

### De la familiarisation au milieu aquatique

### à l’obtention de

### l’Attestation Scolaire du Savoir Nager (ASSN)

*Document d’aide à la mise en œuvre de l’enseignement de la natation à l’école.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Niveaux*** | | ***Observations*** | ***Entrée dans l’eau*** | ***Immersion / Respiration*** | ***Equilibre*** | ***Déplacement / Propulsion*** |
| NIVEAU 1  (Petite ou moyenne profondeur) | Constat initial | * ***Pour les élèves qui connaissent peu l'espace aquatique, qui peuvent avoir ou ont peur de l'eau.***   *Ils descendent dans l'eau avec de l'aide (marche, bord, ...), s'immergent jusqu'à la poitrine mais surtout pas la tête. Ils ne quittent pas les appuis de terrien, ils marchent dans l'eau, ils ne prennent appui que sur des supports fixes et évidemment, ils respirent hors de l'eau.*  *Pour ceux-là l'objectif principal est de les amener à quitter les appuis de terriens, mais aussi à prendre plaisir à aller dans l'eau (sensations agréables), à les mettre en confiance.* | | | | |
| Niveau attendu | Chaque tâche peut être effectuée indépendamment ou en enchaînement | [Entrer dans l’eau en](#_bookmark1) [descendant par](#_bookmark1)  [l’échelle](#_bookmark1) | [Immerger](#_bookmark7)  [partiellement la tête](#_bookmark7) | [Se laisser flotter, avec](#_bookmark13)  [l'aide d'une ou deux frites](#_bookmark13) [ou d'un appui stable](#_bookmark13) | [Se déplacer sur une quinzaine de mètres](#_bookmark19)  [dans l'eau, le long du mur, en prenant appui](#_bookmark19) [dessus](#_bookmark19) |
| NIVEAU 2  (petite ou moyenne profondeur) | Constat initial | * ***Pour les élèves qui ont déjà une connaissance de l'espace aquatique et qui sont moins dans l'appréhension.***   *Ils descendent dans l'eau sans aide, sautent avec ou sans frite en petite profondeur. Ils immergent partiellement la tête mais en gardant des appuis au sol ou au bord en positon statique. Ils sont déjà capables, éventuellement, de bloquer leur respiration en immersion. Ils sont capables de quitter momentanément les appuis plantaires et de se déplacer en prenant appui sur des supports fixes.*  *Pour ceux-là l'objectif est de les amener à acquérir une bonne position de flottaison : rechercher l'équilibre en inclinaison et en allongement qui les feront se déplacer en mettant la tête dans l'eau et en faisant l'expérience de l'expiration aquatique (souffler par la bouche).* | | | | |
| Niveau attendu | Chaque tâche peut être effectuée indépendamment ou en enchaînement | [Entrer dans l’eau en](#_bookmark2)  [sautant avec aide à la flottaison](#_bookmark2)  [(frite ou perche)](#_bookmark2) | [Immerger totalement](#_bookmark8)  [la tête, avec un appui](#_bookmark8) [instabl](#_bookmark8)e | [Se laisser flotter sans](#_bookmark14)  [bouger, avec l'aide d'une](#_bookmark14)  [ou deux frites ou d'un](#_bookmark14)  [appui stable](#_bookmark14) | [Se déplacer sur une quinzaine de mètres,](#_bookmark20)  [sans appui au mur, avec une aide à la](#_bookmark20) [flottaison (frite, planche, …)](#_bookmark20) |
| **NIVEAU 3**  **(moyenne profondeur)**  **Connaissances et capacités à évaluer au CE2** | Constat initial | * ***Pour les élèves qui n'ont plus peur de l'eau mais dont l'autonomie n'est pas assurée.***   *Ils sont capables de sauter en moyenne profondeur avec aide (frite, perche, ...).*  *Ils immergent totalement la tête, avec éventuellement des appuis au sol ou au bord, avant et après l'immersion. Ils soufflent dans l'eau, ils expirent par la bouche. Ils se déplacent sur des supports mobiles.*  *Pour ceux-là l'objectif est de les amener à devenir autonome dans leurs déplacements (sans aide à la flottaison) : enchaîner les actions sans reprise d'appuis, tout en alternant l'inspiration aérienne et l'expiration aquatique.* | | | | |
| Niveau attendu : | **NIVEAU ATTENDU DU SAVOIR-NAGER EN FIN DE CYCLE 2** | **1ère PARTIE** | | | **2ème PARTIE** |
| **L'évaluation s'effectue en deux parties, séparées par un temps de récupération. Pour la première partie, les actions devront être enchaînées sans reprise d'appui.** | [Entrer dans l’eau en](#_bookmark3)  [sautant sans aide](#_bookmark3) | [Se déplacer](#_bookmark9) [brièvement sous l'eau](#_bookmark9)  [pour passer sous un](#_bookmark9)  [objet flottant](#_bookmark9) | [Se laisser flotter un](#_bookmark15) [instant, sans bouger, sans](#_bookmark15) [aide à la flottaison](#_bookmark15) | [Se déplacer sur une quinzaine de mètres,](#_bookmark21) [sans aide à la flottaison et sans reprise](#_bookmark21) [d'appui](#_bookmark21) |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NIVEAU 4  (moyenne ou grande profondeur) | Constat initial | * ***Pour les élèves qui sont déjà autonomes dans l'eau : enchaîner et combiner les actions pour aborder la nage.***   *Ils se déplacent sans aide à la flottaison et il s’agit de développer leur maîtrise du milieu aquatique : c’est à dire perfectionner leur autonomie par un changement de profondeur, d’orientation, de sens des trajets et une réelle vision aquatique.* | | | | |
| Niveau attendu | Chaque tâche sera effectuée en enchaînement avec au moins une autre (exemple : Se rééquilibrer sur le dos ou sur le ventre en position d'étoile de mer, après une immersion) | [Entrer dans l'eau sans](#_bookmark4) aide, en réalisant un saut bouteille | [Aller chercher un objet](#_bookmark10) [au fond du bassin,](#_bookmark10) [avec ou sans aide, en](#_bookmark10)  [immersion complète](#_bookmark10) | [Ils font l'étoile de mer sur](#_bookmark16)  [le ventre et sur le dos,](#_bookmark16)  [avec éventuellement une](#_bookmark16)  [reprise d'appui entre les](#_bookmark16) [deux.](#_bookmark16) | [Se déplacer sur 15 m, allongé sur le ventre](#_bookmark22)  [ou sur le dos, sans aide à la flottaison et](#_bookmark22)  [sans reprise d'appui](#_bookmark22) |
| **NIVEAU 5**  **(grande profondeur)**  **Connaissances et capacités à évaluer au CM2** | Constat initial | * ***Pour les élèves qui sont déjà autonomes dans l'eau : enchaîner et combiner les actions pour améliorer la nage*** *.*   *Ils sont capables d'entrer dans l'eau en orientant leur corps de différentes manières, éventuellement de rentrer dans l'eau avec la tête en avant.*  *Ils se déplacent de manière autonome sur le ventre ou sur le dos mais sur de courtes distances et de manière peu efficace.*  *Il s’agit d'améliorer l'efficacité de leurs déplacements dans l'eau en abordant les nages codifiées, le plongeon, ainsi qu'en les amenant à augmenter progressivement le temps d’immersion du visage et d’expiration aquatique.* | | | | |
| Niveau attendu | Chaque tâche sera effectuée en enchaînement avec au moins une autre, sans reprise d'appui. | [Entrer dans l'eau en effectuant une bascule avant](#_bookmark5) | [Effectuer un](#_bookmark11)  [déplacement orienté](#_bookmark11) [en immersion (](#_bookmark11)sans lunettes) | [Rester immobile sur place](#_bookmark17)  [5 à 10 secondes avant de](#_bookmark17) [regagner le bord du bassin](#_bookmark17) | [Se déplacer sur vingt mètres](#_bookmark23), 10 mètres sur le ventre et 10 mètres sur le dos |
| NIVEAU 6  (grande profondeur) | Constat initial | * ***Pour les élèves qui sont déjà autonomes dans l'eau : coordonner et synchroniser les actions pour perfectionner la nage***   *Les élèves maîtrisent différents éléments d'au moins une nage codifiée mais éprouvent encore des difficultés à maintenir constamment leur équilibre et à synchroniser leurs mouvements avec la respiration aquatique, pour se déplacer avec efficacité.* | | | | |
| Niveau attendu | **Parcours en capacités, composé de 5 tâches à réaliser en continuité, sans reprise d'appui au bord du bassin et sans lunettes** | [Sauter ou plonger dans](#_bookmark6)  [le grand bain à partir](#_bookmark6) [d'un plot](#_bookmark6) | [Aller chercher un objet](#_bookmark12)  [lesté au fond du bassin](#_bookmark12)  [(à au moins 1m60) à la](#_bookmark12) [suite d'un plongeon](#_bookmark12) [canard](#_bookmark12) | [Enchaîner au moins un](#_bookmark18) [équilibre en position](#_bookmark18) [horizontale (étoile de mer)](#_bookmark18) [et un équilibre en position](#_bookmark18)  [verticale, sans une reprise](#_bookmark18)  [d'appui entre les deux, et](#_bookmark18)  [maintenir au moins 5](#_bookmark18)  [secondes chaque position.](#_bookmark18) | [Se déplacer 30 m : 15 mètres sur le ventre](#_bookmark24)  [et 15 mètres sur le dos](#_bookmark24) |

