

# ACTIVITES DE NATATION AU CYCLE 2 (CP CE1)

Programmes  
Connaissance de l'activité  
Organisation  
Aide aux apprentissages : Situations - Evaluations  
Textes réglementaires



Dossier disponible sur <http://www.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/bayonne/>

**Inspection de l'Education Nationale**  
**Circonscription de Bayonne**  
Alain LARRIEU CPC EPS

Ce projet fait suite aux ateliers et animations pédagogiques menés sur la circonscription en 2005 avec les enseignants et l'équipe des MNS de la piscine de Bayonne Sainte Croix.

Mis à jour rentrée 2008

## Que disent les programmes ?

### **BO Hors Série n°3 du 19 juin 2008**

**COMPÉTENCES cycle 2 (CP CE1) :**

**- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement :**

**Activités aquatiques :** s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.

**- Réaliser une performance :**

**Natation :** se déplacer sur une quinzaine de mètres.

### **Voir également page 33 – 34 Résumé de la circulaire natation :**

**BO n° 32 du 9 septembre 2004 / Circ. n° 2004- 139 du 13 juillet 2004**

**BO n° 39 du 28 octobre 2004 / Circ. n° 2004 - 173 du 15 octobre 2004**

# Connaissance de l'activité

## Logique interne de l'activité :

Organiser (ou réorganiser) chez l'élève ses perceptions, son équilibre, sa respiration, sa propulsion dans un milieu inhabituel dans lequel :

- les appuis sont fuyants, la résistance au déplacement importante
- les risques doivent être connus et maîtrisés.

## Quels sont les principes opérationnels de la natation ?

<u>Principe de flottabilité</u> : mise en oeuvre du principe d'Archimède
<u>Principe d'équilibre</u> : équilibre par combinaison des forces (poids, poussée, forces d'appui)
<u>Principe de glisse</u> : minimisation de la résistance au déplacement
<u>Principe de respiration</u> : structuration respiration / motricité
<u>Principe de propulsion</u> : optimisation des actions motrices

## Quels principes opérationnels retenir et travailler lors des activités de natation ? Pour développer quels savoirs chez les élèves ?

<b>PRINCIPES OPÉRATIONNELS RETENUS</b>	<b>SAVOIRS VISÉS</b>
<u>Principe de flottabilité</u> : mise en oeuvre du principe d'Archimède	L'enfant accepte d'entrer dans l'eau, de se laisser porter par l'eau, de s'immerger.
<u>Principe d'équilibre</u> : équilibre par combinaison des forces (poids, poussée, forces d'appui)	L'enfant maîtrise des équilibres variés associés ou non à différentes prises d'appui.
<u>Principe de glisse</u> : minimisation de la résistance au déplacement	L'enfant sait allonger son corps dans l'axe de son déplacement.
<u>Principe de respiration</u> : structuration respiration / motricité	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ L'enfant sait s'immerger totalement (apnée) et sait expirer sous l'eau sans puis avec déplacement.</li><li>▪ L'enfant est amené à contrôler le compromis « se déplacer / dégager les voies respiratoires ».</li></ul>
<u>Principe de propulsion</u> : recherche d'organisation des actions motrices puis optimisation des actions motrices	L'enfant sait orienter les appuis, les surfaces sur l'eau tout en maîtrisant leur amplitude.

Il s'agira donc de mettre en place des situations s'appuyant sur ces entrées et favorisant la structuration des savoirs par les élèves en sachant que ces principes opérationnels ont un caractère d'interdépendance.

**Problèmes posés par le passage du terrien bipède à l'homme aquatique :**

	<b>Activités terrestres</b>	<b>Activités aquatiques</b>
<b>EQUILIBRATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Equilibre vertical</li> <li>▪ Appuis plantaires</li> <li>▪ Tête verticale (regard est parallèle au déplacement)</li> <li>▪ Pesanteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ équilibre horizontal</li> <li>▪ perte totale des appuis plantaires</li> <li>▪ tête horizontale (regard perpendiculaire au déplacement)</li> <li>▪ poussée d'Archimède</li> </ul>
<b>RESPIRATION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ innée et réflexe</li> <li>▪ nasale</li> <li>▪ expiration passive</li> <li>▪ pas de résistance à l'expiration</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ volontaire puis automatique</li> <li>▪ essentiellement buccale</li> <li>▪ expiration active et longue</li> <li>▪ résistance de l'eau à vaincre</li> </ul>
<b>PROPULSION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ jambes motrices</li> <li>▪ bras équilibrateurs</li> <li>▪ appuis fixes et solides</li> <li>▪ résistance de l'air négligeable</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ jambes surtout équilibratrices</li> <li>▪ bras moteurs</li> <li>▪ appuis fuyants et mouvants</li> <li>▪ résistance de l'eau effective</li> </ul>

Les adaptations nécessaires au passage de l'enfant terrien à l'enfant aquatique se font au travers d'actions motrices propres à la natation.

Les repères suivants bornent chaque action :

<b>Actions motrices</b>	<b>Repères de transformations</b>
<b>entrer dans l'eau</b>	de l'entrée assistée ... au plongeon autonome
<b>s'immerger</b>	du refus ... à l'immersion totale
<b>s'équilibrer</b>	de l'équilibre vertical avec appuis ... à l'équilibre horizontal sans appuis ... aux équilibres variés ...
<b>respirer</b>	de l'apnée ... aux séries d'expirations aquatiques maîtrisées.
<b>se déplacer</b>	de la marche à la propulsion en position horizontale.

## Organisation humaine :

### Les incontournables :

- 1 MNS en surveillance exclusive par bassin
- Enseignement : 2 adultes qualifiés pour une classe  
(recommandations départementales : au delà de 24 élèves, 1 adulte supplémentaire pour 12 enfants)

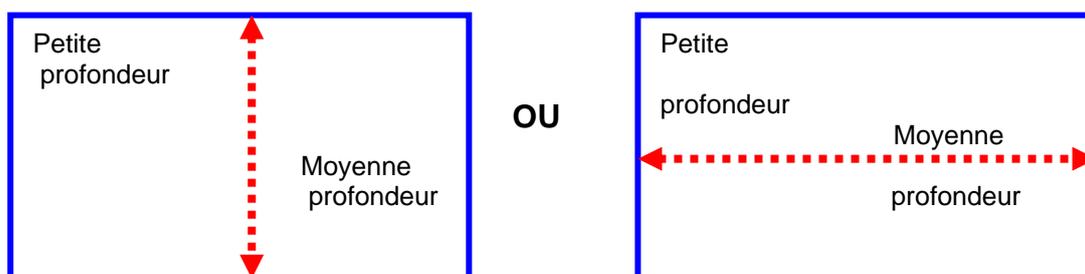
Le choix des organisations possibles / RÔLE des adultes	
Adultes	Rôle possible
1 MNS surveillant	surveillance exclusive
1 MNS enseignant agrément de l'I.A	dirige le même atelier sur la séance
	ou suit et encadre le même groupe sur les différents ateliers
1 enseignant responsable du projet agréé par l'IEN	dirige le même atelier sur la séance
	ou suit et encadre le même groupe sur les différents ateliers
Parents accompagnateurs Autorisation du Directeur	aide vestiaire
	gèrent les sorties du bassin (toilettes...)

