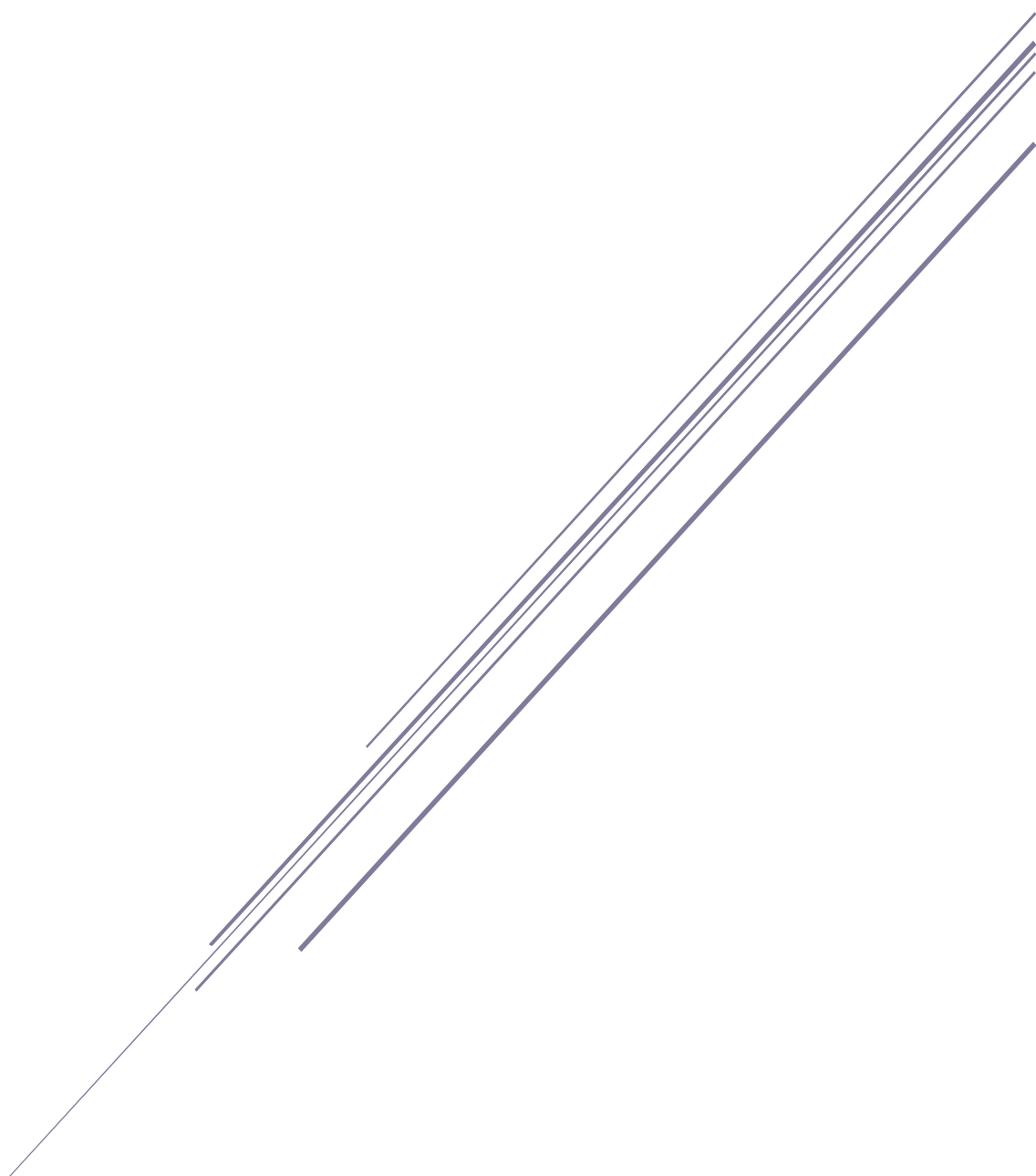


CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE...

EN NATATION. Novembre 2017.



1 : Le cadre réglementaire.

A- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin de cycle.

B- Les visées éducatives possibles en lien avec les caractéristiques des élèves et/ou de l'APSA.

C- La réglementation.

2 : La démarche.

A-Présentation de la démarche.

B- Les savoirs fondamentaux inhérents à l'activité.

C- Un tableau récapitulatif.

D- Illustration de notre démarche.

D-Des repères pour valider les étapes.

F- Présentation des outils :

- Un exemple de fiche.
- Un exemple de parcours.
- L'inventaire des fiches et des jeux.