Pour aller plus loin

**[ENTREE DANS L’EAU](#_l’Attestation_Scolaire_du)**

## Niveau 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves descendent dans l’eau avec de l’aide (marche, bord)** |
| **Niveau attendu** | **Ils descendent dans le bain à l’aide d’une échelle** |

Eléments de progression

* Entrée dans l’eau jusqu’à la taille par les plages ou les escaliers dans un bassin en petite profondeur ;
* Entrée dans l’eau jusqu’aux épaules, jusqu’au menton par les plages ou les escaliers ;

## Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : PLOUF, PLOUF, PLOUF !*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau rapidement au signal |
| **CONSIGNES** | Il s’agit d’entrer dans l’eau le plus vite possible dès qu’on entend son numéro. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont placés en 4 équipes aux 4 coins du bassin (si possible). Dans chaque équipe, les élèves se voient attribuer un numéro de 1 à 4.  Dès que l’adulte clame un numéro, les élèves concernés vont entrer dans l’eau, dans un bassin de petite profondeur, en partant assis du bord, le + vite possible. Le plus rapide des 4 ramène 1 point à son équipe!  L’équipe qui obtient le plus de points a gagné. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | être réactif pour permettre à son équipe d’obtenir le plus de points. |
| **MATERIEL** | Aide à la flottaison si nécessaire |
| **VARIABLES** | Avec des entrées différentes (en sautant droit, en sautant groupé…) Avec de positions de départ différentes (assis, accroupi, debout…) |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : LES BALLES FLOTTANTES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau au signal, repérer une balle flottante et l’acheminer grâce à son souffle jusqu’à la cachette de l’équipe. |
| **CONSIGNES** | L’élève entre dans l’eau quand son numéro est appelé, choisit une balle flottante et l’achemine le plus vite possible jusqu’à la cachette de son équipe. |
| **DEROULEMENT** | C’est un jeu par équipes (par groupes de 3 ou 4 pour favoriser le temps d’activité). Le départ est organisé depuis les plages. Chaque élève a un numéro attribué. Dès que l’adulte prononce un numéro, les enfants concernés s’élancent tout en repérant la balle qu’ils souhaitent acheminer, grâce à leur souffle, jusqu’à la cachette de leur équipe!  L’enseignant veillera à ce que le rythme soit soutenu en faisant partir les élèves en « salves » rapprochées (sans attendre que les balles soient arrivées dans les différentes « cachettes ». |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Entrer rapidement dans l’eau. Transporter une balle uniquement avec le souffle. Amener autant de balles que d’enfants dans l’équipe dans sa cachette et ce, le plus vite possible. |
| **MATERIEL** | Balles de ping-pongs et quelques cerceaux de couleurs (cachettes) |
| **VARIABLES** | La distance entre les plages et les cachettes |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 3 : Le MESSAGE SECRET*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau dès que mon camarade me nomme pour recevoir un secret. |
| **CONSIGNES** | L’élève entre dans l’eau comme il le souhaite (ou comme l’enseignant l’indique) dès que son camarade l’appelle et lui transmet un message secret. |
| **DEROULEMENT** | C’est un jeu par équipes (par groupes de 3 ou 4 pour favoriser le temps d’activité). Le meneur de chaque équipe entre dans l’eau et nomme un camarade ; celui-ci doit entrer dans l’eau plus + vite possible, recueillir le mot- secret et appeler à son tour un autre camarade (et ainsi de suite). Quand tous les enfants de l’équipe sont dans l’eau, le dernier entré doit répéter à voix haute le mot-secret.  L’équipe gagnante est celle qui a réussi à transmettre correctement le mot-secret dans le temps le plus court. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Tous les élèves sont dans l’eau et le dernier entré peut répéter le message initial. |
| **MATERIEL** | Aide à la flottaison si nécessaire (moyenne profondeur) |
| **VARIABLES** | En petite profondeur / en moyenne profondeur   * Positions d’entrée dans l’eau : en sautant, en partant assis, en descendant par l’échelle. * Pour enchaîner une entrée dans l’eau avec une immersion, on demande aux élèves, au lieu de transmettre un mot-secret, de récupérer un objet immergé et de le remettre au meneur qui collectera tous les objets de l’équipe. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 4 : LE RELAIS DES NAGEURS BRETONS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau pour récupérer et acheminer un butin d’équipe d’une caisse vers une autre…mais avec un seul objet par enfant à chaque passage. |
| **CONSIGNES** | Il s’agit d’entrer dans l’eau, de récupérer un objet dans la caisse de votre équipe et de l’acheminer vers la malle au trésor sur le bord. L’équipe gagnante sera celle qui rapportera le plus d’objets : chacun ira plusieurs fois à la pêche ! |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont placés en 3 ou 4 équipes. Un temps de jeu est défini en amont. Les élèves de chaque équipe vont entrer à tour de rôle dans l’eau en respectant la contrainte donnée (plage, bord, toboggan, tapis, échelle) pour récupérer un objet placé dans une caisse flottante et l’acheminer jusqu’à une autre caisse placée au bord à un endroit dédié pour chaque équipe. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Avoir constitué le « gros » trésor |
| **MATERIEL** | Objets à transporter Caisses (2 par équipes) Toboggan, Tapis |
| **VARIABLES**  Pour une progressivité dans la difficulté | Lieux et moyens d’entrer dans l’eau (plage, escalier, bord, toboggan, tapis, échelle)  Façons d’entrée dans l’eau variées imposées (par exemple, tous les enfants de chaque équipe doivent entrer dans l’eau au moins 1 fois par le tapis, le toboggan, du bord en sautant …)  Distance à parcourir Profondeur du bassin Nombre d’objets à récupérer |

[**ENTREE DANS L’EAU**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves descendent dans l’eau à l’aide d’une échelle** |
| **Niveau attendu** | **Ils entrent dans l’eau en sautant avec ou sans aide à la flottaison** |

Eléments de progression

* Entrée dans l’eau en sautant sans aide à la flottaison en petite profondeur
* Entrée dans l’eau en sautant avec ou sans aide à la flottaison en moyenne profondeur Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : LE TRESOR DU CAPITAINE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Etre capable de sauter rapidement dans l’eau |
| **CONSIGNES** | Sauter dans l’eau pour aller récupérer les trésors dans le navire échoué et rapporter le butin dans son camp  Rapporter 1 trésor à la fois… il y aura plusieurs passages  Mener rapidement l’action, sous forme de relais, pour faire gagner son équipe. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont répartis en 3 ou 4 équipes (en fonction de l’effectif du groupe et de la configuration du bassin)  Ils entrent dans l’eau (par les plages, en sautant, par l’échelle…) et vont récupérer un objet placé dans une caisse pour le ramener sur le bord (dans leur camp). Ils tapent dans la main d’un de leur partenaire qui prend le relais  Le nombre de trésors est suffisant pour prévoir plusieurs passages et donc plusieurs entrées dans l’eau |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Récupérer le plus gros trésor pour son équipe |
| **MATERIEL** | Caisses flottantes (arrimées à un cerceau lesté ou posées sur un tapis/matériel fixe) autant de caisses que d’équipes.  Petits objets en nombre (3 ou 4 minimum par enfant) |
| **VARIABLES** | En changeant d’entrée dans l’eau : partir assis, debout, par l’échelle, faire un saut groupé…) ; en proposant des situations d’entrées dans l’eau imposées et de difficulté croissante.  Avec ou sans aide (frite)  En petite ou en moyenne profondeur |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : LE REVEIL DU POISSON-DORMEUR*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Sauter en touchant en objet placé à la surface de l’eau |
| **CONSIGNES** | Sauter vers le poisson-dormeur pour toucher le réveiller  Réveiller le plus de poissons possible en un temps donné pour son équipe |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont placés par équipes : chaque partenaire de l’équipe procède chacun à son saut orienté et on compte 1 point pour chaque poisson réveillé.  Un temps de jeu est défini et l’équipe s’organise pour réveiller le plus de poissons possible. Les « réveils » sont comptabilisés par équipe.  Un élève peut sauter (entrer dans l’eau) quand son partenaire est revenu au bord (lieu précis à définir lors de la séance).  Dans la mesure du possible, les élèves sont en 2 groupes pour favoriser le temps d’activité et mettre un enjeu plus ludique avec les points qui s’accumulent en même temps. |
| **CRITERE DE REUSSITE** | Arriver à toucher l’objet-poisson  Etre rapide : multiplier les entrées dans l’eau Coopérer pour gagner en équipe. |
| **MATERIEL** | Aide à la flottaison si nécessaire (moyenne profondeur) |
| **VARIABLES** | En petite ou moyenne profondeur Avec ou sans matériel  Positionnement du poisson-dormeur : plus près ou plus éloigné du bord Objet-poisson plus ou moins gros, plus ou moins facile à toucher Toucher plus précis : avec la main, avec le pied, avec les fesses… |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 3 : LE POISSON VOLANT*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Sauter en touchant en objet en hauteur avant d’entrer dans l’eau |
| **CONSIGNES** | Sauter vers l’objet (vers l’avant, vers le haut…) pour toucher le poisson accroché à la perche |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont placés par équipes : chaque partenaire de l’équipe procède chacun à son saut orienté et on compte 1 point pour chaque poisson touché On comptabilise le nombre de points par équipe.  Dans la mesure du possible (si 2 adultes sur le groupe : personne agréée) les élèves sont par groupes de 3 ou 4 pour favoriser le temps d’activité et mettre un enjeu plus ludique avec les points qui s’accumulent en même temps. |
| **CRITERE DE REUSSITE** | Arriver à toucher l’objet-poisson Coopérer pour gagner en équipe. |
| **MATERIEL** | Aide à la flottaison si nécessaire (moyenne profondeur) |
| **VARIABLES** | En petite ou moyenne profondeur Avec ou sans matériel  Positionnement du poisson-volant (hauteur plus ou moins élevée) Objet-poisson plus ou moins gros, plus ou moins facile à toucher |