## Organisation matérielle

MATÉRIEL DISPONIBLE : planches, frites, pull boy, ceintures, brassards ; ballons; cerceaux flottants ; cerceaux lestés ; objets flottants ; objets lestés ; masques de plongée ;

A la demande : îles flottantes percées ou non ; petits tapis souples de portance ;

SOUHAITS : présence du toboggan ou de la cage à immersion à la demande.



## Aide aux apprentissages

### **1. Evaluation initiale des élèves / constitution des groupes, page 6**

#### **Fiche collective d'observation initiale des comportements**

**But** : constituer rapidement 2 groupes de travail (évolutifs tout au long du module)

#### **Tableaux d'enfants :**

**Maximum de 1 et 2 obtenus** : l'enfant craintif ou débutant

**Maximum de 3 et 4 obtenus** : l'enfant débrouillé ou avancé

### **2. Situation de référence, évaluation et auto évaluation de l'élève, pages 7 et 8**

- A l'école, dès le début du module natation, présenter la fiche individuelle d'auto évaluation de l'élève (page 8) : l'enfant et l'enseignant pourront s'y référer tout au long du module pour en travailler ou enrichir certains aspects à l'aide des situations d'apprentissage et jeux (pages 9 à 31)

- A la piscine, sur les dernières séances (les élèves auront mémorisé le parcours proposé), mettre en place et faire pratiquer le parcours par petits groupes. L'enseignant et le MNS évaluent à l'aide de la fiche collective (page 7)

- De retour à l'école, chaque enfant remplit sa fiche individuelle. Une copie de la fiche sera jointe au livret de l'élève en fin de cycle 2 (liaison cycle 3).

Ce parcours devra être travaillé chaque année du cycle pour que l'élève prenne conscience de ses progrès et du travail restant à accomplir

### **3. Situations d'apprentissage et/ou de remédiation pour amener l'enfant au niveau 2, 3 ou 4 et à la réalisation de la situation de référence**

Les situations de JEUX pourront être pratiquées à l'école dans le cadre des jeux collectifs pour une mise en place rapide des situations à la piscine

Entrées dans l'eau	Immersion - respiration	Equilibres	Déplacements - propulsion
Situations et jeux Pages 10 à 14	Situations et jeux Pages 15 à 20	Situations et jeux Pages 21 à 23	Situations et jeux Pages 24 à 32

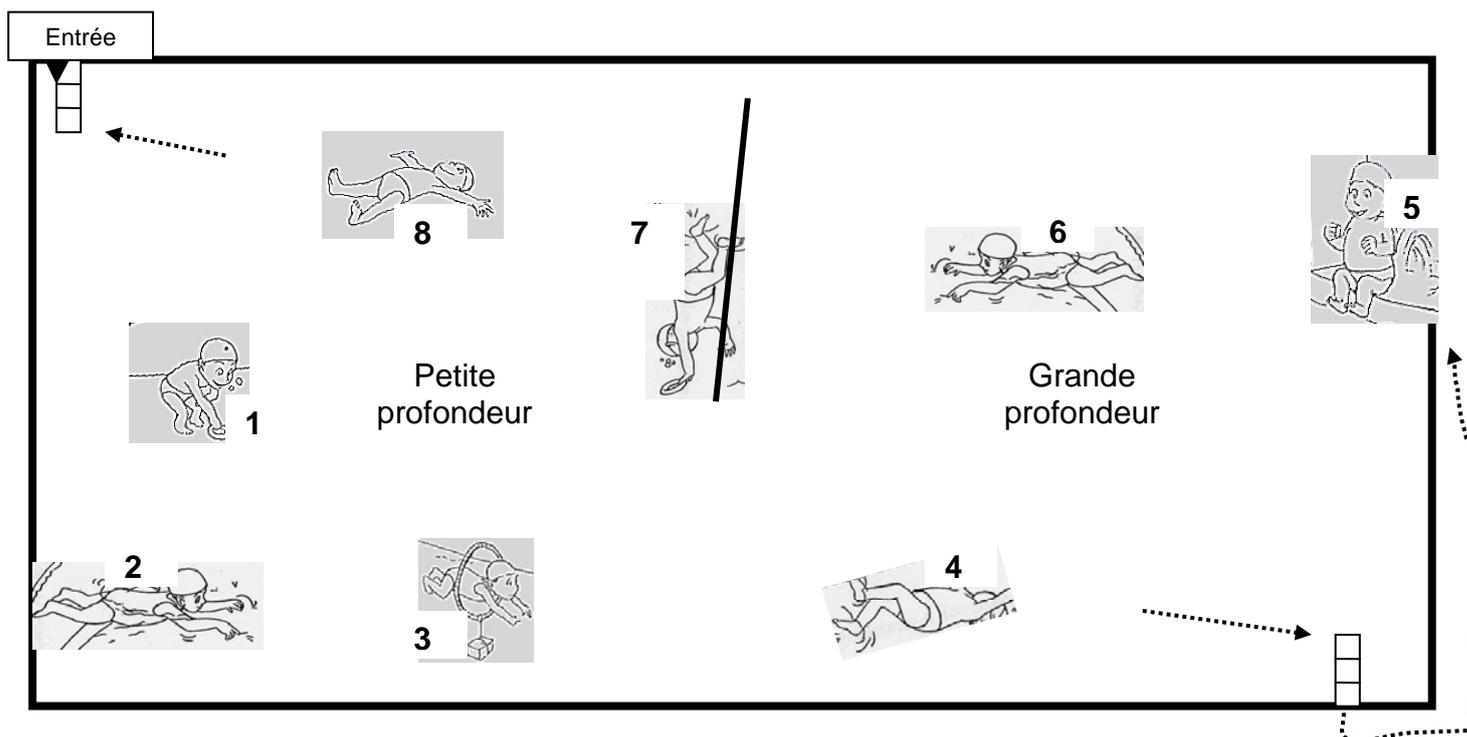




# Ma fiche de natation

Nom : ..... Prénom : ..... Classe : .....

