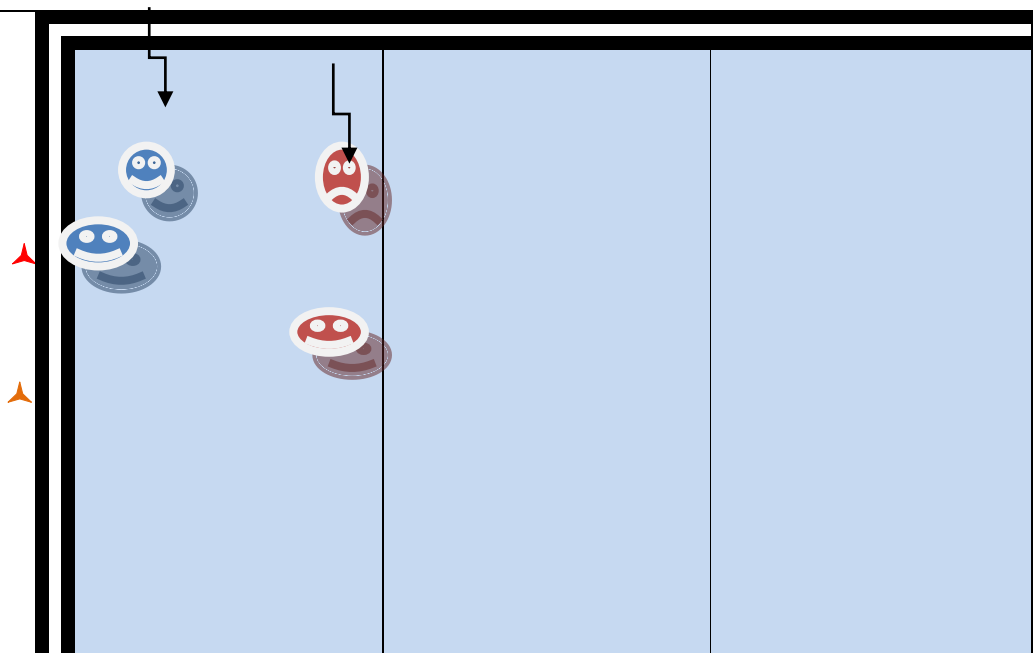
Des repères (cônes, épingles à linge)

Déroulement :

- La torpille pousse sur le mur avec les pieds, tête immergée.(planche si besoin)
- L'observateur place le repère au niveau où la « torpille » sort la tête de l'eau. (accroche l'épingle sur la ligne, place un plot sur la plage...)

Score :

Qui ira le plus loin ?



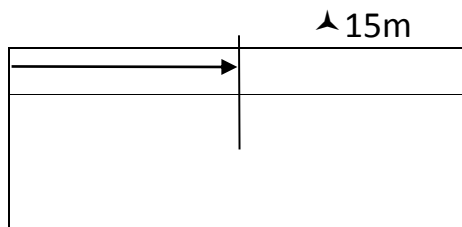
FICHE 7 **Evaluation du palier 1 (CE1)**

BOEN n° 28 du 14 juillet 2011 (circulaire n°2011-090 du 7-7-2011)

Connaissances et capacités à évaluer en fin de cycle 2

Compétence 1 : Réaliser une performance que l'on peut mesurer

Se déplacer sur **une quinzaine de mètres** sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.

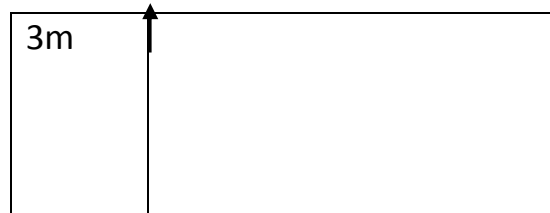


Compétence 2 : S'adapter à différents types d'environnement

Effectuer **un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis**, en moyenne profondeur,

amenant à :

- s'immerger **en sautant** dans l'eau
- se déplacer **brèvement sous l'eau** (par exemple pour passer sous un obstacle flottant)
- se laisser **flotter un instant** avant de regagner le bord.