[**ENTREE DANS L’EAU**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 3 : niveau attendu du savoir- nager en fin de cycle 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves sautent dans l’eau avec aide à la flottaison, en moyenne profondeur** |
| **Niveau attendu** | **Ils entrent dans l’eau en sautant sans aide et en moyenne profondeur** |

Eléments de progression :

* Entrer dans l’eau en prenant appui sur un objet flottant : frite, planche
* Entrer dans l’eau sans aide à la flottaison en s’éloignant progressivement du bord Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : LE TELEPHONE AQUATIQUE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau en respectant la consigne |
| **CONSIGNES** | L’élève 1 entre dans l’eau comme il le souhaite avec une frite sous les bras dès que l’élève 2 immergé l’appelle. L’élève 1 lui transmet un début de message. L’élève 2 va relayer à l’élève 3 le message enrichi d’un ajout qu’il a inventé et ainsi de suite. A la fin l’équipe vérifie si le message final correspond aux différents ajouts. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont par groupes de 3 ou 4 pour favoriser le temps d’activité. |
| **MATERIEL** | Aide à la flottaison si nécessaire |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Restituer en entier le message correct |
| **VARIABLES** | Position d’entrée dans l’eau Nombre d’équipiers |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : LE HORS BORD*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau sans tenir un objet aidant à la flottaison |
| **CONSIGNES** | Sauter dans l’eau puis attraper une des planches. Effectuer le parcours, 3 m aller et 3 m retour avec la planche. Sortir et la déposer dans le bac de l’équipe. |
| **DEROULEMENT** | Relais 4 à 6 équipes (5 élèves par équipe au plus suivant l’effectif de classe) |
| **MATERIEL** | Autant de planches que d’élèves |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Avoir réuni le plus de planches pour son équipe |
| **VARIABLES** | Distance à parcourir Profondeur du bassin Nombre d’objets  Lieux et moyens d’entrer dans l’eau |

[**ENTREE DANS L’EAU**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Entrer dans l’eau en sautant sans aide à la flottaison** |
| **Niveau attendu** | **Entrer dans l'eau en roulant sur un tapis ou en se laissant glisser tête la première sur un toboggan** |

Eléments de progression :

* Entrer dans l’eau en sautant, roulant, glissant, de différentes façons en moyenne profondeur
* Entrer dans l’eau en sautant, roulant, glissant, de différentes façons sans aide en grande profondeur

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : Le phoque*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau en glissant sur un toboggan Contrôler son immersion. |
| **CONSIGNES** | Glisser allongé sur le dos et pieds en avant, sur le toboggan pour entrer dans l’eau. Attraper la planche pour finir le parcours avec des battements de pieds. |
| **DEROULEMENT** | Parcours à réaliser individuellement, par petit groupe. |
| **MATERIEL** | 1 toboggan  1 planche par élève  1 ligne d’eau pour indiquer la fin du parcours |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Réussir à attraper la planche après la glissade |
| **VARIABLES** | Distance à parcourir  Varier les mouvements des jambes pendant le déplacement en position ventrale |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : Le cirque aquatique*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau en glissant sur un toboggan puis sur un tapis Contrôler son immersion. |
| **CONSIGNES** | Glisser la tête la première, sur le toboggan pour entrer dans l’eau et attraper la planche pour finir le parcours avec des battements de pieds. Sortir du bassin.  Entrer à nouveau dans l’eau par un tapis en roulade avant. Attraper la planche pour finir le parcours avec des battements de pieds. |
| **DEROULEMENT** | Course / 2 groupes de 5 élèves |
| **MATERIEL** | * toboggan * tapis * 1 planche par élève * 1 ligne d’eau pour indiquer la fin du parcours |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Réaliser correctement l’entrée en enchaînant le parcours. |
| **VARIABLES** | Distance à parcourir  Varier les mouvements des jambes pendant le déplacement en position dorsale |

[**ENTREE DANS L’EAU**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Entrer dans l'eau sans aide, en roulant sur un tapis ou en se laissant glisser tête la première sur un toboggan** |
| **Niveau attendu** | [**Entrer dans l'eau en effectuant une bascule avant**](#_bookmark5) |

Eléments de progression :

- Entrer dans l’eau en glissant sur un tapis sur le dos, assis, la tête la première, en rotation avant.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : LE GRAND BLEU*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Entrer dans l’eau avec ou sans aide de la perche à partir du bord du bassin |
| **CONSIGNES** | Sauter dans l’eau pour aller chercher un objet lesté au fond de l’eau. Le ramener dans le bac de l’équipe. S’aider de la perche pour sauter et descendre si nécessaire. |
| **DEROULEMENT** | Pour un groupe de 10 élèves partagés en 2 groupes de 5.  Organisation en relais où la première équipe à avoir rapporté les 5 objets a gagné. |
| **MATERIEL** | 5 objets lestés (1 par élève) 2 perches (1 par équipe) |
| **VARIABLES** | Nombre d’objets  Moyen d’entrer dans l’eau  Proximité ou éloignement de l’échelle, du bord |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : SIRENES ET TRITON (divinités marines)*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Sauter ou plonger à partir de la position accroupie (puis debout) du bord du bassin |
| **CONSIGNES** | Etre un crapaud et se transformer en triton ou en sirène en entrant dans l’eau. Sauter la première fois accroupi, nager sur 3m aller puis 3m retour. Remonter sur le bord, se redresse et sauter à nouveau. Nager jusqu’à l’entrée de la grotte de Neptune. |
| **DEROULEMENT** | Atelier parcours pour 10 élèves. Organiser deux parcours en parallèle |
| **MATERIEL** | Cerceau (entrée de la grotte) |
| **VARIABLES** | Relai sur deux parcours parallèles Objets à transporter |

[**ENTREE DANS L’EAU**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 6

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Entrer dans l'eau sans aide, en sautant ou en plongeant du bord du bassin** |
| **Niveau attendu** | **Sauter ou plonger dans le grand bain à partir d'un plot** |

Eléments de progression :

* Entrée dans l’eau en sautant à partir d’un plot
* Plonger du plot
* Plonger au-delà d’un repère flottant Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : Les sauteurs de l’extrême*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Sauter depuis le plot en gainant son corps |
| **CONSIGNES** | Sauter dans l’eau les bras le long du corps en faisant le moins d’éclaboussures possible. |
| **DEROULEMENT** | Défi 2 par 2. Les 2 enfants sautent en bouteille et un juge donne le point à celui qui a fait le moins d’éclaboussures  Défi individuel. L’enfant saute et un observateur donne le point à celui qui a touché le foulard |
| **MATERIEL** | 1 perche et 1 foulard |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Faire le moins d’éclaboussures en sautant dans l’eau |
| **VARIABLES** | Corps : saut en avant, en arrière, en levant les bras, avec une volte Objet : un ballon lancé par l’adulte à toucher ou à attraper |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : Les plongeurs de l’extrême*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Plonger dans l’eau depuis le plot |
| **CONSIGNES** | Se laisser basculer dans l’eau la tête en avant les bras en flèche en position accroupie.  Plonger du plot les jambes fléchies les bras en flèche après impulsion des deux pieds. |
| **DEROULEMENT** | Défi 2 par 2. Les 2 enfants plongent et un observateur donne le point à celui qui est ressorti le plus loin sans reprise de nage. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Réaliser un plongeon en poussant sur les jambes, bras tendus en avant. |
| **MATERIEL** |  |
| **VARIABLES** | Espace : en plongeant au-delà d'une frite, d'un tapis. |

## 

[**IMMERSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Pour les élèves qui connaissent peu l'espace aquatique, qui peuvent avoir ou ont peur de l'eau.**  **Ils s'immergent jusqu'à la poitrine mais surtout pas la tête, ils respirent hors de l'eau..** |
| **Niveau attendu** | **Immerger partiellement la tête** |

**Situations en petite ou moyenne profondeur**

Eléments de progression :

* Aller chercher un objet où l’enfant a l’eau jusqu’au menton.
* Immerger la tête avec des lunettes en bloquant la respiration.
* Accepter de s’arroser ou se faire arroser.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 :* L’aventurier** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Ramasser des objets flottant à la surface |
| **CONSIGNES** | L’enseignant lance des objets flottants dans un bassin de petite profondeur.  « Allez chercher ces objets pour les mettre dans votre coffre ». |
| **DEROULEMENT** | 2 ou plusieurs équipes sont constituées d'un nombre égal de joueurs. Les joueurs sont placés sur chaque bord du bassin et se font face.  L'équipe gagnante est celle qui aura apporté le plus d’objets. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les enfants entrent dans l’eau et acceptent une immersion partielle |
| **MATERIEL** | Objets flottants, cerceaux ou coffres |
| **VARIABLES** | * Objets qui coulent pour inciter les élèves à mettre la tête sous l’eau * Ajouter un requin qui essaie de toucher les aventuriers |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 :* Jacques a dit** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Immerger la tête |
| **CONSIGNES** | Quand un camarade désigné (ou PE ou MNS) annonce « Jacques a dit », il faut appliquer la consigne donnée. |
| **DEROULEMENT** | Le PE ou un élève donne une succession de tâches à accomplir. Elles ne doivent être réalisées qu’à l’annonce du « Jacques a dit ». |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les élèves immergent la tête lorsque Jacques le demande |
| **MATERIEL** | Lunettes de piscine pour chaque élève |
| **VARIABLES** | Nommer différentes actions incitant l’élève à mettre la tête sous l’eau |