3 : Annexes

A-Exemple de mise en place d'un dispositif : « Lola la loutre ».

B- Les fiches et les parcours.

1 : Le cadre réglementaire.

A- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin de cycle.

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Attendus de fin de cycle.	Familiariser l'enfant avec le milieu aquatique et l'aider à développer ses capacités motrices grâce à des activités ludiques.	Dépasser son appréhension dans un milieu naturel. Se déplacer 15 M sans appui après une immersion.	Réaliser seul un parcours dans un milieu inhabituel. Identifier la personne responsable à alerter. Valider l'attestation scolaire du savoir nager. (Arrêté du 9 juillet 2015)
Compétences travaillées	Modifier son équilibre conditionné par le placement de la tête. Modifier son déplacement qui se fait essentiellement par les bras et jambes. Modifier sa respiration quand l'enfant est immergé. Contrôler ses émotions dans l'eau.	S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents milieux.	Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.
Repères de progressivité	Découverte du corps flottant se laisser flotter. Adapter ses échanges respiratoires : retenir sa respiration et souffler dans l'eau. Réaliser des coulées ventrales avec la tête dans l'eau. Tester des déplacements avec la tête dans l'eau en s'aidant des bras et des jambes. Explorer la profondeur et le volume aquatique pour aller chercher des objets immergés.	Passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal. Passer d'une propulsion jambes à une propulsion bras.	

B- Les visées éducatives en lien avec les caractéristiques des élèves et/ou de l'APSA.

En étant acteur de son apprentissage, l'élève va construire une manière d'apprendre et se donner des outils. En associant à des actions, un ressenti, un résultat, l'élève peut apprendre : Quand je répète (s'engager) plusieurs fois et que je comprends le sens de mon action (ses effets) j'apprends, je suis en réussite. Je m'entraîne et agis avec méthode.

Domaine 2 (du socle).

C- La réglementation.

La natation est une activité à taux d'encadrement renforcé

BO N° 24 du 12 octobre 2017.

Premier et second degrés

NOR: MENE1720002c

Circulaire n° 2017-127 du 22-8-2017

L'Encadrement :

	Groupe-classe constitué d'élèves d'école maternelle	Groupe-classe constitué d'élèves d'école élémentaire	Groupe-classe comprenant des élèves d'école maternelle et des élèves d'école élémentaire
Moins de 20 élèves	2 encadrants	2 encadrants	2 encadrants
De 20 à 30 élèves	3 encadrants	2 encadrants	3 encadrants
Plus de 30 élèves	4 encadrants	3 encadrants	4 encadrants

Les agréments :

Peuvent accompagner les enseignants :

- Le MNS avec agrément départemental et convention locale
- Intervenant extérieur bénévole avec agrément
- Les AVS (uniquement avec l'enfant concerné, ne peut pas prendre en charge un groupe d'enfants)
- Les ATSEM uniquement avec le groupe au moment du transport et dans la piscine pour l'habillage et le déshabillage. Pas d'intervention possible dans l'apprentissage de la natation.

La responsabilité du projet pédagogique incombe à l'enseignant.

2 : La démarche.

A- Présentation de la démarche.

La construction des contenus d'enseignement se fera à partir **du ressenti** de l'élève, de sa représentation de l'activité, **de son questionnement** et s'appuiera sur **l'imaginaire** des élèves.

L'élève devient acteur de sa pratique. L'enseignement **est explicite**.

L'élève va s'exprimer en identifiant son ressenti, sa peur...

Il va verbaliser, identifier les étapes par lesquelles il devra passer, **va tester, expérimenter, comparer...**

Il va intégrer les critères de réussite et être capable de prendre des risques en s'appuyant sur ce qu'il sait faire.

Son apprentissage va prendre **du sens** et il sera en situation de réussite...

En étant acteur de son apprentissage, l'élève va construire une **manière d'apprendre** et se donner **des outils**.

L'évaluation diagnostique se fera à partir d'un jeu ou d'un parcours, le passage des tests n'est pas le seul moyen d'établir des groupes de niveaux. Il peut se révéler problématique pour les élèves en difficulté et/ou ayant une appréhension. De plus ces tests sont chronophages, les temps d'attentes sont longs.

Propositions : le « poissons pêcheurs » (PB) et un parcours en grande profondeur.

B- Les savoirs fondamentaux inhérents à la natation.

