

Projet pédagogique :

Les aventures de...

LOLA à PONT de VAUX

Equipe ayant rédigé le projet :

- Intervenants à la piscine : Sébastien PERNET, Olivier FEVRE, Franck GOUNON, Delphine RIGAULT, Vincent JAYR
- Enseignants : Catherine GANDY (école de Gorrevod), Florence MERCIER (école de Chavannes sur Reyssoze), Hélène VAUCHER (école de Pont de Vaux)
- Conseiller pédagogique EPS circonscription Bresse : Raphaël DAUBOURG

Texte officiel de référence : BO n°28 du 14 juillet 2011

- Les éléments essentiels :

Apprendre à nager à tous les élèves est une priorité nationale, inscrite dans le socle commun de connaissances et de compétences.

A l'école primaire, le moment privilégié de cet apprentissage est le cycle 2, prioritairement le CP et le CE1. A ce niveau, 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.

L'enseignement de la natation est assuré sous la responsabilité de l'enseignant de la classe ou, à défaut, d'un autre enseignant dans le cadre de l'organisation du service de l'école. Celui-ci conduit la leçon dans le cadre d'un projet pédagogique établi avec l'appui des équipes de circonscription.

- Le savoir nager :

L'objectif de fin de cycle 2 est d'atteindre le premier palier du savoir-nager scolaire :

Socle commun de connaissances et de compétences

Premier palier	
Connaissances et capacités à évaluer en fin de cycle 2 *	Indications pour l'évaluation. L'évaluation s'effectue en deux parties séparées par un temps de récupération.
Se déplacer sur une quinzaine de mètres.	Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.
S'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.	Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.

Deuxième palier	
Connaissances et capacités à évaluer en fin de cycle 3 *	Indications pour l'évaluation. L'évaluation s'effectue en deux parties séparées par un temps de récupération.
Se déplacer sur une trentaine de mètres.	Se déplacer sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis. Par exemple, se déplacer sur 25 mètres, effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage pour gagner le bord.
Plonger, s'immerger, se déplacer.	Enchaîner, sans reprise d'appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé) et un sur-place de 5 à 10 secondes avant de regagner le bord.

- Les normes d'encadrement :

B.O.

Bulletin officiel n° 28 du 14 juillet 2011

1.1 Normes d'encadrement à respecter

L'encadrement des élèves est défini par classe sur la base suivante :

- à l'école élémentaire : l'enseignant et un adulte agréé, professionnel qualifié ou intervenant bénévole ;
- à l'école maternelle : l'enseignant et deux adultes agréés, professionnels qualifiés ou intervenants bénévoles.

Un encadrant supplémentaire est requis quand le groupe-classe comporte des élèves issus de plusieurs classes et qu'il a un effectif supérieur à 30 élèves.

Dans le cas d'une classe comprenant des élèves de maternelle et d'élémentaire, les normes d'encadrement de la maternelle s'appliquent. Néanmoins, quand la classe comporte moins de 20 élèves, l'encadrement peut être assuré par l'enseignant et un adulte agréé, professionnel qualifié ou intervenant bénévole.

Pour les classes à faibles effectifs, composées de moins de 12 élèves, le regroupement de classes sur des séances communes est à privilégier en constituant un seul groupe-classe pouvant être pris en charge par les enseignants.

Lorsque cette organisation ne peut être mise en place, le taux d'encadrement pourra être fixé localement par l'inspecteur d'académie-directeur des services départementaux de l'Éducation nationale.

Les compétences spécifiques

Pour les nageurs débutants, le travail des compétences spécifiques retenues (Compétences Spécifiques n°1 et n°2), à l'aide d'un dispositif matériel adapté, va permettre de développer le Répertoire Moteur Aquatique. Pour les nageurs plus autonomes, ce même dispositif permet de progresser et d'évoluer vers l'acquisition du « savoir nager » scolaire.

CS n°2 : Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

* Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes inhabituelles mettant en cause l'équilibre : entrer dans l'eau, s'immerger, se déplacer.