[**IMMERSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Pour les élèves qui ont déjà une connaissance de l'espace aquatique et qui sont moins dans l'appréhension.**  **Ils immergent partiellement la tête mais en gardant des appuis au sol ou au bord en positon statique. Pour cela ils bloquent, éventuellement, leur respiration en immersion.** |
| **Niveau attendu** | **Immerger totalement la tête, avec ou sans appui** |

**Situations en petite ou moyenne profondeur** Eléments de progression :

- Immerger totalement la tête, avec ou sans appui à partir de jeux

- Immerger totalement la tête, avec ou sans appui avec matériel

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 :* La devinette** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Trouver le nombre désigné par un autre élève sous l’eau. |
| **CONSIGNES** | Un élève indique un nombre de doigts sous l’eau. Son partenaire doit immerger sa tête pour retrouver ce nombre et taper le bon nombre de fois la surface de l’eau. |
| **DEROULEMENT** | Par binômes, les élèves sont dans un bassin de petite profondeur. Ils jouent les 2 rôles chacun leur tour. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | L’élève immerge totalement la tête |
| **MATERIEL** | Lunettes de piscine, cartes de couleurs plastifiées |
| **VARIABLES** | * Profondeur du bassin * Retirer les lunettes * Jouer avec des couleurs * Jouer sous forme de relais pour ajouter une notion de rapidité d’exécution |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 :* Les crevettes dans le filet** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Immerger totalement la tête |
| **CONSIGNES** | Un groupe d’élèves joue le rôle du filet : « Vous devez former une ronde, écarter les jambes et le bras. Cette ronde représente un filet. Vous devez laisser les crevettes sortir »  Un groupe d’élèves joue les crevettes : « Vous êtes des crevettes prises au piège dans un filet. Vous devez en sortir le plus vite possible. » |
| **DEROULEMENT** | Les crevettes sont dans le filet (ronde) et veulent en sortir le plus vite possible. Le filet est toujours ouvert (bras et jambes écartés) et compte tout haut pour savoir en combien de temps toutes les crevettes ont réussi à sortir. Il ne faut pas empêcher les crevettes de sortir pour l’instant |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les élèves sortent tous du filet. |
| **MATERIEL** | Aucun |
| **VARIABLES** | * Hauteur des bras * Profondeur du bassin * Comportement du filet (possibilité de bloquer légèrement les crevettes) |

[**IMMERSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 3 : niveau attendu du savoir- nager en fin de cycle 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Pour les élèves qui n'ont plus peur de l'eau mais dont l'autonomie n'est pas assurée. Ils s'immergent jusqu'à la poitrine mais surtout pas la tête, ils respirent hors de l'eau.** |
| **Niveau attendu** | **Ils immergent totalement la tête, avec éventuellement des appuis au sol ou au bord, avant et après l'immersion. Ils soufflent dans l'eau, ils expirent par la bouche.** |

**Situations en moyenne profondeur**

Eléments de progression :

* Se déplacer brièvement sous l'eau pour passer sous un objet flottant ;
* S’asseoir au fond de l’eau en soufflant, seul ou avec un camarade ; Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 :* Le Tunnel** | |
|  |  |
| **BUT DE L’ELEVE** | Immerger totalement la tête |
| **CONSIGNES** | Des cerceaux représentant des tunnels sont disposés à différentes hauteurs. Il faut passer à travers |
| **DEROULEMENT** | Différents cerceaux lestés sont disposés dans l’eau ou tenus par le PE ou le MNS. Les élèves réalisent un parcours en essayant de passer dans le plus de « tunnels » possibles. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les élèves acceptent de passer dans les cerceaux. La tête est immergée. |
| **MATERIEL** | Cerceaux lestés ou cerceaux classiques tenus par personnel agréé |
| **VARIABLES** | * Hauteur des cerceaux * Nombre de cerceaux * Profondeur du bassin |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : Le Jacuzzi*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Faire le plus de bulles possibles au fond du bassin |
| **CONSIGNES** | Les élèves, par groupe de 2 à 4, doivent s’asseoir au fond du bassin et faire le plus de bulles possibles. Les autres élèves observent la quantité de bulles produites. |
| **DEROULEMENT** | En fonction du niveau des élèves, ces derniers descendent au fond du bassin (avec ou sans aide matérielle) pour s’asseoir et faire des bulles. Les autres élèves, à l’aide de lunettes, peuvent observer leurs camarades afin de comprendre les techniques utilisées pour descendre et faire des bulles. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les élèves s’immergent et soufflent dans l’eau (présence de bulles) |
| **MATERIEL** | * Lunettes * Perche * Poids |
| **VARIABLES** | * Profondeur du bassin * Moyens de descendre au fond |

[**IMMERSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Pour les élèves qui sont déjà autonomes dans l'eau : enchaîner et combiner les actions pour aborder la nage.**  **Développer leur maîtrise du milieu aquatique : c’est à dire perfectionner leur autonomie par un changement de profondeur, d’orientation et une réelle vision aquatique.** |
| **Niveau attendu** | **Aller chercher un objet au fond du bassin, avec ou sans aide, en immersion complète.** |

**Situations en moyenne ou grande profondeur**

Eléments de progression :

* Immerger totalement la tète
* Se déplacer brièvement sous l’eau et aller vers le fond
* Souffler partiellement dans l’eau
* Se déplacer sur une plus grande distance sous l’eau en soufflant dans l’eau Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : LES CHASSEURS DE TRESOR*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer sous l’eau pour ramasser un objet.  L’élève apporte un point à son équipe si l’objet est déposé dans le coffre. |
| **CONSIGNES** | « Vous devez récupérer le plus de trésors possibles et les ramener dans votre coffre. » |
| **DEROULEMENT** | 2 équipes sont constituées, divers objets sont dispersés au fond du bassin. Chaque possède un coffre représenté sur le bord du bassin. Au signal, les élèves tentent de récupérer les objets posés au fond. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Tous les objets sont récupérés. |
| **MATERIEL** | Objets à récupérer (anneaux etc…) |
| **VARIABLES** | Distance à parcourir Profondeur de l’objet  Nombre de joueurs par équipe Nombre d’objets |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : LES PERLES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Récupérer les perles (représentées par des anneaux par exemple) et les rapporter à la surface. |
| **CONSIGNES** | « Beaucoup d’objets sont au fond de la piscine. Certains d’entre sont des perles d’une valeur inestimable. A l’aide de la perche, ou non, vous devrez récupérer ces perles. Les perles sont rouges » |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont au bord du bassin. Plusieurs anneaux sont dispersés au fond. Lorsque l’enseignant le demande, ils vont chercher les anneaux de la couleur annoncée. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les bons anneaux sont rapportés (bonne vision aquatique) |
| **MATERIEL** | Anneaux de différentes couleurs |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Perche (ou cage ludique) pour les élèves en difficulté |
| **VARIABLES** | * Nombre d’anneaux * Profondeur du bassin * Emplacement des anneaux par rapport au bord * Temps laissé aux élèves pour accomplir la tâche |

[**IMMERSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Pour les élèves qui sont déjà autonomes dans l'eau : enchaîner et combiner les actions pour améliorer la nage.**  **Ils sont capables d'entrer dans l'eau en orientant leur corps de différentes manières, éventuellement de rentrer dans l'eau avec la tête en avant.**  **Il s’agit d’augmenter progressivement le temps d’immersion du visage et d’expiration aquatique.** |
| **Niveau attendu** | [**Effectuer un**](#_bookmark11) [**déplacement orienté**](#_bookmark11)[**en immersion (**](#_bookmark11)**sans lunettes)** |

**Situations en moyenne ou grande profondeur**

Eléments de progression :

* Immerger totalement la tête
* Se déplacer brièvement sous l’eau
* Souffler partiellement dans l’eau
* Se déplacer sur une plus grande distance sous l’eau en soufflant dans l’eau Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 : LES DEMENAGEURS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer sous l’eau pour déposer un objet dans une zone indiquée.  L’élève apporte un point à son équipe si l’objet est déposé dans la zone et s’il n’a pas mis sa tête hors de l’eau durant le déplacement. |
| **CONSIGNES** | Transporter un objet d’une zone vers une autre zone en se déplaçant sous l’eau. |
| **DEROULEMENT** | Constituer des équipes ; AU SIGNAL, par 2 (ou 3 selon la surface de jeu et le nombre d’équipes) les élèves prennent un objet et en immersion, le transportent dans la zone indiquée en veillant à rester sous l’eau. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | L’élève a déplacé l’objet sans sortir sa tête de l’eau jusqu’à la zone définie. |
| **MATERIEL** | Objets à transporter  Zone de collecte des objets Zone de dépose des objets |
| **VARIABLES** | Distance à parcourir  Profondeur du déplacement (corps partiellement ou complètement immergé) Contrat de points à atteindre  Contrat de temps |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 : LE PASSAGE SECRET*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Effectuer un parcours sous l’eau en suivant 2 à 3 repères spécifiques ; |
| **CONSIGNES** | Se déplacer sous l’eau en empruntant le chemin de repères rouges. (par ex) |
| **DEROULEMENT** | Placer dans l’espace de jeu plusieurs anneaux lestés de couleurs différentes. Seuls les cerceaux rouges mènent au trésor. Les élèves passent l’un après l’autre et tentent de suivre le chemin jusqu’au trésor, avant de revenir à la surface. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Les élèves valident le parcours dans son intégralité. |
| **MATERIEL** | Anneaux lestés de différentes couleurs Un trésor |