**EVALUATION CE1 20... - 20...
PISCINE**

Ecole :
Enseignant : M / Mme

NOMS / Prénoms CE1		COMPETENCE 1		COMPETENCE 2						Validation de la compétence 2	
		Se déplacer sur 15 m		Réaliser 3 tâches en moyenne profondeur (mp)							
		Validation de la compétence 1		Sauter		S'immerger		S'équilibrer			
oui	non	oui	non	oui	non	oui	non	oui	non		
Ex	DURAND Patrick	X		X				X			X
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												

Date de la passation :

MNS :

CPC EPS :

Guide pédagogique Cycle 3

Piscine

Photo

FICHE 1

Progressivité des apprentissages au cycle 3
Fiche guide pour déterminer les objectifs d'apprentissage

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 3	vers	le Niveau 4
LONGUEUR NB : ne pas rechercher des « prouesses » en ce domaine	<p>Se déplacer en surface sur le ventre et le dos, en variant le support et le rythme (avec aides à la flottaison) pour éviter les coups de tête, glisser... .</p> <p>Se déplacer par action (attraper un ballon...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - en variant les positions du corps - l'action simultanée des bras <p>- avec des battements de jambes</p> <p>S'immerger</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec des ciseaux de jambes - en augmentant la durée de l'immersion (parcours plus long, plusieurs objets à remonter) - en réalisant des parcours subaquatiques : entrer dans l'eau/ aller au fond/ s'orienter à travers des cerceaux immergés, ramasser des objets lestés et les remonter sur le bord ou sur un support flottant 		<p>Se déplacer en surface à partir d'un point à un plongeon pour enchaîner respirer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - une coulée ventrale sur 5 m. - un déplacement à la surface (plongeon de départ) - Se déplacer en plaçant la respiration. (inspiration sur temps fort des bras) - un parcours sous marin <p>Se déplacer :</p> <p>S'immerger en réalisant un plongeon canard (à partir de la surface, entrer dans l'eau par bascule de la tête) et descendre au fond pour remonter.</p> <p>selon plusieurs types de nage (en dos crawlé, en crawl, en brassé)</p> <ul style="list-style-type: none"> - un corps léger (petit mannequin...) - en coordonnant respiration et mouvements des bras et jambes - sur une trentaine de mètres. <p>en réalisant des parcours avec des changements de direction, avec des changements de profondeur (repères visuels)</p> <p>En recherchant l'efficacité du mouvement lors des déplacements</p>
VENTILATION	<p>S'immerger</p> <p>dans des situations qui favorisent une succession d'immersion</p> <ul style="list-style-type: none"> - en surface (inspiration courte et expiration prolongée) et l'horizontalité du corps. (parcours composé de frites, d'échelles flottantes, de tapis évidés, de cerceaux flottants...) 		<p>Se déplacer</p> <p>sur une longueur en nage dorsale et sur une longueur en nage ventrale en coordonnant respiration et propulsion</p>

EQUILIBRATION	S'équilibrer en position horizontale dans des positions variées (étoiles de mer, méduse...) et les tenir au moins 10 secondes.	S'équilibrer - en maintenant une position verticale, tête hors de l'eau, pendant 10 secondes
	Passer sur le dos puis sur le ventre en se retournant de différentes façons (roulade avant, arrière, demi- tour sur soi même...)	Enchaîner plusieurs types d'équilibre (ventral, dorsal, roulade...)

FICHE 2	Les outils d'évaluation
----------------	--------------------------------

Au début du module	Au cours du module	A la fin du module niveau 4
SEANCE 1	SEANCES 2 à 8	SEANCE 9 ou 10
Evaluation diagnostique	Evaluation formative	Evaluation sommative
Elle permet : - aux élèves de situer leur niveau dans 4 domaines. - aux enseignants de constituer les groupes. FICHES : 3/4/5/6	Elle permet : aux élèves d'être « pilotes » de leur apprentissage »	Elle permet : d'évaluer deux compétences à la fin du cycle 3. FICHES 7 et 8
LA FICHE 3 est à apporter à la 1 ^{ère} séance et à renseigner par l'encadrement.	Les élèves complètent en classe « le cahier du nageur ». (À élaborer par l'équipe de site)	Compétence 1 : Réaliser une performance que l'on peut mesurer.

		MNS et maitres consacrent des « moments » réguliers pour permettre aux élèves de faire le point.	EPREUVE 1
			Se déplacer sur une trentaine de mètres.
			Compétence 2 : S'adapter à différents types d'environnement.
			EPREUVE 2
			<ul style="list-style-type: none"> - Entrer dans l'eau par un saut ou un plongeon. - Passer dans deux cerceaux immergés et décalés. - Se laisser remonter à la surface - Faire du « surplace » pendant 10 s - Revenir au bord
FICHE 3	Evaluation diagnostique Modalités de la passation		

But de l'évaluation diagnostique

Constituer les groupes d'élèves à partir des compétences de chaque élève, évaluées pour chacune des 4 composantes de l'activité aquatique : Locomotion, Immersion, Ventilation, Equilibration.

Principe

C'est le niveau réel d'habiletés motrices qui détermine le groupe de travail de l'élève et non son niveau de classe.