Je réalise le parcours suivant 	
Je m'évalue : si je sais, je marque une croix dans la case.	
1. Je ramasse un objet posé à mes pieds	
2. Je fais une coulée ventrale	
3. Je passe dans un cerceau immergé	
4. Je me déplace sur le dos	
5. Je saute dans l'eau	
6. Je me déplace sur le ventre	
7. Je remonte un objet posé au fond de l'eau (je peux m'aider de la perche)	
8. Je fais une étoile sur le dos	
Je me déplace en nageant 15 m sur la longueur du grand bassin extérieur (brasse, crawl...)	



## Comment aider l'enfant à réaliser

Tâches du parcours	Critères de réalisation
1. Je ramasse un objet posé à mes pieds	J'inspire hors de l'eau, je souffle doucement (nez, bouche), J'ouvre les yeux dans l'eau.
2. Je fais une coulée ventrale	J'inspire hors de l'eau, je pousse le mur de mes 2 pieds, je m'allonge sur l'eau et je glisse, bras tendu devant moi, visage dans l'eau, je souffle.
3. Je passe dans un cerceau immergé	Proche du cerceau, j'inspire, je plonge la tête sous l'eau bras devant moi vers le cerceau. Je glisse corps allongé à travers le cerceau. J'ouvre les yeux, je souffle.
4. Je me déplace sur le dos	J'allonge mon corps, je lève le menton je monte le bassin, je bats des pieds, jambes et pointes tendues, bras le long du corps.
5. Je saute dans l'eau	J'inspire, j'entre par les pieds, j'ouvre les yeux, je souffle dans l'eau (je ne me pince pas le nez).
6. Je me déplace sur le ventre	J'allonge le corps, nuque dans le prolongement. J'inspire hors de l'eau et je souffle dans l'eau. Je fais des mouvements lents, j'accorde bras et jambes, je « tire » l'eau avec mes mains.
7. Je remonte un objet posé au fond de l'eau (je peux m'aider de la perche)	Je repère l'objet, j'inspire profondément. Je bascule à la verticale, mains devant moi, tête en avant, jambes serrées et tendues (plongeon canard). J'ouvre les yeux, je souffle lentement sous l'eau. Je me retourne pour remonter.
8. Je fais une étoile sur le dos	Allongé sur le dos, j'inspire à fond, jambes et bras écartés, menton levé, regard au plafond.
Je me déplace en nageant 15 m sur la longueur du grand bassin extérieur (brasse, crawl...)	J'allonge le corps, nuque dans le prolongement. J'inspire hors de l'eau et je souffle dans l'eau. Je fais des mouvements lents, j'accorde bras et jambes, je « tire » l'eau avec mes mains.

## ENTREES DANS L'EAU

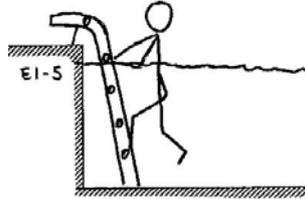
Critère de réussite : réussir 3 fois sur 4

### Descendre dans l'eau ...

Proposer un petit circuit de déplacement après l'entrée afin de :

- permettre une meilleure gestion du groupe
- donner du sens à cette action

... par l'échelle, dos à l'eau.



... par l'échelle, face à l'eau.

... assis sur le bord, en se retournant et en se laissant glisser.



... assis sur le bord, en sautant en tenant une perche. une planche, une frite



... assis sur le bord, en sautant sur une planche, une frite posée sur l'eau

... accroupi sur le bord, en sautant en tenant une perche, une planche, une frite.

... debout sur le bord, en sautant en tenant une perche, une planche, une frite.

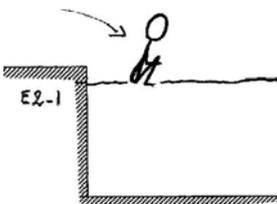


... accroupi puis debout sur le bord, en sautant en attrapant une perche.

... en glissant sur le tapis posé sur le bord.



...en sautant dans l'eau d'une position groupée (bombe).



...en sautant dans l'eau en position verticale

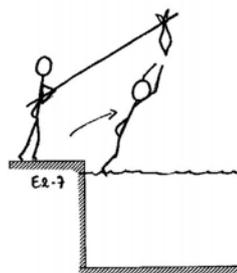


...en sautant sur une planche, dans un cerceau.

... en sautant en franchissant un obstacle posé sur l'eau (frite)  
... en sautant à deux en franchissant un obstacle (frite)  
... de plus en plus loin (deux pas d'élan)

...en glissant sur le tapis (ventre).

... en sautant en touchant le foulard.  
... en sautant en attrapant ou touchant le ballon **lancé** par l'adulte

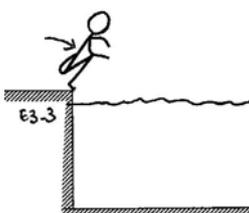


...en sautant à deux, sans se tenir, dans la même position. ...en sautant à deux, en se tenant par la main

...en sautant dans l'eau en position verticale après un ou deux pas d'élan.

...en sautant dans l'eau en position verticale après une impulsion à deux pieds.

...en position accroupie, au bord, en se laissant basculer dans l'eau en avant, en arrière, sur le côté.



...en sautant pour toucher le fond avec ses pieds.

...en faisant une roulade en s'aidant d'une planche.

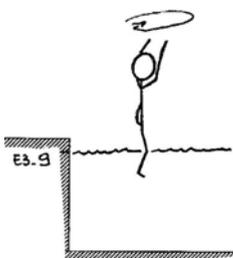


...en sautant en arrière.



...en sautant sur le côté.

...en sautant avec une volte.



... en sautant avec différentes positions des bras.

... en sautant dans un cerceau sans le toucher.

## Jeux **ENTREES DANS L'EAU**

### RELAIS - ROULADE

**Objectif :** Entrer doucement dans l'eau, de plusieurs façons.

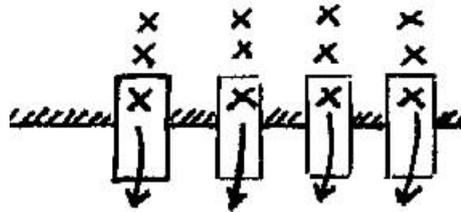
**Consignes :** Dans mon équipe, je roule sur le tapis avant d'entrer dans l'eau quand mon camarade est revenu toucher le bord.

**Organisation et matériel :** Equipes avec un nombre d'enfants égal, évoluant sous forme de relais. Prévoir un maximum d'équipes pour privilégier l'action. Un tapis par équipe.