**VARIABLES**

Augmenter le nombre d’anneaux lestés

Placer plusieurs parcours de couleurs différentes Permettre une ou deux remontées à la surface

[**IMMERSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 6

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Pour les élèves qui sont déjà autonomes dans l'eau : coordonner et synchroniser les actions pour perfectionner la nage**  **Les élèves maîtrisent différents éléments d'au moins une nage codifiée mais éprouvent encore des difficultés à maintenir constamment leur équilibre et à synchroniser leurs mouvements avec la respiration aquatique, pour se déplacer avec efficacité.** |
| **Niveau attendu** | **Aller chercher un objet lesté au fond du bassin (à au moins 1m60) à la suite d'un plongeon canard** |

**Situations en grande profondeur**

Eléments de progression :

* Plongeon canard partiellement réussi : buste pas suffisamment incliné, difficulté à dresser les jambes
* Respiration mal placée
* Plongeon canard plus fluide : bascule plus efficace
* Respiration maitrisée : inspiration prise Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 1 :* LE CHASSEUR** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Plonger rapidement. |
| **CONSIGNES** | Le meneur de jeu montre avec ses doigts un numéro (de 1 à 10). Les élèves concernés doivent effectuer un plongeon canard et disparaitre sous l’eau. L'élève qui plonge et disparait le premier, marque 1 point pour son équipe. |
| **DEROULEMENT** | 2 ou plusieurs équipes sont constituées d'un nombre égal de joueurs se voyant attribués un numéro. Les joueurs sont placés sur chaque bord du bassin et se font face.  L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | L’élève disparait de la surface de l’eau au moins 3s. |
| **MATERIEL** | aucun |
| **VARIABLES** | * Ajouter une autre action (comme toucher le fond) * Modifier la position de départ (à partir d’une glissée ventrale, par ex) |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Situation 2 :* LE DEFI** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Plonger en canard, à une profondeur de 1,50m pour ramasser un objet |
| **CONSIGNES** | Au signal donné, les premiers de chaque équipe plongent simultanément en canard, s'emparent d'un anneau et le remontent le plus vite possible en dressant le bras. |
| **DEROULEMENT** | 2 équipes sont constituées et, dans chaque équipe, les joueurs s'organisent. Le départ s'effectue dans l'eau depuis le bord du bassin. 2 anneaux sont placés au fond du bassin.  Le gagnant est celui qui fait surface en premier. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Après un plongeon canard, les élèves rapportent un anneau |
| **MATERIEL** | Anneaux lestés |
| **VARIABLES** | Travailler en profondeur plus importante.  Effectuer le défi en duo 2 CONTRE 2. (les 2 enfants doivent plonger et remonter ensemble, liés par l’anneau) |

[**ÉQUILIBRE**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves ne quittent pas les appuis de terriens, ils marchent dans l’eau, ils ne prennent appui que sur des supports fixes** |
| **Niveau attendu** | **Se laisser flotter avec l’aide d’une ou deux frites ou d’un appui stable** |

Eléments de progression :

* Je m’accroche au mur en réduisant progressivement le nombre d’appuis (enlever une main du mur, enlever l’autre puis les deux), en s’éloignant plus ou moins du mur (bras fléchis, bras tendus).
* J’accepte de lâcher les mains du mur.
* J’accepte de me laisser tracter par un camarade.
* Je m’accroche à un objet flottant (frite, planche,…) en retirant progressivement les appuis plantaires.
* Je fais des « essais » de flottaison en position ventrale ou dorsale avec la frite (sous les bras, entre les jambes, sous la nuque, sur le ventre…).

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***CAPITAINE A DIT*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Respecter les consignes données par « le Capitaine ». |
| **CONSIGNES** | Ne répondre qu’aux consignes données par le capitaine : « Le capitaine a dit : lâcher une main, le Capitaine a dit : lâcher les deux mains, … ». |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont dans l’eau, accrochés au bord. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * Lâcher une main * Lâcher les deux mains * Avoir la tête hors de l’eau * Mettre la tête sous l’eau |
| **MATERIEL** | Aucun si appui sur le mur ou la ligne d’eau. Frite ou planche pour complexifier la situation. |
| **VARIABLES** | Possibilité de s’appuyer sur une ligne d’eau, une frite ou une planche. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES BIGORNEAUX*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | S’éloigner du bord pour passer derrière, 1, 2 … camarades. |
| **CONSIGNES** | Passer derrière le ou les camarades. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont répartis par groupe de 5 les uns à côté des autres ; le 5ème se déplace et prend la place du 1er, le 4ème se déplace et prend la place … et ainsi de suite. Le jeu se termine quand les élèves ont repris leur position de départ. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Lâcher la main gauche et/ou la main droite |
| **MATERIEL** | Aucun |
| **VARIABLES** | Un aller-retour ou un relais entre plusieurs équipes. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***L’ILE FLOTTANTE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer le long du mur en se tenant d’une seule main pour déplacer la planche (=île) d’un point A au point B. |
| **CONSIGNES** | Tenir d’une main le bord du bassin et de l’autre une planche. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves partent du point A, se déplacent les uns derrière les autres et sortent de l’eau une fois arrivés au point B. Ils retournent en marchant sur le bord de la |
|  | piscine vers le point A et recommencent le parcours. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | - Tenir d’une main la planche sans la lâcher |
| **MATERIEL** | * Une planche * Des plots : un pour signaler le départ, un pour signaler l’arrivée et un intermédiaire pour déclencher le départ de l’élève suivant. |
| **VARIABLES** | * Changer le sens de circulation et la main d’appui au mur * Relais. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LA COURSE DE BATEAUX*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se laisser tirer par son camarade. |
| **CONSIGNES** | Tirer le bateau pour se déplacer dans le bassin. |
| **DEROULEMENT** | Par groupe de 2, l’élève qui tire (= le moteur du bateau) se déplace dans le bassin en tenant son camarade (= le bateau) par les mains, les bras, une frite placée sous les aisselles, une planche… |
| **CRITERES DE REUSSITE** | S’allonger à l’horizontale : sur le dos et/ou le ventre |
| **MATERIEL** | * Frite * Planche |
| **VARIABLES** | * Bateau : Flottaison sur le ventre, sur le dos. * Course de chars |

[**ÉQUILIBRE**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves quittent momentanément les appuis plantaires et se déplacent en prenant appui sur des supports fixes** |
| **Niveau attendu** | **Se laisser flotter sans bouger, avec l’aide d’un appui instable** |

Eléments de progression :

* En binôme, je tiens les mains de mon camarade qui est debout, immobile ; je passe d’une position ventrale à une position en boule.
* Sur le ventre, je prends appuis bras tendus sur le bord de la goulotte et je laisse remonter mes jambes avec gainage du corps pour sentir l’horizontalité.
* Idem mais je lâche progressivement l’appui en écartant les bras du corps.
* Je m’allonge sur le ventre avec deux frites, puis une.
* Je m’allonge sur le dos en prenant appui sur deux planches, puis une.
* Je traverse le bassin en utilisant une ligne d’eau tendue au ras de l’eau.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LE PECHEUR ET LES MEDUSES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Eviter de se faire attraper par les pêcheurs |
| **CONSIGNES** | Les pêcheurs (1/3 de l’effectif) poursuivent les méduses qui cherchent à ne pas être attrapées. Si danger, elles doivent soit se mettre en boule (avec ballon ou frites), soit faire une étoile (avec frites ou planches) ; dès que le pêcheur s’éloigne, la méduse peut se déplacer avec des appuis plantaires.  L’élève attrapé va au bord dans une zone « panier ». Dès que quelques méduses (variable selon le nombre d’élèves) sont attrapées, le jeu s’arrête et les méduses deviennent pêcheurs. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont dans l’eau répartis dans une partie du bassin clairement délimitée. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | - Réaliser un équilibre statique (boule, étoile) à l’aide d’un élément de flottaison. |
| **MATERIEL** | * Ballons, frites, ou planches * Plots pour matérialiser la zone « panier » |
| **VARIABLES** | * Possibilité de changer d’aide à la flottaison (ballon, frite ou planche) * Augmenter ou diminuer le nombre de pêcheurs. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES CASTORS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer le long de la ligne d’eau en déplaçant des objets |
| **CONSIGNES** | Transporter un rondin de l’autre côté de la rive, en prenant appui sur la ligne d’eau sans toucher le sol. |
| **DEROULEMENT** | Au départ, les élèves (=castors) prennent un rondin (=flotteur) posé dans un cerceau sur le bord et le transportent de l’autre côté de la rive pour le déposer dans un cerceau sur le bord (=barrage).  Ensuite ils reviennent au point de départ en respectant le sens du parcours. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * Se tracter en tenant la ligne d’eau d’une main (main droite ou main gauche) * Lâcher la ligne d’eau pour se déplacer |
| **MATERIEL** | * Flotteurs * Cerceaux * Lignes d’eau * Frites |
| **VARIABLES** | * Envisager le parcours de chaque côté de la ligne d’eau * Relais : deux équipes avec deux parcours en parallèle (transporter le plus vite x rondins ou transporter le plus de rondins en x minutes) |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES ICEBERGS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer en contournant les obstacles, sans appui plantaire. |
| **CONSIGNES** | Se déplacer en prenant appui sur la ligne d’eau, en contournant les obstacles. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves suivent le parcours en prenant appui sur les différents supports proposés en essayant de ne pas prendre appui au sol. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Pas de reprise d’appui au sol |
| **MATERIEL** | * Tapis en mousse (=icebergs) * Ligne d’eau * Echelle flottante |
| **VARIABLES** | * Faire le parcours avec une main * Faire le parcours le plus rapidement possible |