- Les 3 grandes étapes en natation :

Elles sont chronologiques mais ne requièrent pas le même temps de pratique

- Le corps flottant :

- ✓ Quitter les appuis plantaires.
- ✓ Tester des immersions de plus en plus longues et de plus en plus profondes :
Bouche ouverte, yeux ouverts, en apnée...
Explorer le fond et ses limites.
- ✓ Vivre la remontée passive.
- ✓ Se laisser flotter.
Tester équilibre dorsal et ventral.
- ✓ Déplacement court en autonomie.

Repères de fin d'étape :

Acquérir et maîtriser une posture horizontale permettant de vivre une courte autonomie.

- Le corps projectile :

- ✓ Construire et maîtriser la posture hydrodynamique de référence sur et sous l'eau.
(Corps gainé, tête et face immergées).
- ✓ Changer et maintenir l'équilibre après une coulée.

Repère de fin d'étape :

Maîtriser la posture hydrodynamique corps gainé avec tête dans l'eau après une poussée.

- Le corps propulsif :

- ✓ Découvrir l'action des mains, bras et jambes sur l'eau.
Privilégier l'action des jambes pour maintenir la posture hydrodynamique.
(dorsal ou en ventral) = Les jambes sont équilibratrices.
- ✓ Accentuer l'action des bras pour se déplacer = les bras sont moteurs.
Rechercher des appuis efficaces pour un déplacement long et en autonomie.
- ✓ Début de la respiration aquatique.

Repère de fin d'étape :

Etre capable d'enchaîner différentes actions en grande profondeur.

B- Un tableau récapitulatif.

« RESENTIR-COMPRENDRE POUR FAIRE... »

Pour l'enseignant deux questions paraissent primordiales :

- Que doit comprendre(ressentir), savoir un élève pour réaliser une tâche ?
- et
- Quels sont les observables qui vont me permettent de valider cet apprentissage ?

Etapes et progressivité.		Les ressentis ...	et les Savoirs.	Les critères de réussite et les observables.
CORPS FLOTTANT.	Quitter ses appuis plantaires.	Action de l'eau sur mon corps, l'eau me porte : quand j'ai les bras écartés, la tête immergée et lorsque je me déplace...).	Je peux me déplacer à l'aide de mes mains sur un appui solide : mur, goulotte... et/ou sur un appui fuyant : planche, frites...	Je suis capable de me déplacer de différentes façons sans utiliser mes pieds et cela en grand et petit bain. J'accepte de m'allonger en utilisant un appui solide puis fuyant.
	Tester les immersions. « De la face jusqu'à la totalité du corps. »	Je découvre un nouveau milieu.	Je ne me remplis pas d'eau. Je peux ouvrir les yeux et la bouche dans l'eau. Je peux souffler dans l'eau. Je peux retenir ma respiration.	Je m'immerge complètement et je réalise différentes actions sous l'eau : ex je suis capable d'aller rechercher des objets en profondeur, de passer sous un cerceau...
	Remontée passive	L'eau me fait remonter à la surface sans rien faire, mais sur un temps assez long.	Appropriation de la poussée d'Archimède. Quand mes poumons sont remplis c'est plus facile.	Je me laisse remonter à la surface de l'eau sans aucun mouvement en petit et grand bain.
	Se laisser flotter	C'est agréable et facile.	Pour y parvenir il faut que je sois allongé.	Sur le dos tête et oreilles dans l'eau. Sur le ventre face immergée. Je suis capable de rester dans cette position au moins 5 secondes sans mouvement.
	Changer d'équilibre.	Si je change la position de ma tête ou de mes épaules...mon corps bouge.	La tête et les épaules me permettent de changer d'équilibre.	Je suis capable de changer d'équilibre (ventral puis dorsal) sans reprendre d'appui.
	Déplacement court en autonomie.	Pour avancer je dois pousser l'eau vers l'arrière.	Je peux me déplacer en utilisant les mains et les bras en poussant l'eau vers l'arrière.	Je me déplace sur 3 à 5 mètres en autonomie.