**Critères de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a terminé la première.

**Variables :**

- Entrée dans l'eau par les fesses
- Entrée dans l'eau par les pieds
- Entrée dans l'eau sur le côté
- Entrée dans l'eau sur le dos
- Entrée dans l'eau en arrière, tête en avant



### J'APPELLE UN COPAIN

**Objectif :** Entrer dans l'eau en réagissant à un signal

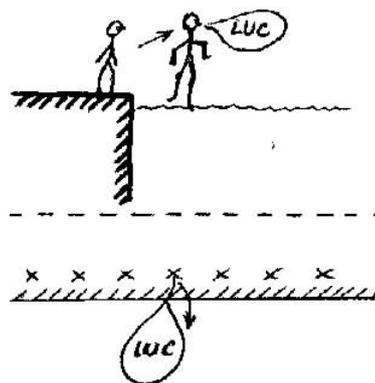
**Consignes :** J'entre dans l'eau comme je veux puis j'appelle un copain qui entre comme il veut et ainsi de suite.

**Organisation et matériel :** Prévoir des petits groupes d'élèves, en ligne au bord du bassin, de manière à éviter les longs moments d'attente.

**Critères de réussite :** Réagir assez vite à l'appel de son nom.

**Variables:**

- Faire obligatoirement une entrée différente des précédentes
- Faire une entrée identique à celle du premier élève
- Remplacer le nom par un numéro
- Les élèves par 2, ont le même numéro et doivent donc entrer dans l'eau en même temps (en faisant éventuellement la même entrée, ce qui nécessite une concertation préalable).



### L'ENTREE RAPIDE

**Objectif:** Réagir très vite à un signal

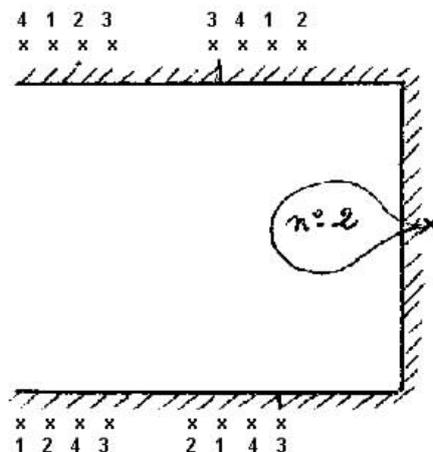
**Consignes :** J'entends mon numéro, j'entre dans l'eau le plus vite possible. Le premier entré donne 1 point à son équipe.

**Organisation et matériel :** 4 équipes sur les bords opposés du bassin (multiplier les équipes pour favoriser l'action). Chaque enfant de chaque équipe se voit attribuer un numéro, de 1 à x. Changer les numéros quand la série est épuisée.

**Critères de réussite :** L'équipe qui le plus de points à la fin du jeu, l'emporte.

**Variables:**

- L'enseignant ou un enfant propose une entrée.
- Changer la position de départ des enfants: à genoux, assis, sur le côté, debout....



### LE RELAIS DU CANARD PECHEUR

**Objectif :** Entrer dans l'eau sans appui.

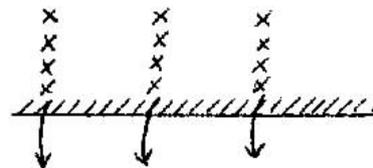
**Consignes :** Au signal, le premier joueur saute à l'eau et se déplace jusqu'à l'endroit où se situent les objets immergés. Il essaie en une immersion de prendre un objet et de le ramener sur le bord. A ce moment, le deuxième joueur s'élance....

**Organisation et matériel :** Mettre en place plusieurs équipes de 4 ou 5 élèves chacune. Prévoir de nombreux objets immergés ( les mêmes, à la même place pour chaque équipe ).

**Critères de réussite :** L'équipe qui est allée la plus vite, l'emporte.

**Variables :**

- Possibilité de ramener 2 ou plusieurs objets à la fois, en une seule immersion
- Augmenter la profondeur des objets immergés



### LE BOUT DU QUAI

**Objectif :** Entrer dans l'eau dans des positions différentes

**Consignes :** Tour à tour, les élèves doivent pénétrer dans l'eau après passage sur le tapis où il faut imiter la démarche, l'allure d'un animal ou d'un personnage pour entrer enfin dans l'eau dans différentes positions

**Organisation et matériel :** Les enfants présentent les uns après les autres leur trouvaille.

Le maintien du tapis est assuré par des ventouses ou par des élèves au bord du bassin.

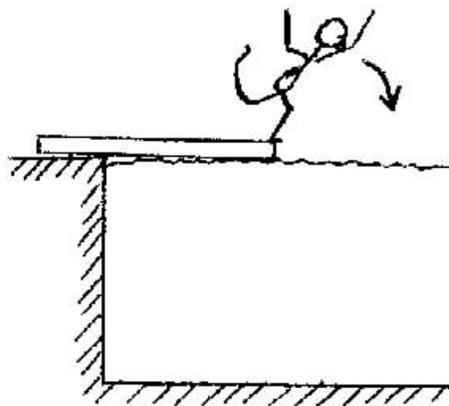
La sécurité est garantie par le responsable du groupe, soit dans l'eau, soit

sur le bord, à l'aide d'une perche.

**Critères de réussite :** Proposer une imitation suffisamment riche

**Variables :**

- Effectuer la même imitation que celle proposée par un élève
- Entrer en duo ( ce qui nécessite une concertation préalable), sur 2 tapis



## IMMERSION RESPIRATION

Critère de réussite : réussir 3 fois sur 4

Pour toutes ces situations, amener l'enfant à **ouvrir les yeux sous l'eau**

Souffler dans l'eau à l'aide d'une paille, d'un tuba.

Souffler sur une balle de tennis de table pour la faire avancer.



Se déplacer en marchant nez bouche dans l'eau en faisant des bulles (grosses joues)

Pousser une balle ou un ballon avec différentes parties de son visage.

Passer sous une perche. (ouvrir les yeux)

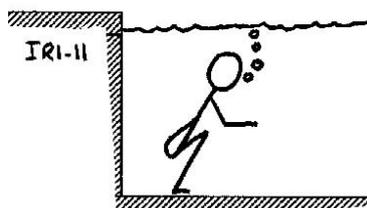
Passer sous une ligne d'eau. (ouvrir les yeux)

Passer sous une frite. (ouvrir les yeux)

A deux se serrer la main sous l'eau – se déplacer et saluer un autre enfant (ouvrir les yeux)

A deux face à face : les deux sous l'eau, l'un montre un nombre de doigts. A l'extérieur l'autre donne le nombre. On inverse

Faire des bulles en soufflant bouche dans l'eau.  
Durer longtemps (contrôler l'expiration)  
Idem en marchant (ouvrir les yeux)



Immersion totale en apnée.