[**ÉQUILIBRE**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 3 : niveau attendu du savoir- nager en fin de cycle 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves se déplacent sur des supports mobiles.** |
| **Niveau attendu** | **Se laisser flotter un instant, sans bouger, sans aide à la flottaison.** |

Eléments de progression :

* Se laisser flotter en position verticale sans appréhension.
* Debout dans le petit bassin, se laisser tomber en avant en tenant une planche et glisser le plus loin possible.
* Depuis un tapis flottant, s’accroupir puis se laisser tomber en avant et glisser sur le ventre le plus loin possible.
* S’allonger sur le ventre en tenant un flotteur dans chaque main.
* Avec un ballon tenu sur la poitrine, je me place en équilibre costal à droite puis à gauche.
* Avec un ballon tenu à bout de bras, je passe d’un équilibre ventral à un équilibre dorsal en pivotant sur le côté.
* Avec un ballon tenu sur le ventre, en position de l’œuf, je passe sur le dos sans modifier cette position groupée du corps.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES DAUPHINS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Glisser dans le cerceau sans le toucher |
| **CONSIGNES** | Partir du petit bassin, le dauphin se laisse tomber et glisse le plus loin possible en passant à travers un cerceau tenu par le dresseur. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont par groupe de deux : le dresseur tient le cerceau immergé et un le dauphin glisse à l’intérieur sans le toucher. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * S’allonger horizontalement sur le ventre, bras tendus devant soi. * Réaliser une poussée en prenant appui sur le mur ou le fond du bassin |
| **MATERIEL** | Cerceaux |
| **VARIABLES** | * Partir d’un tapis flottant * Utilisation d’une planche ou d’un flotteur pour aider la flottaison. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES MARSOUINS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Traverser la largeur du bassin en prenant le moins d’appuis possibles au sol. |
| **CONSIGNES** | Traverser le bassin en s’élançant sur le ventre. A chaque appui au sol, le camarade pose un anneau. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont par groupe de deux : le premier part en position ventrale et à chaque appui, le second place un anneau lesté au sol. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * S’allonger horizontalement sur le ventre, bras tendus devant soi. * S’équilibrer horizontalement sur le ventre durant la phase de glisse. * Réaliser une poussée en prenant appui le fond du bassin |
| **MATERIEL** | - Anneaux lestés |
| **VARIABLES** | * Traversée à effectuer avec une planche * Record à battre |

|  |  |
| --- | --- |
| ***1, 2, 3 PLOUF*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer le plus rapidement pour aller toucher le mur |

|  |  |
| --- | --- |
| **CONSIGNES** | Se déplacer et s’arrêter en équilibre quand le meneur se retourne. |
| **DEROULEMENT** | Chaque élève part avec un objet flottant, se déplace pour rejoindre le bord opposé et s’équilibre quand le meneur se retourne pendant 3 secondes mais sans reprise d’appui : sinon il retourne au départ. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | S’équilibrer verticalement ou horizontalement, sans reprise d’appui |
| **MATERIEL** | * Ballons * Frites * Planches * Flotteurs |
| **VARIABLES** | * Varier le matériel : ne pas reprendre le même objet. * Varier les dimensions de l’espace |

[**ÉQUILIBRE**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves se déplacent sans aide à la flottaison.** |
| **Niveau attendu** | **Faire l’étoile de mer sur le ventre et sur le dos, avec éventuellement une reprise d’appui entre les deux.** |

Eléments de progression :

* Alterner le long du bassin (ou ligne d’eau), s’allonger sur le ventre, tourner et s’allonger sur le dos.
* S’allonger sur le ventre en tenant une ligne d’eau puis ramener les jambes sous la ligne pour s’allonger sur le dos (ou tourner sur le côté pour s’allonger sur le dos).
* Avec aide pour la flottaison, se déplacer, aller d’un repère à un autre, effectuer une étoile ventrale suivie d’une étoile dorsale à chaque repère.
* Sans ceinture, enchaîner déplacement ventral, étoile ventrale, étoile dorsale, déplacement dorsal sur la largeur d’un bassin.
* Après une glissée ventrale, rester immobile dans des positions d’équilibres variées.
* Par binôme, un élève réalise une étoile tenue par un camarade qui ensuite le lâche.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***1, 2, 3 ETOILE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer le plus rapidement pour aller toucher le mur. |
| **CONSIGNES** | Se déplacer et s’arrêter en étoile (ventre et dos) quand le meneur se retourne. |
| **DEROULEMENT** | Chaque élève se déplace pour rejoindre le bord opposé et s’équilibre par une étoile (dorsale ou ventrale) quand le meneur se retourne pendant 3 secondes mais sans reprise d’appui : sinon il retourne au départ. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | S’équilibrer horizontalement (sur le ventre ou sur le dos) sans reprise d’appui |
| **MATERIEL** | Aucun |
| **VARIABLES** | * Varier la dimension de l’espace * Varier la durée de l’équilibre * Varier la position (en T-X-Y) |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES DANSEURS AQUATIQUES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Réaliser trois équilibres différents en duo. |
| **CONSIGNES** | Réaliser un enchaînement de trois équilibres à deux. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves par groupe de deux proposent et exécutent en synchronie une suite de trois figures avec équilibre devant leurs camarades |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * S’équilibrer horizontalement (sur le ventre ou sur le dos) sans reprise d’appui * S’équilibrer verticalement sans reprise d’appui * Utiliser les bras et les jambes pour changer de position. |
| **MATERIEL** | Aucun |
| **VARIABLES** | * Un seul élève marque l’équilibre, l’autre est une aide à la flottaison. * Un duo propose un équilibre et les autres doivent le reproduire. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LA RONDE AQUATIQUE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Effectuer les actions demandées par l’enseignant |
| **CONSIGNES** | Réaliser tous ensemble les équilibres demandés. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves se tiennent la main et tournent en rond. |
|  | Au signal donné par l’enseignant, les élèves se lâchent les mains puis réalisent un équilibre ventral, dorsal, horizontal ou vertical. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * S’équilibrer horizontalement (sur le ventre ou sur le dos) sans reprise d’appui * S’équilibrer verticalement sans reprise d’appui |
| **MATERIEL** | Aucun |
| **VARIABLES** | * Réaliser deux équilibres successivement. * Réaliser l’action en se tenant les mains. |

[**ÉQUILIBRE**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

**Niveau 5**

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves se déplacent sans aide à la flottaison.** |
| **Niveau attendu** | **Rester immobile sur place 5 à 10 secondes avant de regagner le bord du bassin.** |

Eléments de progression :

* Après une coulée ventrale, rester immobile dans des positions variées.
* Après une coulée dorsale, rester immobile dans des positions variées.
* Les élèves se laissent tomber en avant en se laissant glissé, enchaînent un équilibre horizontal puis se déplacent sans reprise d’appui.
* Les élèves se laissent tomber en arrière en se laissant glissé, enchaînent un équilibre horizontal puis se déplacent sans reprise d’appui.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES PIRATES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Aller chercher le butin. |
| **CONSIGNES** | Les pirates (1/3) poursuivent les corsaires qui cherchent à rapporter le butin (=pièces d’or) dans leur bateau. Si danger, ils doivent faire une étoile (dorsale ou ventrale) ; dès que le pirate s’éloigne, le corsaire peut reprendre son déplacement.  S’il est attrapé, le pirate confisque le butin et le dépose dans son bateau. Dès que les corsaires ont 10 pièces d’or, le jeu s’arrête. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont dans l’eau répartis dans une partie du bassin clairement délimité : trésor, bateau. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * S’équilibrer horizontalement et verticalement sans reprise d’appui * Se déplacer sans reprise d’appui |
| **MATERIEL** | * Bateau représenté par un tapis flottant * Les pièces d’or sont représentées par des anneaux, ou des objets flottants. |
| **VARIABLES** | * Augmenter le nombre de pirates * Limiter le temps de jeu (ex : 5 minutes) |

|  |  |
| --- | --- |
| ***JEU DU REQUIN*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Ne pas se faire toucher par le requin |
| **CONSIGNES** | Se rendre de l’autre côté du bassin sans se faire toucher par le requin. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves (= les poissons) doivent traverser le bassin, au signal du requin.  Si danger, les poissons doivent faire une étoile et ne peuvent pas être capturés par le requin.  Les poissons touchés deviennent à leur tour requin. A partir d’1/3 de requins, le jeu s’arrête. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * S’équilibrer horizontalement et verticalement sans reprise d’appui * Se déplacer sans reprise d’appui |
| **MATERIEL** | Aucun |

**VARIABLES**

Agrandir ou diminuer l’espace de jeu

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES CREVETTES ET LES EPUISETTES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Lancer les objets dans le cerceau |
| **CONSIGNES** | Lancer les crevettes dans les épuisettes. Le jeu s’arrête au moment où la première équipe a pêché 3 crevettes. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves par groupe de deux : le pêcheur est dans l’eau avec un cerceau (épuisette) en équilibre et son camarade lui lance les crevettes à attraper. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | S’équilibrer horizontalement et verticalement sans reprise d’appui |
| **MATERIEL** | * Cerceau * Flotteur * Objets en mousse |
| **VARIABLES** | * Imposer un équilibre * Alterner les équilibres entre chaque capture de crevette. |

[**ÉQUILIBRE**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 6

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves maîtrisent différents éléments d’une nage codifiée mais ont encore des difficultés à maintenir constamment leur équilibre.** |
| **Niveau attendu** | **Enchaîner au moins un équilibre en position horizontale (étoile de mer) et un équilibre en position verticale, sans une reprise d’appui entre les deux, et maintenir au moins 5 secondes chaque position.** |

Eléments de progression :

* Effectuer une poussée en équilibre ventral, à l’arrêt puis retrouver la position verticale
* Effectuer une poussée en équilibre dorsal, à l’arrêt puis retrouver la position verticale
* En déplacement horizontal alterner l’équilibre dorsal et ventral, sans reprise d’appui, avec reprise de nage.