CORPS PROJECTILE.	Construire et maîtriser la posture hydrodynamique.	Reconnaître la posture efficace.	Construire une posture hydrodynamique : corps gainé, bras tendus...	Réaliser une coulée ventrale et dorsale d'au moins deux mètres (corps tendu, gainé, bras tendus devant, tête et /ou face immergée).
	Changer d'équilibre en maintenant la posture.	Identifier les parties de mon corps qui vont me permettre de changer d'équilibre. Rester gainé.	Profiter et préserver la vitesse pour changer d'équilibre.	Réaliser une coulée ventrale suivie d'une coulée dorsale et inversement.
CORPS PROPULSIF.	Actions mains-bras-jambes.	<ul style="list-style-type: none"> - Sur une flottaison sans utiliser mes jambes mon corps se redresse. - Quand j'utilise mes jambes c'est plus facile de garder la bonne posture. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le moteur jambe est moins puissant que le moteur bras. - Les jambes sont équilibratrices. - Pour un battement de jambes ces dernières doivent être tendues et le mouvement doit partir de la hanche. 	Enchaîner une coulée ventrale et 4 mouvements de bras pour atteindre une distance d'au moins dix mètres.
	Bras moteurs.	<ul style="list-style-type: none"> - J'ai plus de force avec mes bras pour avancer. C'est plus facile. Je me fatigue moins. - Je me rééquilibre avec mes jambes et avance avec mes bras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pour être efficace je dois mobiliser une grande surface d'eau. Pour avancer je prends l'eau devant et la tire vers l'arrière. Pour reculer je prends l'eau derrière et la pousse vers l'avant. L'action sur l'eau doit être ferme, mains et avant-bras dans l'eau. 	Réaliser 25 mètres en me déplaçant sur le ventre et sur le dos.
	Respiration aquatique.	<ul style="list-style-type: none"> - Pour respirer je peux relever la tête mais mon corps se met à l'oblique et je ralentis. - Pour respirer je mets la tête sur le côté c'est plus difficile mais mon corps reste à l'horizontal. 	<ul style="list-style-type: none"> Pour être efficace je respire sur le côté pour ne pas perdre de vitesse et pour préserver mon équilibre horizontal. Pour ne pas perdre de temps ma respiration doit être courte donc je dois souffler dans l'eau pour pouvoir inspirer le plus vite possible. 	Je me déplace sur une plus longue distance et/ou plus rapidement en préservant mon équilibre de nageur. Je nage 25 M sur le ventre sans me fatiguer. Ma tête est plus souvent dans l'eau que hors de l'eau.

D- Illustration de notre démarche.

Proposer aux enseignants une démarche logique prenant en compte chaque étape de l'apprentissage de la natation en lien avec le questionnement des élèves.

Mettre en évidence les étapes indispensables de cet apprentissage et les principes fondamentaux en lien avec des observables ciblés.

Trois étapes identifiées.

Trois types de questionnement sont répertoriés :

Le ressenti des élèves, l'action de l'eau sur mon corps, l'action de mon corps sur l'eau.

1^{ère} étape : construire un corps flottant.

Questionnements	Savoirs	Tâches proposées
<p>J'ai peur de rentrer dans l'eau.</p> <p>Où-ai- je pied ?</p>	<p>Je sais qu'il y a un petit bain (là où j'ai pied) et un grand bain (là où je n'ai pas pied).</p> <p>Je connais la hauteur de l'eau, je sais jusqu'où je peux aller.</p>	<p>Où ai-je pied ?</p> <p>S'éclabousser.</p> <p>Varié les entrées dans le petit bain.</p> <p>Poissons-pêcheurs</p>
<p>J'ai peur du grand bain.</p> <p>Y at-il un fond ?</p> <p>Est-ce que je peux m'immerger de plus de plus profondément ?</p>	<p>Je dois connaître ses limites, explorer sa profondeur.</p> <p>Je me rends compte qu'il est plus difficile de descendre au fond que de remonter.</p>	<p>Découvrir les limites du grand bain en descendant à l'échelle, le long du mur...</p> <p>Préalable : avoir vécu l'apnée respiratoire</p> <p>Poissons-pêcheurs</p>
<p>Dans le petit bain, est-il facile de marcher ?</p>	<p>Non, l'eau exerce une résistance.</p> <p>Pour me déplacer plus facilement, je dois m'allonger et exercer une action d'avant en arrière sur l'eau avec mes mains.</p>	<p>Faire se déplacer les élèves bras le long corps</p> <p>Faire se déplacer les élèves en utilisant les bras (comparer l'efficacité)</p>
<p>Est-ce que l'eau rentre à l'intérieur de mon corps ?</p>	<p>Non, elle ne rentre pas dans les orifices que présente notre tête : la bouche, les oreilles... Je ne me gonfle pas d'eau...</p> <p>Je peux souffler dans l'eau, garder une apnée courte, parler, chanter...</p>	<p>Jeu du dentiste</p> <p>Jeu du mathématicien</p>
<p>Est-ce que je peux rester longtemps la tête sous l'eau ?</p>	<p>Oui au moins 5 secondes en retenant ma respiration.</p> <p>Je peux également souffler dans l'eau.</p>	<p>Tester les apnées respiratoires.</p> <p>Souffler dans l'eau, parler, chanter...</p>