CS n°1 : Réaliser une performance mesurée

* Réaliser des enchaînements simples d'actions : se propulser (avancer dans l'eau avec ou sans matériel), entrer dans l'eau (de différentes manières), s'immerger (différentes profondeurs, différentes manières), s'équilibrer (dans des positions variées avec ou sans support).

* Etre capable de le faire de plus en plus régulièrement : à la fin du module, les élèves pourront obtenir un brevet et l'attestation de savoir nager scolaire du premier (et éventuellement du deuxième) palier du socle commun de connaissances et de compétences.

Les compétences transversales

L'organisation choisie permet de développer les compétences transversales suivantes :

S'engager lucidement dans l'action

* S'engager dans des actions progressivement plus complexes en fonction d'un risque reconnu et apprécié, en fonction de la difficulté de la tâche en se fixant un contrat de réalisation.

* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : accepter la suppression des appuis plantaires, évoluer en grande profondeur,...

* Reconnaître, exprimer, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque identifié.

Construire un projet d'action

* Formuler, mettre en œuvre des projets d'action individuels ou collectifs, adaptés à ses possibilités (ou celles du groupe) pour viser une meilleure performance : se fixer un contrat de réalisation et le réussir, pour conquérir l'autonomie en milieu aquatique.

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

* Etablir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.

* Prendre conscience de ses capacités et ressources corporelles et affectives.

* Donner son avis, évaluer une performance, selon des critères simples.

* Reconnaître une situation de prise de risque.

Appliquer des règles de vie collective

* Se conduire dans le groupe en fonction de règles (de sécurité, de respect de l'environnement, d'hygiène, de la prise en compte de sa santé et de celle des autres), de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter.

* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.

MODULE D'APPRENTISSAGE

	Aménagement	Objectifs	Fonctionnement	Critères de réussite
Séance 1 : entrée dans l'activité	A	Découvrir, essayer et s'approprier le dispositif. Identifier les chemins qu'on est en mesure de réussir.	4 groupes (hétérogènes ou homogènes).	Essayer plusieurs chemins.
Séance 2 : référence initiale (se situer)	A	Réussir les chemins choisis lors de la séance précédente.	4 groupes (en fonction des chemins choisis par les élèves suite à la séance 1).	Réussir au moins 2 fois le chemin choisi dans chaque zone.
Séances 3 et 4 : situations d'apprentissage (apprendre et progresser)	B	Construire le répertoire moteur aquatique : entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer. Progresser dans chacune de ces actions après avoir évalué et identifié son niveau de départ. Adapter son comportement aux problèmes rencontrés.	4 groupes homogènes.	Réussir les ateliers au moins 2 fois de suite.
Séances 5 à 8 : situations de structuration (apprendre, progresser et stabiliser)	C	Construire et stabiliser le répertoire moteur aquatique : entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer. Progresser dans chacune de ces actions après avoir évalué et identifié son niveau de départ. Adapter son comportement aux problèmes rencontrés. Diversifier les réponses possibles face à une situation.	4 groupes homogènes (pouvant évoluer au cours des 4 séances).	Réussir les ateliers au moins 2 fois de suite.
Séances 9 et 10 : référence finale (mesurer ses progrès)	D	Evaluer ses performances. Se fixer un contrat et le réaliser pour obtenir un des diplômes.	4 groupes (en fonction des chemins choisis par les élèves suite à la séance 8).	Obtenir le diplôme prévu ou un diplôme supérieur.

Pour toutes les séances de ce module, chaque entrée dans l'eau sera matérialisée par un plot orange (situé au bord du bassin) et chaque sortie par un plot jaune (situé au bord du bassin).

Les ateliers ont été construits selon 4 niveaux de difficulté croissante : vert, bleu, rouge, noir. Ils doivent permettre de répondre au développement du répertoire moteur aquatique.

Dans chaque descriptif des ateliers, le vocabulaire aquatique et celui de l'album sont en corrélation.