Situations de jeux :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LA LOUTRE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer en respectant le code de la loutre |
| **CONSIGNES** | Se déplacer sur le ventre ou sur le dos et s’équilibrer en respectant les codes (plots) de couleur. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves suivent un parcours indiquant le sens et le mode de déplacement et les différents équilibres. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * Se déplacer sans reprise d’appui. * S’équilibrer sans reprise d’appui. |
| **MATERIEL** | Plot jaune : équilibre |
| **VARIABLES** | - Préciser le type d’équilibre à coller sur le plot.  V : ventral ; D : dorsal   * Préciser le type de déplacement en insérant un nouveau plot de couleur et deux affichettes   Plot rouge = V : ventral ; D : dorsal   * Différencier les parcours : forme, longueur… |

|  |  |
| --- | --- |
| ***1, 2, 3 CROCO*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer le plus rapidement pour aller toucher le mur |
| **CONSIGNES** | Se déplacer et s’arrêter en équilibre quand le meneur se retourne. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves se déplacent pour rejoindre le bord opposé et s’équilibrent quand le meneur se retourne pendant 5 secondes mais sans reprise d’appui : sinon ils retournent au départ. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | * Se déplacer sans reprise d’appui. * S’équilibrer sans reprise d’appui. |
| **MATERIEL** | Aucun |
| **VARIABLES** | * Varier les modes de déplacement (ventral et dorsal) * Varier les équilibres. |

[**DÉPLACEMENT PROPULSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Ils ne quittent pas les appuis de terrien, ils marchent dans l'eau, ils ne prennent appui que sur des supports fixes** |
| **Niveau attendu** | **Quitter les appuis de terriens. Se déplacer sur une quinzaine de mètres dans l'eau, le long du mur, en prenant appui dessus** |

Eléments de progression :

* Se déplacer à l’aide d’appuis au sol :
* seul, en avant, à reculons, en pas chassés
* à 2, en se tenant par une main, par deux mains
* Se déplacer avec appui au sol, et traction des bras :
* en avant, à reculons
* à grandes enjambées, à pieds joints loin et/ou proche du mur
* se déplacer en appui avec les mains au bord du bassin (pour aller vers la moyenne profondeur)

Situations d’apprentissages ludiques :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES DERNIERS SERONT LES PREMIERS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer en s’aidant du bord, en contournant les obstacles |
| **CONSIGNES** | Se mettre dans l’eau, s’accrocher au bord et en file indienne, le dernier de la file doit venir se placer en première position. Il ne peut pas marcher, mais il peut s’aider du bord du bassin pour avancer |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont dans l’eau, accrochés au bord, les uns à côté des autres. Le dernier de la file doit la remonter pour venir en première position. Les élèves passent à tour de rôle. Les élèves sont dans le bassin et se dirigent progressivement vers la moyenne profondeur pour quitter les appuis de terrien. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Réussir à remonter la file sans appui pédestre au sol |
| **MATERIEL** | Un couloir près du bord |
| **VARIABLES** | * Imposer un nombre d’appuis en passant entre chaque élève, plus ou moins important selon les capacités des élèves * Au lieu de passer de l’autre côté d’un élève, il est possible de faire le tour d’une frite (facile), d’un tapis (difficile) |

|  |  |
| --- | --- |
| ***L’OTARIE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer pour aller récupérer un objet flottant le plus rapidement possible |
| **CONSIGNES** | Constituer 2 équipes. Chaque joueur porte un numéro de 1 à n. Lorsqu’ un numéro sera annoncé, le joueur désigné aura pour but de récupérer le ballon avant son adversaire. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont répartis en 2 équipes égales de n joueurs disposées à l'opposé sur un bord du bassin. Chaque membre de l'équipe s'attribue un nombre de 1 à n. Le ballon est placé au centre de l'aire de jeu. Prévoir des jeux avec des équipes réduites afin d'assurer l'action des enfants. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Récupérer le ballon avant son adversaire |

|  |  |
| --- | --- |
| **MATERIEL** | Un ballon |
| **VARIABLES** | Le meneur peut annoncer plusieurs numéros en même temps |
| ***REQUINS ET SARDINES*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | * Ne pas se faire attraper si on est une sardine * Attraper le camarade si on est un requin |
| **CONSIGNES** | Lorsque dans l’histoire racontée par le meneur de jeu, l’enfant entend le mot  « sardine », les sardines s’échappent et les requins les pourchassent. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves se déplacent en marchant dans le bassin pour rejoindre le bord opposé du bassin.  Deux lignes séparées de 1m50 : la ligne des sardines est en avant de la ligne des requins |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Sardine : Rejoindre le bord opposé sans se faire attraper Requin : Toucher la sardine |
| **MATERIEL** | Néant |
| **VARIABLES** | * Distance de départ entre les sardines et les requins * Position de départ : de face, de dos… * Un contre un |

[**DÉPLACEMENT PROPULSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves sont capables de quitter momentanément les appuis plantaires et de se déplacer en prenant appui sur des supports fixes. Rechercher l’allongement pour se déplacer en mettant la tête dans l'eau** |
| **Niveau attendu** | **Se déplacer sur une quinzaine de mètres, sans appui au mur, avec une aide à la flottaison (frite, planche, …)** |

Eléments de progression :

. Se déplacer en se laissant tirer par un camarade.

*. Se déplacer en position allongée sur le ventre (avec aide de planche ou frite) : e*n essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds. En battant des pieds – en alterné – en simultané sur le dos/ventre.

. Lâcher un appui du mur

. Traverser avec des ponts de singes

. Traverser largeur du couloir avec une frite ou 2 sous les bras

. Se déplacer en se tirant à l'aide des bras à une corde tendue entre les échelles.

Situations d’apprentissages ludiques :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LE CARGO*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Transporter les objets de l’autre côté du bassin sans en perdre |
| **CONSIGNES** | Battre des pieds pour déplacer son cargo et son chargement. |
| **DEROULEMENT** | Par groupe de 4, les élèves déplacent un tapis sur lequel sont posés différents objets pour les transporter de l’autre côté du bassin |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Tous les objets sont arrivés à bon port. |
| **MATERIEL** | Tapis, objets flottants…. |
| **VARIABLES** | * Augmenter la distance entre le point de départ et d’arrivée. * Diminuer la taille du cargo : planche * Augmenter le nombre d’objets flottants par cargo. * Varier le mode de déplacement * Arriver le premier au port. * Faire ce jeu en relais |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LA CHASSE AUX TRESORS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Ramasser le maximum d’objets |
| **CONSIGNES** | Constituer 2 équipes. Des objets flottants vont être installés au milieu du bassin, le but est d’aller les chercher pour les ramener dans le coffre à trésors de l’équipe. L’équipe qui a le plus de trésors à la fin du jeu remporte la partie. Les planches peuvent être utilisées comme aide au déplacement et peuvent servir de bateau. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont dans le grand bain, face à face, les trésors sont situés entre les 2 équipes. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Ramasser plus d’objets que l’équipe adverse |
| **MATERIEL** | Objets flottants tels que : balles, planches, flotteurs de ceinture, anneaux… |
| **VARIABLES** | . Certains objets peuvent être dans un bassin où les élèves ont pied  . Nombre/poids des objets  . Distance à parcourir jusqu’aux objets  . Introduire une notion de temps pour que les élèves cherchent à se déplacer rapidement |

[**DÉPLACEMENT PROPULSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 3 : niveau attendu du savoir- nager en fin de cycle 2

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves se déplacent sur des supports mobiles.** |
| **Niveau attendu** | **Amener les élèves à devenir autonome dans leurs déplacements (sans aide à la flottaison).**  **Se déplacer sur une quinzaine de mètres, sans aide à la flottaison et sans reprise d'appui.** |

Eléments de progression :

*. Se déplacer en position allongée sur le ventre (avec aide de planche ou frite ou sans matériel) : e*n essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds. En battant des pieds – en alterné – en simultané sur le dos/ventre.