Est-ce que je peux ouvrir les yeux dans l'eau ?	Oui même si je ne vois pas aussi bien que dans l'air et que l'eau pique un peu.	Jeu du dentiste
Est-ce que je peux m'allonger sur l'eau ?	Oui je peux flotter sur le ventre, sur le dos, debout car l'eau exerce une action de portée sur mon corps.	Jeu du flotteur
Qu'est-ce que je ressens quand je m'allonge sur l'eau ?	Je ressens une certaine légèreté, je flotte... C'est plus facile quand mon regard est orienté à la verticale avec les oreilles dans l'eau.	Chute avant avec pull boy sous le menton. Exploration, déplacement avec appuis solides et instables (frites, planches).
Comment fait-on pour s'allonger ?	Sur le dos : bascule de la tête vers l'arrière, regard vers l'arrière, les oreilles dans l'eau et le ventre hors de l'eau. Sur le ventre : je regarde le fond de la piscine et je colle mon menton à la poitrine.	1-2-3 Flotte Etoilantes d'eau Poissons touboules
Comment fait-on pour se redresser ?	Je m'allonge plus facilement si je sais me redresser : bascule de la tête en arrière et ramener les genoux sous le ventre.	Le bouchon
Peut-on rester à plat à la surface sans mouvement sur le dos ou le ventre ?	Oui avec un corps tendu, gainé et la tête immergée, inspiration forcée (équilibre ventral). Oui avec un corps tendu, gainé et les oreilles immergées (équilibre dorsal).	Test vertical et horizontal Bateau flottant Plus j'ai d'eau en dessous de moi, plus je flotte.
Est-ce que je peux rester au fond de l'eau ?	Non, il est très difficile de rester au fond de l'eau, l'eau me fait remonter à la surface sans rien faire (la poussée d'Archimède = la remontée passive).	Le bouchon La descente impossible
Est-ce que je peux flotter ?	Oui, je peux flotter sur le ventre, sur le dos, debout car l'eau exerce une action de portée sur mon corps.	1-2-3 Flotte
Comment changer d'équilibre ?	La tête est la partie du corps qui permet d'agir sur les équilibres. Elle sera accompagnée par la suite de mouvements de bras, du bassin, des épaules.	Bateau flottant

2^{ème} étape : Construire un corps projectile.

Qu'est-ce que je ressens quand mon corps glisse ?	C'est facile à réaliser si mon corps est bien gainé.	Le brancardier 1
Comment glisser facilement dans l'eau ?	Une coulée ventrale : la posture hydrodynamique : corps tendu, gainé et tête immergée, oreilles dans l'eau. S'allonger, s'aligner et se repousser sur le mur. Je m'allonge et m'aligne = je glisse.	La torpille 1 Tester différentes positions de bras.
Comment faire pour prendre de la vitesse ?	En me faisant tracter, en me repoussant du mur avec mes pieds.	Le brancardier 2 Coulée ventrale.
Comment faire pour la garder ?	En gardant une posture hydrodynamique, tête dans l'eau, regard vertical.	Le brancardier 2 Coulée ventrale. Tester différentes postures : mou, gainé avec tête émergée et immergée.
Est-ce que je vais plus loin en restant à la surface de l'eau ou en immersion ?	Je vais plus loin le corps plongé dans l'eau car celui-ci n'offre aucune résistance à l'air.	Dessus-dessous

3^{ème} étape : construire un corps propulsif.