Immersion complète de la tête en restant accroché au mur en position allongée : souffler dans l'eau.

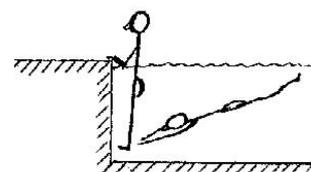
Descendre sous l'eau le long de l'échelle.

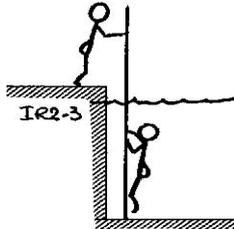
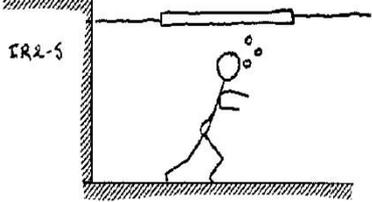
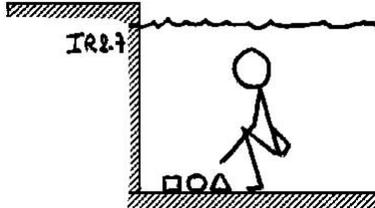
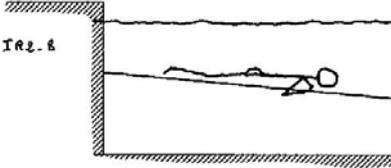
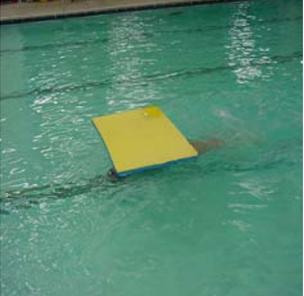


S'enfoncer dans l'eau de plus en plus profondément.  
Enfants par deux, Un élève bien droit contre la paroi, épaules immergées. L'autre, en prenant appui sur lui, essaie de s'enfoncer dans l'eau en équilibre horizontal, de manière à toucher de la main les genoux puis les mollets puis les pieds de son camarade avant de remonter à la surface.

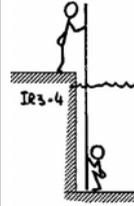
Inverser les rôles.

- descendre pieds vers le bas.
- descendre tête la première.



<p>Descendre le long d'une perche.  ... le long de la cage à écureuil  ... en variant la position : debout, allongé, tête en bas  ... en allant chercher un objet (puis plusieurs objets) :  - accroché de plus en plus bas à la perche (pince à linge sur élastique)  - posé au pied de la perche, plus éloigné</p>	
<p>En soufflant dans l'eau, passer sous une frite, une planche.</p>	
<p>En soufflant dans l'eau, passer sous un tapis.</p>	
<p>Descendre à deux le long de l'échelle et compter les doigts montrés par un camarade.  Faire la même chose en s'accroupissant puis en s'allongeant face à face</p>	
<p>Aller chercher des objets précis (pinces à linge de couleur, etc.)</p>	
<p>Suivre une corde, une perche immergée.</p>	
<p>Descendre le long du corps d'un camarade accroché au bord.</p>	
<p>Passer dans un cerceau lesté immergé – Passer dans plusieurs cerceaux – Idem en changeant de direction</p>	
<p>Utiliser les lunettes de plongée</p>	
<p><b>Parcours divers favorisant des moments d'immersion.</b></p>	<p><b>Utilisation de la cage</b></p>
<p>Accroché au mur, effectuer 10 mouvements respiratoires avec expiration aquatique.</p>	
<p>Se déplacer en immersion. Ne sortir la tête que pour inspirer.</p>	
<p>Se déplacer et passer sous des obstacles de plus en plus larges.</p>	

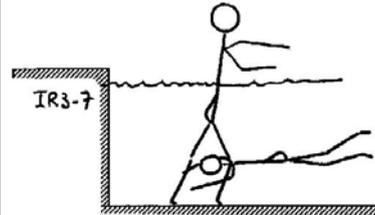
Aller s'asseoir au fond en s'aidant d'une perche.



Passer dans un cerceau lesté.

Aller chercher des objets au fond (hauteur d'eau = taille des enfants).

Passer entre les jambes d'un camarade.



Attraper l'anneau coincé sous le pied d'un camarade.

Faire un équilibre en immersion avec l'aide d'un camarade.

Aller chercher des objets précis au fond du bassin.

Aller le plus loin possible en immersion. Battre son record : placer une marque sur le bord pour chacun

Aller s'allonger au fond.

Essayer de rester au fond.

Déplacement en battement de jambes avec une planche. Ne relever la tête que pour inspirer.

Déplacement, bras seuls, souffler dans l'eau.

## Jeux IMMERSION RESPIRATION

### LES RELAYEURS ARROSES

**Objectif :** Se déplacer rapidement dans le bassin.

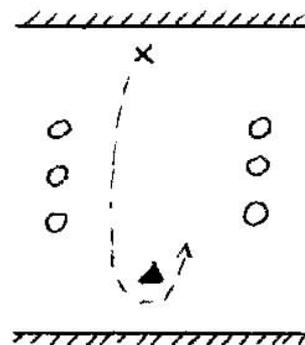
**Consignes :** Pour les relayeurs : aller toucher le bord opposé du bassin le plus rapidement possible. Pour les arroseurs : gêner la progression des relayeurs. Changer les rôles.

**Organisation et matériel :** Equipes avec un nombre d'enfants égal, évoluant sous forme de relais. Prévoir un maximum d'équipes pour privilégier l'action. Un témoin pour passage de relais. Un chronomètre.

**Critères de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a mis le moins de temps à effectuer le parcours.

**Variables :**

- Utiliser du matériel pour arroser les relayeurs



### LE FILET DU PECHEUR

**Objectif :** Etre capable de s'immerger pour s'échapper.

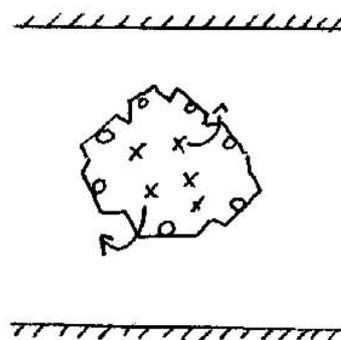
**Consignes :** Au signal, passer sous les bras immergés des enfants sans se faire prendre à l'intérieur ni se faire bloquer quand le filet se referme.