*. Se déplacer sur le dos :* en essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis puis avec une frite puis sans matériel, uniquement par battements des pieds. En essayant de passer dans un cerceau à demi immergé.

. Avancer avec une planche sous les bras, puis tenue à bout de bras

. Avancer avec une frite sous les bras puis tenue à bout de bras, puis sans aide matérielle Situation d’apprentissage ludique:

|  |  |
| --- | --- |
| ***POISSONS BELIERS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Rechercher le battement de pieds le plus efficace pour gagner |
| **CONSIGNES** | Repousser le tapis au-delà de la ligne d'eau, en utilisant les battements de pieds. |
| **DEROULEMENT** | Chaque binôme a un tapis glissé sous la ligne qui délimite le milieu de celui-ci. Les élèves s'accrochent face à face sur les côtés des tapis en position ventrale. Au signal, les élèves doivent pousser le tapis à l’aide de leurs jambes. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Repousser le tapis au-delà de la ligne d’eau ou le cas échéant au bout du temps imparti avoir la partie la moins importante du tapis de son côté. |
| **MATERIEL** | Une ligne d’eau, un tapis pour deux |
| **VARIABLES** | . Jouer deux contre deux.  . Essayer de repousser le tapis jusqu'au bord opposé du bassin.  . Changer le type de tapis. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***L’OTARIE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer pour aller récupérer un objet flottant le plus rapidement possible |
| **CONSIGNES** | Constituer 2 équipes. Chaque joueur porte un numéro de 1 à n. Lorsqu’un numéro sera annoncé, le joueur désigné aura pour but de récupérer le ballon avant son adversaire. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont répartis en 2 équipes égales de n joueurs disposées à l'opposé sur un bord du bassin. Chaque membre de l'équipe s'attribue un nombre de 1 à n. Le ballon est placé au centre de l'aire de jeu. Prévoir des jeux avec des équipes réduites afin d'assurer l'action des enfants. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Récupérer le ballon avant son adversaire |
| **MATERIEL** | Un ballon |
| **VARIABLES** | * Le meneur du jeu peut annoncer plusieurs numéros en même temps. * Plusieurs ballons * Mettre en place plusieurs équipes (3 ou 4) |

[**DÉPLACEMENT PROPULSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 4

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves se déplacent sans aide à la flottaison** |
| **Niveau attendu** | **Il s’agit de développer leur maîtrise du milieu aquatique : c’est à dire perfectionner leur autonomie par un changement de profondeur, d’orientation, de sens des trajets et une réelle vision aquatique.**  **Se déplacer sur 15 m, allongé sur le ventre ou sur le dos, sans aide à la flottaison et sans reprise d'appui** |

Eléments de progression :

* effectuer des coulées ventrales après impulsion au mur
* Effectuer des coulées dorsales après impulsion au mur
* Tête demi immergée par la seule action simultanée des bras, sans engin de flottaison : sur une courte distance, avec des mouvements très rapides, avec mouvements très lents.
* Avec mouvement alterné des bras
* En utilisant seulement l’action des bras : bras dans le prolongement du corps, ramener vivement les bras le long du corps et se laisser glisser

Situations d’apprentissages ludiques :

|  |  |
| --- | --- |
| ***LE POISSON GEANT*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Coopérer pour parvenir à se déplacer à deux |
| **CONSIGNES** | Se déplacer à 2 comme un poisson géant. L’enfant qui constitue la tête du poisson se propulse avec les bras (avec un pull-boy entre les jambes) et celui qui constitue la queue du poisson se propulse avec les jambes. |
| **DEROULEMENT** | Mettre les enfants par 2. Inverser les rôles à chaque passage. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Réaliser le déplacement en étant toujours relié à son partenaire |
| **MATERIEL** | 1 pull-boy pour 2. |
| **VARIABLES** | Jouer sous formes de relais par équipes Faire des courses à plusieurs poissons géants En position ventrale puis en position dorsale  L’un en position ventrale et l’autre en position dorsale |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LE CROCODILE ET LES POISSONS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Pour les crocodiles : toucher les poissons  Pour les poissons : échapper au(x) crocodile(s) |
| **CONSIGNES** | Au signal, traverser sans se faire toucher, sinon on devient crocodile jusqu’à ce qu’il n’y ait plus de poissons. |
| **DEROULEMENT** | Les enfants évoluent sur la largeur du bassin, le crocodile les attend au centre |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Pour les poissons : traverser la largeur du bassin sans se faire toucher Pour le(s) crocodile(s) : toucher un maximum de poissons |
| **MATERIEL** | Pas de matériel nécessaire |
| **VARIABLES** | On peut varier la longueur de la traversée (en utilisant le bassin dans la longueur) Varier les déplacements, en imposant déplacement ventral et/ou dorsal. |

[**DÉPLACEMENT PROPULSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 5

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves se déplacent de manière autonome sur le ventre ou sur le dos mais sur des courtes distances et de manière peu efficace** |
| **Niveau attendu** | [**Se déplacer sur vingt mètres**](#_bookmark23)**, 10 mètres sur le ventre et 10 mètres sur le dos** |

Eléments de progression :

* effectuer des coulées ventrales après impulsion au mur
* Effectuer des coulées dorsales après impulsion au mur
* Tête immergée par la seule action simultanée des bras, sans engin de flottaison : sur une moyenne distance, avec des mouvements très rapides, avec mouvements très lents.
* Avec mouvement alterné des bras
* En utilisant seulement l’action des bras : bras dans le prolongement du corps, ramener vivement les bras le long du corps et se laisser glisser

Situations d’apprentissages ludiques

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES DUOS DE POISSONS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Réaliser le parcours en miroir |
| **CONSIGNES** | Traverser le bassin en se déplaçant de manière synchronisée. |
| **DEROULEMENT** | Par groupe de 2, les élèves élaborent un parcours de leur choix en enchaînant différents déplacements |
| **CRITERE DE REUSSITE** | Se déplacer de manière synchronisée |
| **MATERIEL** | Néant |
| **VARIABLES** | * Baliser le parcours * Introduire des contraintes : déplacement ventral, coulée, changement de position |

|  |  |
| --- | --- |
| ***L’OTARIE*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer pour aller récupérer un objet flottant le plus rapidement possible |
| **CONSIGNES** | Constituer 2 équipes. Chaque joueur porte un numéro de 1 à n. Lorsqu’un numéro sera annoncé, le joueur désigné aura pour but de récupérer le ballon avant son adversaire. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont répartis en 2 équipes égales de n joueurs disposées à l'opposé sur un bord du bassin. Chaque membre de l'équipe s'attribue un nombre de 1 à n. Le ballon est placé au centre de l'aire de jeu. Prévoir des jeux avec des équipes réduites afin d'assurer l'action des enfants. |
| **CRITERES DE REUSSITE** | Récupérer le ballon avant son adversaire |
| **MATERIEL** | Un ballon |
| **VARIABLES** | * Le meneur de jeu peut annoncer plusieurs numéros en même temps * Imposer un parcours à l’aller et/ou au retour |

[**DÉPLACEMENT PROPULSION**](#_l’Attestation_Scolaire_du)

## Niveau 6

|  |  |
| --- | --- |
| **Constat initial** | **Les élèves maîtrisent différents éléments d’au moins une nage codifiée mais éprouvent encore des difficultés à maintenir constamment leur équilibre et à synchroniser leurs mouvements avec la respiration aquatique, pour se déplacer avec efficacité** |
| **Niveau attendu** | **Se déplacer 30 m : 15 mètres sur le ventre et 15 mètres sur le dos** |

Eléments de progression :

- Enchaîner nage ventrale et nage dorsale Situations d’apprentissages ludiques

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES HORS BORDS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer le plus rapidement possible sur une quinzaine de mètres |
| **CONSIGNES** | Transporter tous les objets d’un panier à l’autre. Les déplacements à l’aller se feront en nage ventrale et au retour en nage dorsale. |
| **DEROULEMENT** | Les élèves sont répartis en 2 équipes égales disposées à l’opposé sur un bord du bassin. Chaque équipe dispose, sur le bord, d’un panier rempli d’objets divers (flotteurs de ceintures, anneaux lestés, objets flottants …)  Au signal de départ, les équipes doivent transporter les objets de leur panier dans un panier situé de l’autre côté du bassin. |
| **CRITERE DE REUSSITE** | L’équipe qui vide son panier en premier gagne |
| **MATERIEL** | Au moins le double d’objets que de joueurs pour chaque équipe 4 paniers ou contenants (2 par équipes) |
| **VARIABLES** | * Au niveau des consignes : Imposer de ne transporter qu’un objet à la fois. * Répartir les objets à transporter sur le bord et sous l’eau (objets lestés) * Varier la quantité d’objets et leur encombrement * Réduire ou augmenter la distance séparant le panier de départ et d’arrivée. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***LES DAUPHINS*** | |
| **BUT DE L’ELEVE** | Se déplacer rapidement en utilisant plusieurs nages |
| **CONSIGNES** | Traverser le bassin en alternant nage ventrale et nage dorsale au passage du plot. Au moment où le premier élève touche le bord, le deuxième part et effectue la traversée. |
| **DEROULEMENT** | Jouer sous forme de relais avec des équipes réduites pour éviter les temps d’attente. |
| **CRITERE DE REUSSITE** | L’équipe ayant traversé le bassin la première, l’emporte. |
| **MATERIEL** | Plots |
| **VARIABLES** | * Allonger la distance de traversée. * Demander un aller-retour * Proposer des obstacles |