Comment faire pour rester sur place ?	Je dois faire des mouvements pour rester sur place. A la verticale, petits mouvements des mains autour de mes hanches. Mains en forme de cuillers, doigts serrés.	La chevauchée
Qu'est ce qui est plus efficace pour me déplacer : les jambes ou les bras ?	Les bras sont moteurs (80 %) et les jambes (20%). Rôle des mains : ferme, action dans l'eau et non en dehors.	La torpille 2 Tester une distance en utilisant les bras et /ou en n'utilisant que les jambes. Tester différents modes d'utilisation des bras.
Que se passe-t-il quand je me déplace vite ?	L'équilibre passe d'une verticalité à un équilibre tendant vers l'horizontalité grâce à la vitesse de déplacement.	Le brancardier 2 Le chat et la souris
Quels effets, mes mains et bras ont-ils dans l'eau ?	Pour avancer, je prends l'eau devant et je la tire vers l'arrière. Pour reculer, je prends l'eau derrière et je la pousse vers l'avant.	La chevauchée
Quels mouvements de bras utiliser pour avancer ?	J'agis uniquement quand mon bras est dans l'eau et exerce des tractions sur celle-ci.	Explication mouvement crawl ou brasse selon la nage présentée. Mains toniques, doigts plus ou moins serrés, tonicité au niveau des mains et des avant-bras.
A quoi servent les jambes ?	Elles me permettent de rester à l'horizontale et de sauvegarder la posture de référence (jambes équilibratrices) ; si je ne m'en sers pas, je repasse à la verticale.	Essai-Erreur
Comment m'en servir ?	Avec un oscillement léger des pieds... Les orteils se touchant. Jambes tendues. La cheville doit être débloquée (pointes de pieds tendues).	Déplacement avec petites palmes Déplacement sur le dos avec planche sur les genoux.
Comment se déplacer efficacement ?	A l'horizontale, corps gainé, tête dans l'eau, sinon je suis freiné. Sur le ventre et/ou le dos.	Propulsion jambes Propulsions bras Partir de la nage proposée par l'élève.
Comment me déplacer rapidement ?	J'utilise le crawl.	Chronométrer des distances en utilisant deux sortes de nages.

E- Des repères pour valider les étapes.

REPERES ETAPE 1			REPERES ETAPE 2			REPERES ETAPE 3		
Ecole : NOM et Prénom :		Classe :	Ecole : NOM et Prénom :		Classe :	Ecole : NOM et Prénom :		Classe :
NIVEAU 1 (grande profondeur)		OUI/ NON	NIVEAU 2 (grande profondeur)		OUI/ NON	NIVEAU 3 (grande profondeur)		OUI/ NON
CORPS FLOTTANT	1	Entrer pour s'immerger Corps vertical	CORPS PROJECTILE	1	Coulée ventrale, tête dans l'eau, corps gainé, se terminant sur le dos (3 à 4 m)	CORPS PROPULSIF	1	Sauter ou plonger
	2	Passer sous un obstacle flottant (perche, ligne d'eau) placé à 3m		2	Coulée dorsale, tête corps gainé, se terminant sur le ventre (3 à 4 m)		2	S'immerger pour passer dans un obstacle (cerceau) placé à 5 m
	3	Se laisser flotter en équilibre horizontal (ventral et dorsal) 5 s			3	Déplacement ventral (15m)		
	4	Regagner le bord			4	Surplace en équilibre vertical (6 à 10 s)		
						5	Déplacement dorsal (15m)	

VALIDATION* Repère 1		VALIDATION* Repère 2		VALIDATION* Repères 3	
Date :	OUI NON	Date :	OUI NON	Date :	OUI NON

*pour valider le repère 1, toutes les 4 tâches doivent être enchaînées et réussies
 *pour valider le repère 2, toutes les 2 tâches doivent être enchaînées et réussies
 *pour valider le repère 3, toutes les 5 tâches doivent être enchaînées et réussies

F- Présentation des outils.

- Un exemple de fiche.



POISSONS PÊCHEURS
Petit bain

Etape travaillée :
Corps flottant

Questionnement :
Est-ce que je peux m'immerger de plus en plus profondément ?

But	Dispositif	Consignes	Ce que l'élève doit ressentir, comprendre, pour faire	Variables
<p>Pour les élèves poissons : Entrer et sortir le plus de fois possible du filet formé par les élèves pêcheurs. En sortir avant que le filet ne s'abaisse.</p>	<p>Les pêcheurs se tiennent par la main et forment une ronde.</p> <p><u>Place de l'intervenant</u> A l'extérieur de la ronde pour observer tout le groupe.</p>	<p>Les pêcheurs choisissent un nombre. Ils comptent à haute voix, une fois arrivés à ce nombre ils ferment le filet en baissant les bras.</p> <p>Les poissons doivent entrer et sortir le plus de fois possible du filet.</p>	<p>Pour traverser rapidement, je dois m'allonger et m'immerger.</p> <p>Je peux retenir ma respiration quelques secondes.</p>	<p>Profondeur : position dans le petit bain du filet.</p> <p>Hauteur du filet</p> <p>Nombre de pêcheurs.</p> <p>Passer entre les jambes.</p> <p>Ramasser des objets.</p>

Illustration et/ou photos :

Comportement attendu :
J'ai traversé 3 fois le filet en immersion

- Un exemple de parcours.