SÉANCE 1 : ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

Activités en classe, liées aux séances de natation	
Avant la séance 1	En classe, avant de partir à Pont de Vaux : Préparer 4 groupes d'élèves. Lire l'album support « Le fabuleux voyage de Lola » éditions EPS et s'approprier l'histoire. Présenter l'aménagement A et les différents lieux de la piscine. Donner les consignes de fonctionnement et de sécurité. Faire émerger les représentations des élèves concernant l'eau, la natation, ... <u>Outils</u> : album à nager, cahier du nageur
Après la séance 1	Bilan de la séance : cahier du nageur : Restituer ce qui s'est passé dans la piscine (dessin ou production d'écrits). Dire ses émotions, son ressenti. Apprentissage autour du lexique de la natation (matériel, verbe d'actions, ...).

Objectifs :

- Découvrir, essayer et s'approprier le dispositif.
- Identifier les chemins qu'on est en mesure de réussir.

Dispositif (aménagement A) :

- Il est incitatif : il permet à chaque enfant de construire son répertoire d'actions à partir de son propre niveau.
- Il est sécurisant : le matériel et les adultes présents rassurent et encouragent à l'action.
- Il est ludique : un scénario est proposé comme prétexte au jeu et à l'action. Les élèves découvrent les lieux d'évolution de l'album : Petiteplage, Hautecascade, Granbassin et vont transporter des branches ou s'immerger pour ramasser des escargouilles (tuyaux).
- Des chemins précis sont définis : aller et retour.

Buts et consignes :

Les élèves passent environ 8 minutes dans chaque zone pour découvrir l'ensemble du dispositif. Les élèves choisissent une entrée (plot orange), se déplacent en respectant le parcours et sortent de l'eau à un plot jaune.

- Les élèves peuvent entrer de différentes façons (échelle, assis, saut).
- Les élèves peuvent se déplacer de différentes façons (sur le ventre, sur le dos, avec ou sans matériel).
- Les élèves découvrent plusieurs entrées et plusieurs sorties.
- Les élèves transportent des branches ou ramassent des escargouilles (tuyaux).

Critères de réussite :

- Essayer plusieurs chemins.
-

Comportements attendus :

- Les enfants essaient plusieurs entrées et sorties.

Zone 1 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → récupérer des cylindres en mousse à la surface (branches) et des objets au fond (cailloux) → déposer les objets sur le tapis flottant (Titeplage) pour construire une cabane → se déplacer en regardant le fond → sortir du bassin (rivière) par l'échelle (rocher) → marcher sur le bord (plage) → rejoindre une entrée pour continuer la construction de la cabane.

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par l'échelle• assis au bord• debout en sautant
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• souffler sur les objets flottants• s'immerger brièvement le visage• passer sous la ligne d'eau• récupérer un objet au fond avec la main et passer sous la ligne d'eau
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel

Zone 2 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → en s'aidant de la cage (branches), sentir les algues (nénuflours), ramasser des objets au fond (escargouilles bleues, étoilées) → se déplacer → sortir du bassin (rivière) par le bord à l'une des 2 sorties (A ou B).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par l'échelle• assis au bord• assis sur le toboggan• allongé tête la première sur le toboggan
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• souffler pour envoyer de l'air aux anneaux• passer sous les premiers barreaux de la cage pour toucher les algues• descendre le long de la cage pour toucher les anneaux avec les pieds• récupérer un anneau avec la main, le remonter puis le relâcher
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel à la sortie A• sans matériel à la sortie B

Zone 3 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → se déplacer pour aller saluer Lola → possibilité de contourner Lola → revenir pour sortir par l'échelle (rocher).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• assis sur le tapis• assis sur le ponceau• debout sur le ponceau et sauter
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• en sautant du ponceau• passer sous les lignes d'eau pour contourner Lola
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel et sans contourner Lola• sans matériel et en contournant Lola

Zone 4 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → réaliser un équilibre (étoile d'eau, molméduse, poisson-touboule) → se déplacer jusqu'à la fontaine (Hautecascade) → longer les bords → sortir par les marches d'escalier (bord de la rivière).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par les marches d'escalier• assis sur le bord• assis sur le toboggan
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• passer entre la fontaine et le mur (eau qui gicle)• s'immerger brièvement la tête en entrant par le toboggan• passer la tête sous la fontaine
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• avec la perche et du matériel (ventral ou dorsal)• avec matériel (ventral ou dorsal)• sans matériel (ventral ou dorsal)• enchaîner 2 équilibres : ventral et dorsal
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel mais possibilité de reprise d'appui• sans matériel et sans reprise d'appui