Mise en œuvre : (proposition d'organisation)

L'enseignant (e) renseigne la **FICHE 4** et la photocopie en double exemplaire.

A la piscine, l'enseignant remet une **FICHE 4 au MNS** référent.

- L'enseignant et le MNS prennent en charge simultanément l'évaluation des élèves de la classe
ou

-L'enseignant propose des jeux à un groupe et le MNS assure l'évaluation avec l'autre groupe.

ou

...

Conseil

Permettre une exploration globale du parcours avant d'évaluer.

A l'école

L'enseignant,

- calcule le nombre de points obtenus pour chaque élève (**FICHE 5**)

- constitue les 2 groupes selon les compétences des élèves (**FICHE 6**)

FICHE 4 Grille d'observation	Ecole :	Classe : M.Mme	Date :
--	---------	-------------------	--------

	1 Point	2 Points	3 Points	4 Points
Locomotion en GP	① Se déplace en surface (largeur de la piscine) avec du matériel mobile (frite, haltère) sur le ventre et sur le dos.	② Se déplace en surface, (largeur de la piscine) sans matériel, sur le ventre ou sur le dos.	③ Se déplace en surface (largeur de la piscine), sans matériel, moitié sur le ventre moitié sur le dos, en utilisant les bras et les jambes.	④ Effectue la traversée de la piscine sans appui: aller sur le ventre, retour sur le dos à l'aide des bras et des jambes.
Immersion Ventilation en GP	⑤ S'immerge en profondeur en tenant un support fixe (cage, perche) pour remonter un objet.	⑥ S'immerge par un saut à partir d'un plot pour remonter un objet immergé.	⑦ S'immerge par un saut ou un plongeon à partir d'un plot puis « nage sous l'eau » pour passer dans un cerceau immergé.	⑧ S'immerge par un plongeon canard puis « nage sous l'eau » pour passer dans deux cerceaux immergés et alignés.
Equilibration en PP	⑨ Reste en équilibre horizontal sur du matériel (frite, planche, haltère).	⑩ Réalise une glissée ventrale sans support, visage en immersion.	⑪ Réalise une glissée ventrale suivie d'une étoile de mer tenue 5 s.	⑫ Réalise une glissée ventrale suivie d'un équilibre dorsal tenu 5 s.

	NOMS et Prénoms des élèves	Locomotion	Immersion Ventilation	Equilibration	TOTAL
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					
FICHE 5	Evaluation diagnostique cycle 3 (CE2 ou CM1) Un exemple de dispositif				

L'équipe pédagogique proposera **des dispositifs** permettant d'évaluer les items de la fiche 4

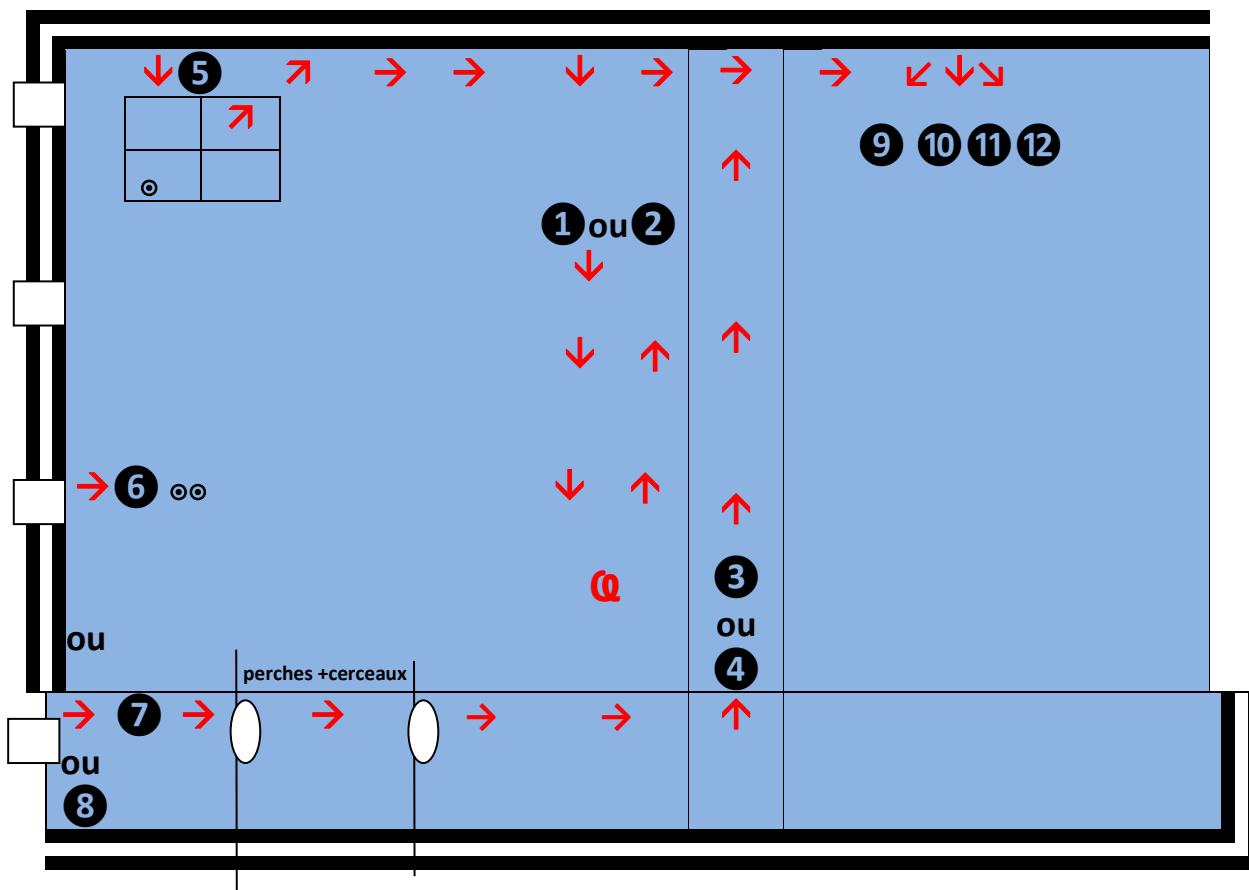
A élaborer par site au regard du matériel disponible