**Organisation et matériel :** 2 équipes. Un groupe de pêcheurs formant une ronde (le filet). Un groupe de poissons qui se déplacent à l'intérieur du filet.

**Critères de réussite :** S'échapper le plus de fois possible.

**Variables :**

- Varier le type de signal (auditif, visuel)
- Baisser les bras plus ou moins bas (juste au dessus de l'eau, ras de l'eau, juste sous la surface)



### LES REQUINS (épervier)

**Objectif :** S'immerger pour se cacher.

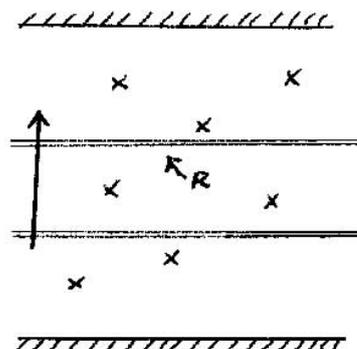
**Consignes :** Le requin essaie d'attraper les autres joueurs (Quand un joueur s'immerge, le requin doit chercher une autre proie). Les autres joueurs doivent traverser la zone centrale tête hors de l'eau ou en immersion. Si ils sont pris ils forment une chaîne dans la zone centrale.

**Organisation et matériel :** En petite profondeur, un espace avec une zone centrale délimitée.

**Critères de réussite :** Effectuer un maximum de traversées sans être pris.

**Variables :**

- Augmenter la largeur du couloir central
- Augmenter le nombre de requins



### LES COUPEURS DE TETE

**Objectif :** S'immerger.

**Consignes :** Le coupeur de tête placé au centre d'un cercle tourne sur lui même avec une frite tendue à bout de bras. Les enfants placés tout autour doivent s'immerger à chaque passage de la frite.

**Organisation et matériel :** En petite profondeur, par cinq. Un coupeur de tête et quatre joueurs.

**Critères de réussite :** Ne pas être touché par la frite.



## LES PECHEURS DE COLLIERS

**Objectif :** S'enfoncer au fond du bassin

**Consignes :** Au signal, le premier joueur saute à l'eau et s'enfonce pour aller chercher un anneau qu'il doit remonter à la surface, le long de la perche. Il sort de l'eau et se met debout, au bord du bassin; le deuxième joueur touche alors l'anneau pour avoir le droit de s'élancer à son tour (cette disposition est nécessaire pour assurer la sécurité: un seul élève dans l'eau, à la fois) puis le troisième...

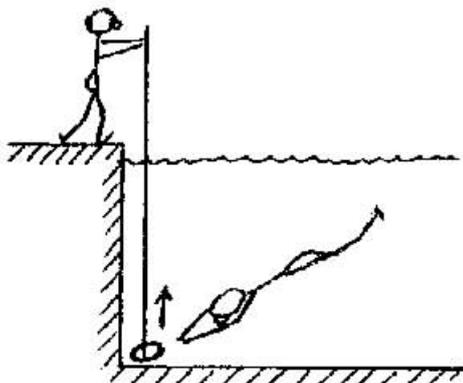
**Organisation et matériel :** Les équipes réalisent l'épreuve les unes après les autres, les temps sont chronométrés et comparés.

La perche est tenue verticalement par l'adulte. Les anneaux sont enfilés dans la perche et reposent au fond de l'eau.

**Critères de réussite :** L'équipe qui a remonté la première tous les anneaux, l'emporte.

**Variables :**

- L'enseignant ou un enfant propose une entrée
- Changer la position de départ des enfants: à genoux, assis, sur le côté, debout....
- Augmenter la profondeur des anneaux



## LES VOLEURS DE COQUILLAGES

**Objectifs :** se déplacer rapidement, s'immerger

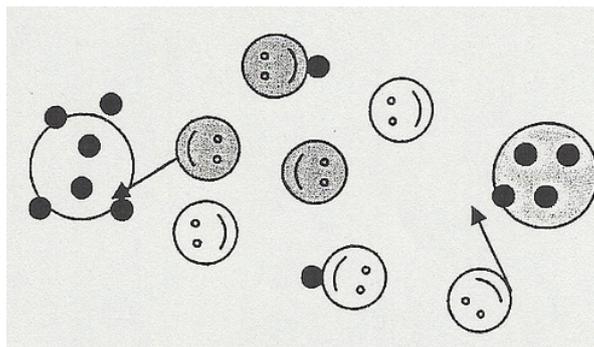
**Consignes :** au signal et jusqu'au signal de fin, aller chercher un coquillage dans le camp des adversaires, le transporter, le lâcher dans le sien et repartir

**Organisation et matériel :** 2 équipes de 3 ou 4 face à face, 1 camp (un cerceau flottant) chacun avec 2 x plus d'objets immergés que d'enfants

**Critères de réussite :** avoir plus d'objet dans son camp que l'autre équipe à la fin du temps

**Variables :**

- Planche, frite pour se déplacer
- Distance entre les 2 camps



## LE RELAIS DES SOUS MARINS

**Objectif :** se déplacer en immersion

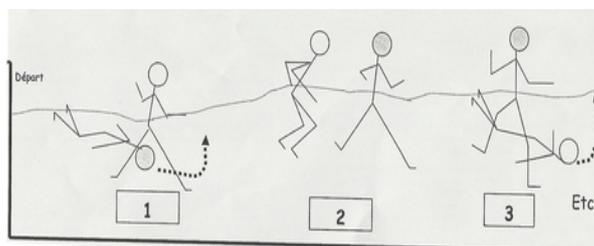
**Consignes :** au signal l'enfant qui est derrière s'immerge et passe entre les jambes de celui qui est devant pour se replacer devant lui. Ainsi de suite

**Organisation :** les enfants sont par équipes de 2, l'un derrière l'autre. Un point de départ, un point d'arrivée

**Critères de réussite :** rejoindre les premiers l'arrivée en respectant le mode de déplacement

**Variables :**

Former des équipes de 3



### LES DEMENAGEURS EN IMMERSION PAR EQUIPE

**But :** S'immerger dans une zone précise.

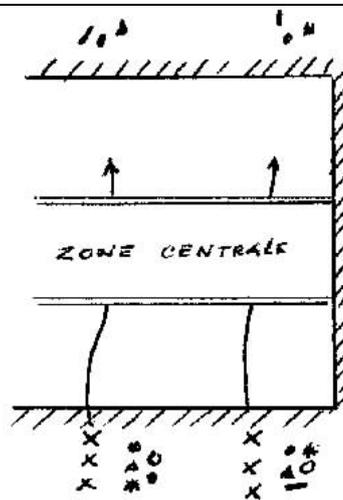
**Consignes :** Transporter des objets d'un camp à l'autre en passant dans la zone centrale en immersion. Au signal les joueurs de chaque équipe doivent transporter des objets d'un côté à l'autre en s'immergeant lorsqu'ils franchissent une zone délimitée par deux lignes d'eau. L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets dans son camp à l'issue de la partie (2 mn par exemple).