SÉANCE 2 : RÉFÉRENCE INITIALE (SE SITUER)

Activités en classe, liées aux séances de natation	
Avant la séance 2	En classe : Préparer 4 groupes d'élèves. Chaque élève construit sa fiche de route (fichier joint) pour la séance d'évaluation OU l'enseignant utilise la feuille de route de la classe (fichier joint). L'élève choisit les 4 chemins les plus difficiles qu'il pense réussir. Il repère (gommettes, coloriage, codage...) les 4 chemins sur sa fiche de route.
Après la séance 2	Bilan de la séance : Mesurer l'écart ou l'adéquation entre ce qui a été prévu et ce qui a été réalisé (production d'écrits...) La feuille de route sera collée dans le cahier du nageur.

Objectifs :

- Réussir les chemins choisis lors de la séance précédente.

Dispositif (aménagement A)

- Il est identique à la séance 1.

Buts et consignes :

Les élèves passent environ 8 minutes dans chaque zone pour réaliser les chemins qu'ils ont choisis. Les élèves choisissent une entrée (plot orange), se déplacent en respectant le parcours et sortent de l'eau à un plot jaune.

Critères de réussite :

- Réussir au moins 2 fois le chemin choisi dans chaque zone.

Comportements attendus :

- Les enfants repèrent et s'engagent sur les chemins correspondant à leur niveau de pratique.

SÉANCES 3 ET 4 : SITUATIONS D'APPRENTISSAGE **(APPRENDRE ET PROGRESSER)**

Activités en classe, liées aux séances de natation	
Avant la séance 3	En classe : Préparer 4 groupes homogènes d'élèves. Présenter l'aménagement B. Donner l'objectif de ces 2 séances.
Après les séances 3 et 4	Bilan des séances (questionnement) : Qu'est-ce que j'ai appris ? Comment faire pour s'immerger profondément ? Qu'est-ce qui reste difficile pour moi ?

Objectifs :

- Construire le répertoire moteur aquatique : entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer.
- Progresser dans chacune de ces actions après avoir évalué et identifié son niveau de départ.
- Adapter son comportement aux problèmes rencontrés.

Dispositif (Aménagement B) :

- Il est différencié : 4 niveaux de difficultés croissantes (vert, bleu, rouge et noir) permettent à chacun de s'engager en fonction de son savoir faire du moment.
- Il est diversifié : chaque zone offre des approches variées des 4 éléments fondamentaux (entrer, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer).
- Il est complet et complexe : les 3 éléments (entrer, se déplacer, s'immerger) sont tous travaillés sur chacun des ateliers.
- Il est ludique : une zone est réservée aux jeux aquatiques.
- Il permet à chaque élève d'être en situation de réussite : dans chaque zone, les élèves ont la possibilité d'agir en autonomie (sans se tenir et sans matériel) ou d'agir en totale sécurité (matériel, lignes d'eau, bords).

Buts et consignes :

- Réaliser un maximum d'ateliers de 2 zones au cours d'une même séance.

Critères de réussite :

- Réussir les ateliers au moins 2 fois de suite.

Comportements attendus :

- Les enfants s'engagent sur les ateliers correspondant à leur niveau de pratique et les réussissent.