1,40



0,80



Locomotion

- Avec support : 1
 Sans support : 2 3 4

Immersion

- Avec support : 5
 Sans support : 6 7 8

Equilibration

- Avec support : 9
 Sans support : 10 11 12

FICHE 6	Evaluation diagnostique Constitution des Groupes
---------	---

Ecole :	Classe :	Date :
---------	----------	--------

RESULTATS ELEVES

De 3 à 5 points	De 6 à 9 points	De 10 à 12 points
Travailler sur les compétences du niveau 1	Reprendre les compétences du niveau 1 puis passer au niveau 2	Travailler sur les compétences du niveau 2
FICHES 7	Evaluation du deuxième palier	

Deuxième palier du socle commun de connaissance et de compétences

Connaissances et capacités à évaluer en fin de cycle 3

Compétence 1 : Réaliser une performance que l'on peut mesurer

Se déplacer sur 25 mètres.

Se déplacer sur 25 mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis, effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage pour gagner le bord.

Compétence 2 : S'adapter à différents types d'environnement

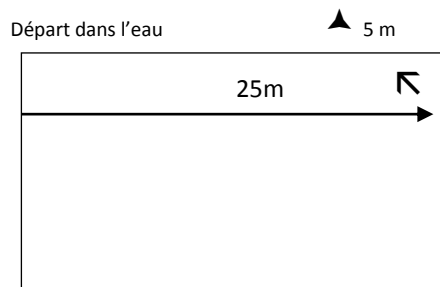
S'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.

Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en grande profondeur
Enchaîner un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé) et un surplace avant de regagner le bord

Indications pour l'évaluation

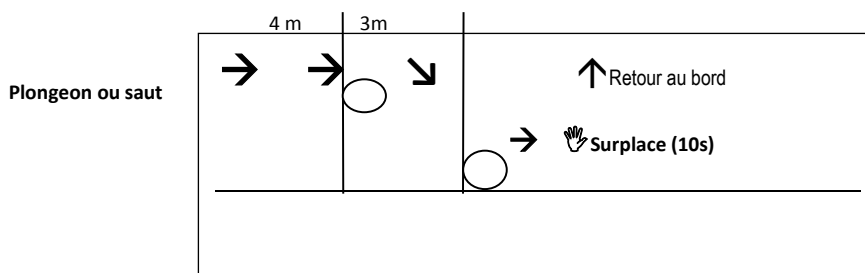
L'évaluation s'effectue en deux parties séparées par un temps de récupération

Dispositif 1



puis...après récupération

Dispositif 2



FICHE 8 Résultats évaluation deuxième palier du socle commun

Ecole :

Niveau de classe :

Enseignant : M / Mme

NOMS et Prénoms des élèves <u>inscrits de la classe</u>	COMPETENCE 1		COMPETENCE 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)		Validation de la Compétence 2	
		oui	non		oui	non	oui	non	oui	non		
Ex	DURAND Patrick	x			x		x		x		x	
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												

Date de la passation :

Noms du MNS :

Noms du CPC EPS :