**Organisation et matériel :** 2 équipes, une zone centrale délimitée par deux lignes d'eau, un arbitre qui vérifie le passage dans la zone d'immersion.

**Critères de réussite :** Franchir la zone centrale en immersion. Transporter un maximum d'objets.

**Variables :**

- Faire varier la largeur de la zone centrale
- Accepter que les enfants "émergent" une fois dans la zone centrale



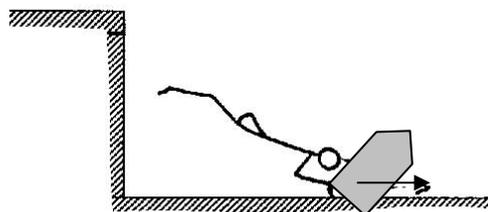
### LE DEMENAGEUR EN IMMERSION

**Objectif :** Se déplacer longtemps en immersion en transportant du matériel.

**Consignes :** Pousser, transporter un objet lesté au fond de l'eau d'un bord à l'autre le plus rapidement possible  
Ne pas "émerger" avec l'objet

**Organisation et matériel :** Un objet suffisamment lourd par élève ou pour une équipe de deux.

**Critères de réussite :** Le temps mis à amener l'objet contre l'autre bord ou en opposition avec les autres élèves, les autres équipes.



# EQUILIBRES

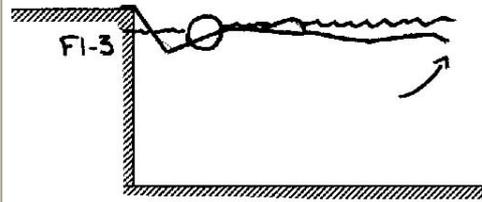
Critère de réussite : réussir 3 fois sur 4

## Dans le petit bain :

Prendre appui sur une frite avec les bras et monter les genoux le plus haut possible.

Rester tête dans l'eau, en position allongée à la surface, avec l'aide d'un camarade.

Prendre appui sur le bord, bras allongés, et laisser les jambes remonter en surface.



Rester en position allongée en utilisant du matériel (frites, planches, haltères,...).

Faire la quille à 3. Celui du milieu se laisse déséquilibrer, pieds fixes, corps gainé, et se fait réceptionner par l'un des 2 autres.

S'allonger dans l'eau et se redresser (grouper des jambes, tête fléchie), par 2, en prenant appui sur les mains d'un camarade.

Idem, seul, avec une planche.

Idem, seul, sans matériel.

Varié les situations à 2

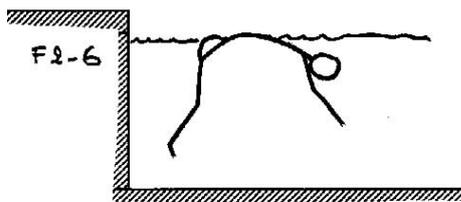
L'un est en équilibre horizontal ventral ou dorsal

L'autre tire ou pousse par les mains, par les pieds, par les omoplates.



Chercher des équilibres différents avec du matériel : avec 2 planches passer de l'équilibre ventral à l'équilibre dorsal en écartant ou rapprochant les bras

Faire la méduse.



Faire l'étoile de mer (départ dans l'eau) ventrale, dorsale (rechercher la meilleure position de la tête)

Prendre la position du X, du Y, du T.

Se laisser déséquilibrer et se rééquilibrer en position horizontale avant de se redresser.

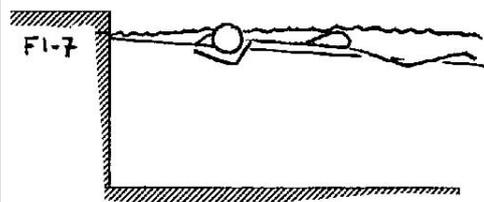
Enchaîner au signal : méduse / étoile de mer.

Enchaîner au signal : étoile ventrale, étoile dorsale et inversement

**Dans le bain moyen ou grand :**

Se déplacer le long du bord.

Se déplacer le long d'une corde (en faisant des figures, en s'enroulant autour, seul ou à 2 en se suivant, en se croisant...).



Se déplacer le long de 2 cordes.

Se déplacer en se servant de 2 mains, d'1 main.

Se déplacer en variant les positions.

S'accrocher au bord, le lâcher quelques secondes et s'y raccrocher.

Tenir le bord, le lâcher, faire 1 tour sur soi et se raccrocher.

Lâcher le bord, s'accrocher à un objet flottant situé à 1,5m et revenir au bord.

Echanger son objet flottant avec celui d'un camarade.

## Jeux EQUILIBRES

### LA TRAVERSEE DES CHARIOTS

**Objectif :** Se déplacer rapidement.

**Consignes :** Au signal, par 3, se déplacer rapidement.

L'un est le chariot : il est appareillé d'objets flottants. Les 2 autres tirent ou poussent le chariot.

**Organisation :** Les élèves sont répartis par équipes de 3.

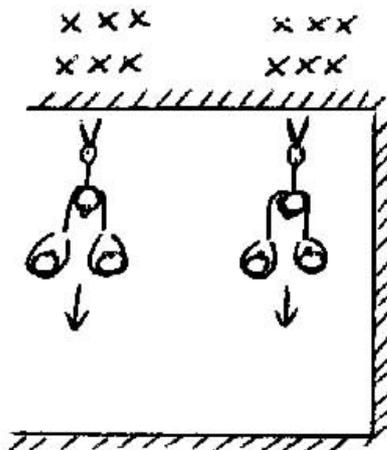
2 des élèves équipent le chariot d'objets flottants :

l'équipement ne concerne que les membres. On change de rôles à l'issue de chaque traversée.

**Critères de réussite :** Arriver avant les autres, sans que le chariot ne pose le pied au sol.

**Variables :**

- Varier la qualité et la forme des objets flottants
- Réduire le nombre d'objets flottants à disposition
- Augmenter la distance à parcourir



### UN, DEUX, TROIS, SOLEIL

**Objectif :** tenir un équilibre, se déplacer rapidement

**Consignes :** durant la phrase du meneur (1 2 3 soleil) se déplacer rapidement pour atteindre le meneur.

Quand le meneur se retourne s'immobiliser

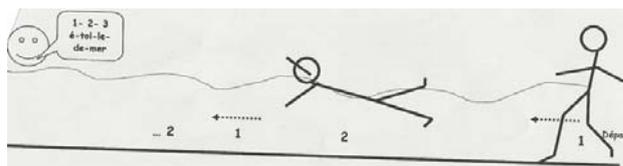
**Organisation :** les élèves partent tous de la même ligne.