Zone 1 : zone de jeux

Quelques exemples de jeux possibles : voir **annexe A**

Zone 2 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) par le toboggan (Hautecascade) → se déplacer jusqu'à la ligne d'eau (grande racine) → passer sous la ligne d'eau (racine) → passer dans un cerceau (profonde racine) → récupérer des tuyaux (escargouilles) près du rocher → passer entre les 2 lignes d'eau → sortir par l'échelle (rocher).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• assis avec aide d'un adulte (main ou perche).• assis• sur le ventre
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• passer sous la ligne d'eau• passer dans un cerceau• toucher les objets au fond avec la main• récupérer un objet au fond avec la main
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel et sans reprise d'appui

Zone 3 : 2 chemins

Chemin 1

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) par les escaliers (pente douce) → réaliser un équilibre (étoilante d'eau, molméduse, poisson-touboule) → se déplacer en passant sous les frites (racines) → passer sous la fontaine (Hautecascade) → sortir par le bord (rive vers Titeplage).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par les escaliers• assis sur le bord• sauter depuis le bord
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• passer sous les frites
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• avec la perche et du matériel• avec matériel• sans matériel
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel et sans reprise d'appui

Chemin 2 :

Effectuer le chemin 1 + descriptif : entrer dans le bassin (rivière) par le tapis (Titeplage) → se déplacer jusqu'à Lola → se déplacer en direction des escaliers (plage) → sortir par les escaliers (pente douce).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• assis sur le tapis• sauter du tapis• sauter du tapis en « allumette »• plonger
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• en sautant dans l'eau• en passant sous les lignes d'eau
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel et sans reprise d'appui

Zone 4 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) par le ponceau (plage) → se déplacer en direction de Lola → réaliser un équilibre devant Lola → passer sous la ligne d'eau (racine) → rejoindre le bord (rive) → se déplacer en contournant le tapis (Titeplage) → récupérer un tuyau (escargouille) en se tenant à la potence (profonde racine) → sortir par l'échelle (rocher).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• assis sur le ponceau• debout sur le ponceau• debout par le bord ou le plot• plonger
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• passer sous la ligne d'eau• en sautant dans l'eau• descendre le long de la potence pour toucher un tuyau avec le pied• descendre le long de la potence pour récupérer un tuyau avec la main
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel• sans matériel• enchaîner 2 équilibres (sans matériel) : ventral et dorsal
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel et sans reprise d'appui

SÉANCES 5 À 8 : SITUATIONS DE STRUCTURATION

(APPRENDRE, PROGRESSER ET STABILISER)

Activités en classe, liées aux séances de natation	
Avant la séance 4	En classe : Préparer 4 groupes homogènes d'élèves. Présenter l'aménagement C.
Après les séances 5, 6, 7 et 8	Bilan des séances (questionnement) : Quels sont mes progrès ? Comment réussir un équilibre ? Comment se déplacer efficacement ? Comment faire pour s'immerger profondément ? Qu'est-ce qui reste difficile pour moi ?

Objectifs :

- Construire et stabiliser le répertoire moteur aquatique : entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer.
- Progresser dans chacune de ces actions après avoir évalué et identifié son niveau de départ.
- Adapter son comportement aux problèmes rencontrés.
- Diversifier les réponses possibles face à une situation.

Dispositif (Aménagement C) :

- Il est différencié : 4 niveaux de difficultés croissantes (vert, bleu, rouge et noir) permettent à chacun de s'engager en fonction de son savoir faire du moment.
- Il est diversifié : chaque zone permet de donner des approches variées des 4 éléments fondamentaux (entrer, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer).
- Il est complet et complexe : les 4 éléments (entrer, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer) sont tous travaillés sur chacun des ateliers.
- Il est inscrit dans la durée : 4 séances consécutives permettent de faire, de refaire, d'essayer, de s'entraîner, pour évoluer vers un niveau supérieur de pratique et stabiliser ses réponses. Elles permettent aussi le passage d'un niveau à l'autre d'une séance sur l'autre, en fonction des constats effectués.

Buts et consignes :

- Réaliser un maximum d'ateliers de 2 zones au cours d'une même séance.

Critères de réussite :

- Réussir les ateliers au moins 2 fois de suite.

Comportements attendus :

- Les enfants s'engagent sur les ateliers correspondant à leur niveau de pratique et les réussissent.