THEME	But de la tâche	Consignes	Critères de réussite
Immersion. A1 et A2	Descendre à l'échelle le plus bas possible.	Descendre et remonter verticalement à l'échelle. Variable : profondeur.	Immerger la totalité du corps.
Déplacement. A3	Se déplacer le long du bord jusqu'à la perche.	Se déplacer avec une main en appui sur le bord et l'autre main propulsive dans l'eau. Variables : lâcher progressivement le bord pour utiliser une propulsion avec les deux mains dans l'eau. Possibilité d'utiliser le battement des jambes	N'utiliser qu'une main sur le mur pour se tracter.
Immersion. A4	Passer sous la perche.	Passer sous la perche. Variable : avec ou sans appui solide	Ne pas toucher la perche
Déplacement. A5	Se déplacer le long du bord jusqu'à l'échelle.	Se déplacer le plus vite possible tête immergée avec une main en appui sur le bord et l'autre main propulsive. Variables : idem A3	Tête dans l'eau et corps allongé
Immersion-flottaison. A6 et A7	Descendre à l'échelle et se lâcher pour se laisser remonter.	Descendre en bas de l'échelle, la lâcher et se laisser remonter Variable : profondeur	Remontée du bas de l'échelle sans aucun mouvement.

- L'inventaire des fiches et des jeux.

Etapes	Titre	Questionnement
Corps flottant	Poissons-pêcheurs	Est-ce que je peux m'immerger de plus de plus profondément ?
Corps flottant.	1-2-3 Flotte	Comment fait-on pour flotter ?
Corps flottant.	Bateau Flottant	Peut-on rester allongé sur le dos ou sur le ventre sans faire de mouvement ?
Corps flottant.	La descente impossible	Comment fait-on pour rester au fond de la piscine ?
Corps flottant	Le mathématicien	Est-ce que je peux ouvrir mes yeux sous l'eau ?
Corps flottant.	Le bouchon	Est-ce que je reste au fond de l'eau ?
Corps Flottant.	Chat et souris	Qu'est-ce qui m'aide à m'allonger sur l'eau ?
Corps flottant.	Exploration de la profondeur	Y-a-t-il un fond dans le grand bain ?
Corps flottant.	Jeu du flotteur	Est-ce que je peux m'allonger sur l'eau ?
Corps flottant.	L'arroseur arrosé	Qu'est-ce que je ressens quand je reçois de l'eau.
Corps flottant.	Le dentiste	Est-ce que je me remplis d'eau quand j'ouvre la bouche dans l'eau ?
Corps projectile.	Brancardier 1	Comment glisser facilement sur l'eau ?
Corps projectile.	Torpille 1	Comment faire pour prendre et garder de la vitesse ?
Corps projectile.	Dessus-dessous	Est-ce que je vais plus loin en restant à la surface de l'eau ou en immersion ?
Corps projectile.	Le plongeon	Comment rentrer dans l'eau la tête en avant pour aller le plus loin possible ?
Corps projectile.	La nage du blessé ¹	Comment fait-on pour rester allongé sur l'eau ?

Corps propulsif.	La chevauchée	Comment peut-on avancer, reculer, tourner en utilisant les mains ?
Corps propulsif.	Brancardier 2	Comment faire pour avancer en gardant la posture ?
Corps propulsif	Torpille 2	Qu'est ce qui est le plus efficace pour se déplacer : les bras ou les jambes ?
Corps propulsif.	La nage du blessé 2	Comment peut-on se déplacer sur le dos ?

3 : Annexes.

A- Exemple de mise en place d'un dispositif.

B- Les fiches et les parcours.

« Le fabuleux voyage de Lola » (Album EPS1 du Tarn)

Démarche.

Dans un premier temps, on lira aux élèves l'introduction de l'album, puis chaque épisode sera proposé selon la démarche suivante :

- Découverte du cauchemar de Têtanlère.
- Réponses apportées par Pensatou : hypothèses.
- Présentation des expériences de Lola : réponses.
- Expérimentation à la piscine et constat.
- Évolutions possibles (= les différents jeux des souris dans chaque lieu).
- Synthèse collective des réponses obtenues en s'appuyant sur les photographies des différentes séances.
- Suite possible de l'aventure sans le guidage de Lola.