Zone 1 : zone de jeux

Quelques exemples de jeux possibles : voir annexe A

Zone 2 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) par le tapis (Titeplage), le toboggan (Hautecascade) ou l'échelle (rocher) → se déplacer pour ramasser un objet immergé (escargouille) → passer dans un cerceau immergé (racine) → se déplacer jusqu'à la caisse (colis) pour déposer l'objet (escargouille) → se déplacer pour aller saluer Lola → effectuer un équilibre → sortir par le bord (rive).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par l'échelle• en glissant du tapis ou du toboggan• en sautant du bord
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• passer sous la ligne d'eau• récupérer un objet avec la main• enchaîner prendre un objet et passer dans un cerceau• enchaîner : prendre un objet et passer dans un cerceau en soufflant
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• tête sous l'eau en décollant les pieds du sol• faire le poisson-touboule• faire une étoilante d'eau (sur le dos ou le ventre)• enchaîner 2 étoilantes d'eau : ventrale et dorsale
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• en marchant• avec matériel sur le ventre• avec matériel sur le dos• sans matériel et sans reprise d'appui

Zone 3 :

Descriptif : entrer dans le bassin (Grandbassin) → se déplacer jusqu'à la cage aquatique (branches et racines) → ramasser un objet immergé (escargouille) en s'aidant de la cage → se déplacer pour déposer l'objet à Lola → effectuer un équilibre → sortir par le bord (rive).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par l'échelle• en glissant ou en sautant du tapis• en sautant du bord ou du plot• en fusée
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• descendre à la première barre immergée• ramasser un objet avec le pied• ramasser un objet avec la main• ramasser un objet avec la main et traverser la cage
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• tête sous l'eau en remontant les jambes• faire le poisson-touboule• faire une étoilante d'eau (sur le dos ou le ventre)• enchaîner 2 étoilantes d'eau : ventrale et dorsale
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel, sur le ventre en soufflant régulièrement• sans matériel, sur le dos

Zone 4 :

Descriptif : entrer dans le bassin (Grandbassin) → se déplacer jusqu'aux objets immergés (étoilantes d'eau) → ramasser un objet immergé (étoilante), le montrer puis le relâcher → se déplacer jusqu'à Lola → sortir par le tapis (Titeplage).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par le bord• en sautant ou plongeant dans le tapis découpé• en sautant ou plongeant du bord• en sautant ou plongeant du plot
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• s'immerger pour regarder les objets• passer dans le cerceau• ramasser un objet avec la main• remonter le mannequin
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel, sur le ventre en soufflant régulièrement• sans matériel, sur le dos

SÉANCES 9 ET 10 : RÉFÉRENCE FINALE **(MESURER SES PROGRÈS)**

Activités en classe, liées aux séances de natation	
Avant la séance 9	En classe : Chaque élève construit sa fiche de route (fichier joint) pour la séance d'évaluation OU l'enseignant utilise la feuille de route de la classe (fichier joint). L'élève choisit les 3 chemins les plus difficiles qu'il pense réussir. Préparer 4 groupes homogènes d'élèves. Présenter l'aménagement D.
Après les séances 9 et 10	Bilan des séances (questionnement) : Quels sont mes progrès ? Comment réussir un équilibre ? Comment se déplacer efficacement ? Comment faire pour s'immerger profondément ? Qu'est-ce qui reste difficile pour moi ? Colorier les diplômes.

Objectifs :

- Evaluer ses performances.
- Se fixer un contrat et le réaliser pour obtenir un des diplômes.

Dispositif (aménagement D) :

- Il est différencié : 4 niveaux de difficultés croissantes (vert, bleu, rouge et noir) permettent à chacun de s'engager en fonction de son savoir faire du moment.
- Il est diversifié : chaque zone permet de donner des approches variées des 4 éléments fondamentaux (entrer, se déplacer, s'immerger, s'équilibrer).

- Il est complet et complexe : les 3 éléments (entrer, se déplacer, s'immerger) sont tous travaillés sur chacun des ateliers.
- Chaque atelier réussi permet d'obtenir un certain nombre de points.

Buts et consignes :

- Chaque élève choisit 3 chemins (1 chemin dans chaque zone, pas de chemin dans la zone de jeux) qu'il devra réussir pour obtenir un diplôme. Il faut réussir 3 fois le chemin choisi dans chaque zone.
Il s'agit d'obtenir le maximum de points : le niveau vert rapporte **1 point**, le bleu, **2 points**, le rouge **3 points**, le noir **4 points**.
- Séance 10 : le total des points des chemins réussis permet d'obtenir un des diplômes suivants :

Diplôme 1	« Têtanlère »	0 à 12 points
Diplôme 2	« Pensatou »	13 à 24 points
Diplôme 3	« Lola »	+ de 24 points

Critères de réussite :

- Obtenir le diplôme prévu ou un diplôme supérieur.
- Réussir 3 fois le chemin choisi dans chaque zone.

Comportements attendus :

- Les enfants se fixent un projet et le réalisent.
- Ils tentent les ateliers correspondant à leur niveau ou immédiatement supérieur.

Zone 1 : jeu → 3, 2, 1, partez !

Entrer dans l'eau par le toboggan (Hautecascade) → se déplacer jusqu'aux objets immergés (étoilantes d'eau) → ramasser un objet immergé (étoilante) → le déposer sur le tapis (Titeplage) → passer sous la ligne d'eau (branche) → se déplacer jusqu'à l'échelle (rocher).

Entrées	<ul style="list-style-type: none"> • assis avec frite • assis sans frite
Immersion	<ul style="list-style-type: none"> • s'immerger brièvement la tête lors de l'entrée dans l'eau • passer sous la ligne d'eau • récupérer un objet
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none"> • en marchant • avec matériel • sans matériel • sans matériel et sans reprise d'appui

Zone 2 : chemin du Savoir Nager palier 1 et palier 2 (première partie)

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → passer sous la frite (branche) ou la ligne d'eau (branche) ou dans un cerceau immergé (racine) → marquer un équilibre (1 à 2 s, SN palier 1 ; 4 à 5 s, SN palier 2) → reprendre appui sur le bord puis nager jusqu'à l'échelle (SN palier 1) OU ne pas reprendre appui et nager jusqu'à l'échelle (SN palier 2).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• assis du bord• en sautant du bord avec matériel• en sautant du bord sans matériel (SN palier 1)
Immersions	<ul style="list-style-type: none">• passer sous la frite• passer sous la ligne d'eau (SN palier 1)• passer dans un cerceau (SN palier 2)
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• tête sous l'eau en décollant les pieds du sol• marquer un équilibre ventral ou dorsal (1 à 2 s ; SN palier 1)• tenir un équilibre ventral ou dorsal (4 à 5 s, SN palier 2)
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel et sans reprise d'appui (SN palier 1)

Zone 3 : chemin du Savoir Nager palier 2 (seconde partie)

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → récupérer un objet immergé (escargouille) → se déplacer jusqu'à Lola → revenir en direction de l'échelle et sortir par l'échelle (rocher).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• assis du tapis• en sautant du tapis• en sautant du bord• en plongeant du plot
Immersions	<ul style="list-style-type: none">• s'immerger pour regarder les objets immergés• récupérer un objet immergé
Equilibres	
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel, nager jusqu'à Lola puis sans reprise d'appui, effectuer un virage pour revenir jusqu'à l'échelle (SN palier 2)

Zone 4 :

Descriptif : entrer dans le bassin (rivière) → se déplacer sur quelques mètres → marquer un équilibre → passer sous la fontaine (Hautecascade) → se déplacer en suivant la perche (branche) → revenir vers les escaliers (rive avec pente douce) en suivant la ligne d'eau (branche).

Entrées	<ul style="list-style-type: none">• par les escaliers ou assis du bord• en sautant du bord avec matériel• en sautant du bord sans matériel
Immersion	<ul style="list-style-type: none">• s'immerger pour regarder les objets immergés• passer sous la fontaine• récupérer un objet immergé
Equilibres	<ul style="list-style-type: none">• tête sous l'eau en décollant les pieds du sol• marquer un équilibre ventral ou dorsal (1 à 2 s)• tenir un équilibre ventral ou dorsal (4 à 5 s)
Déplacements	<ul style="list-style-type: none">• avec matériel et en se tenant• avec matériel sans se tenir• sans matériel• sans matériel et sans reprise d'appui