A noter : alternance entre les séquences langagières en classe (travail sur l'album) et les séances à la piscine (le vécu)



Structure du livre

Les 8 premières pages permettent aux enfants de comprendre le sens du projet « une histoire qui permettra de nager » en favorisant leur identification aux personnages : Têtanlère, Pensatou, et le personnage clé de cet album « Lola la loutre ». De retour de son voyage sur la rivière, celle-ci montre son carnet de voyage aux souris et leur propose de les emmener faire des activités natatoires identiques.

Les 30 pages suivantes présentent trois épisodes distincts en relation avec le vécu qui aura lieu à la piscine.

On trouvera chaque fois la même structure :

- Un cauchemar de Têtanière.
- Une proposition de la loutre qui fera référence au projet d'apprentissage en natation.
- Un constat.

1. L'eau va rentrer partout à l'intérieur de mon corps

Essayer de mettre la tête dans l'eau et d'ouvrir la bouche pour constater que l'eau ne rentre pas

- Déplacement le long de la rive (bord du bassin).
- Contournement d'un rocher (obstacle).
- Plongeon sous une racine (immersion).

2. On risque de couler

Essayer de rester sans bouger, la tête dans l'eau et lâcher le bord pour constater que l'eau nous porte, on flotte.

- Imiter les poissons-touboules (se mettre en boule dans l'eau)
- Imiter les étoilantes d'eau (faire l'étoile)
- Se laisser flotter comme les molméduses (membres à la verticale, tête dans l'eau)

3. Si on est au fond de l'eau, on ne va pas remonter

Essayer de descendre jusqu'au fond le long d'une branche, de lâcher la branche pour constater que l'eau nous repousse à la surface, on remonte.

- Glisser de la cascade (toboggan).
- Aller sentir les nénufleurs (se déplacer à la surface).
- Amasser des escargouilles (aller chercher des objets au fond).

« Lola » donne des conseils à Têtanière pour réussir les exercices sans oublier de prendre des photos que l'on regardera tous ensemble pour oraliser ce que l'on a fait.

Chaque aventure des souris est accompagnée de fiches spécifiques :

- Permettant l'aménagement du bassin selon les trois lieux spécifiques « Titeplage », Grandbassin » et « Hautecascade ».
- Présentant les différentes expériences de Lola (séance langagière en classe), hypothèses, expérimentation à la piscine et évolutions.
- Présentant les différents jeux des souris dans chaque lieu.

Après ces trois étapes, 8 pages indiquant la poursuite du voyage des souris sans Lola permettent de mettre en place des activités variées dès l'acquisition du savoir nager. Ce sera aux élèves de continuer à écrire leur cahier de natation en l'illustrant avec de nouvelles photographies.

Approche interdisciplinaire :

La démarche pédagogique consiste, à partir d'un album lu en classe, à mettre en place un projet motivant :

Dire, lire, écrire :

- **Dire** : les élèves vont être amenés à acquérir un langage plus riche (lexique) et plus structuré (syntaxe). Cf. dossier remédiation langagière « Nager »

- **Lire** : les élèves vont découvrir différents types de textes (lettres, textes narratifs, textes descriptifs...), des lectures d'images, de photos... Ils pourront jouer aussi avec les mots inventés à la manière de l'album : « pense à tout », « nénuphars à fleur », « molles méduses » ...

- **Écrire** : les élèves vont être amenés à agir avec des partenaires qui savent lire et écrire (dictée à l'adulte), se donner de bonnes raisons d'écrire différents types de textes (lettres, affiches, légendes, dessins, schémas...), utiliser des formules récurrentes, décrire des actions, exprimer des émotions...

Le cahier de l'élève, rubrique natation (enseignement explicite)

Questions Est-ce que je risque de couler ?	Ce que j'ai appris L'eau me fait remonter à la surface
Est-ce que l'eau rentre dans mon corps ?	Non, l'eau ne rentre pas, je ne peux pas me gonfler d'eau mais je peux souffler dans l'eau

Activités scientifiques :

Au travers d'activités scientifiques (démarche d'investigation), on pourra aborder en parallèle :

- Ce qui coule, ce qui flotte (poussée d'Archimède)
- L'existence de l'air
- Les changements d'états de l'eau

Relation avec les autres arts :

Ce projet permettra une approche du champ artistique (arts visuels = productions plastiques sur le thème de l'eau, représentation des animaux imaginaires : molméduse).