Si pris en mouvement, retour au départ.

**Critères de réussite :** arriver avant les autres à la hauteur du meneur

**Variables :** durée de la phrase et position d'arrêt :

- Statue
- Sur un pied
- Etoile ventrale (avec puis sans support)
- Déplacement arrière et étoile dorsale (avec puis sans support)



### LES MARSOUINS

En petite profondeur

**Objectif :** Se repérer en équilibre ventral. Passer d'une façon maîtrisée de l'équilibre horizontal à la position verticale.

**Consignes :** Après une glissée ventrale, se redresser en posant ses pieds au sol pour prendre une impulsion et repartir. Recommencer plus loin et traverser ainsi le bassin.

**Organisation :** Au départ, les élèves sont répartis le long du mur

**Critères de réussite :** Le redressement doit être équilibré.

Le gagnant est celui qui traverse le bassin après le moins de "pauses".

**Variables :**

- Augmenter la profondeur.
- Augmenter la vitesse d'exécution : le gagnant est celui qui traverse le plus rapidement

## DEPLACEMENTS - PROPULSION

Critère de réussite : réussir 3 fois sur 4

**Se déplacer à l'aide d'appuis au sol**, puis pratiquer ces situations en introduisant la course (favorise la perte passagère des appuis plantaires et l'allongement du corps)

seul – en avant – à reculons – en pas chassés.

à 2, en se tenant par 1 main – par les 2 mains.

en poussant un objet sans utiliser les mains (avec la tête, les épaules, le dos ...).



se déplacer en se laissant tirer par un camarade.

se déplacer en formation: chaîne, ronde, chenille...

- en avant – à reculons.
- à grandes enjambées – à pieds joints.

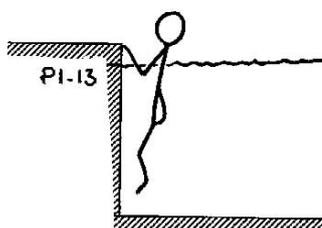
seul, à l'aide de tapis, planches, frites...en recherchant des modes de déplacements, par imitation.

en position ventrale – en position dorsale - se laisser tirer en avant – à reculons –.

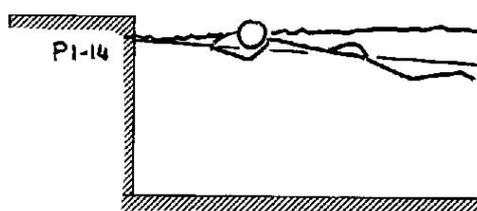
**Se déplacer à l'aide d'appuis au bord en recherchant l'allongement du corps**

se déplacer en appui des mains au bord (vers la grande profondeur).

...en contournant un (plusieurs) camarade(s) arrêté(s) (lâcher le bord)



se déplacer en se tirant à l'aide des bras à une ligne d'eau



reprenre les 2 dernières situations en introduisant la notion de course :

Par 2 : un enfant démarre (la souris), le deuxième (le chat) démarre au signal, poursuit la souris et doit la toucher avant l'arrivée.

Relais en équipe

se déplacer en appui d'une main au bord, l'autre sur une planche (vers la grande profondeur) :

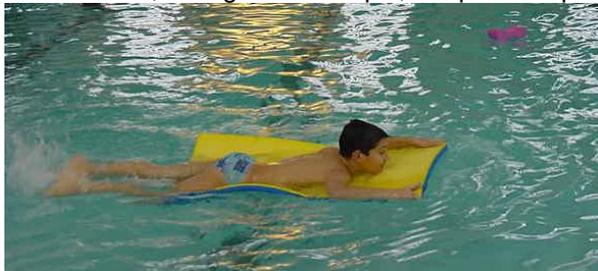
- sur le ventre
  - sur le dos
- avec battements des pieds

**Se déplacer en position allongée sur le ventre avec aide de planche(s), tapis ou frite(s) :**

En battant des pieds – en alterné – en simultané.

En variant les cadences de battements : lent / accéléré...

En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds.



Par 2 et par la seule action des jambes, traverser le bassin en s'aidant d'un tapis flottant.

**Se déplacer en position allongée sur le dos (avec aide de planches ou frites) :**



En battant des pieds – en alterné – en simultané.

En variant les cadences de battements: lent / accéléré....

En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds.

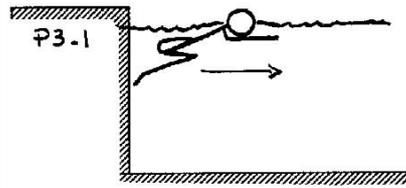
En essayant de passer dans un cerceau à demi immergé.



En effectuant un trajet sinueux

**Se déplacer vers un point fixe de plus en plus éloigné en position allongée sur le ventre et sur le dos, sans aide à la flottaison.**

Effectuer des coulées ventrales après impulsion au mur.  
(trouver la position de la tête, souffler)



Effectuer des coulées dorsales après impulsion au mur (trouver la position de la tête, menton levé)

Effectuer une coulée ventrale ou dorsale après impulsion au mur en améliorant son record ; en battant les autres : repérer la fin de la coulée par un objet posé au bord

Enchaîner coulée ventrale – coulée dorsale (1/2 vrille)

Enchaîner coulée dorsale – coulée ventrale (1/2 vrille)

Enchaîner la poussée puis le battement des pieds ou mouvement des jambes : position ventrale (bras devant soi) et dorsale (bras le long du corps) : effectuer une traversée

Associer la poussée puis le battement des pieds au mouvement des bras: position ventrale et dorsale

Associer le battement des pieds ou le mouvement des jambes au mouvement des bras: position ventrale et dorsale : rechercher la coordination train supérieur, train inférieur.

Changer de déplacement (ventral - dorsal) au signal sonore

## Jeux DEPLACEMENTS - PROPULSION

### LES BALLE BRULANTES

**Objectif :** Se déplacer rapidement.

**Consignes :** Renvoyer le plus possible de balles dans le camp adverse. Le jeu démarre à un signal donné par le maître, à ce signal, chaque équipe envoie tous ces ballons dans le camp adverse et renvoie en même temps les ballons reçus de l'équipe adverse.

- tout ballon envoyé hors des limites est neutralisé.

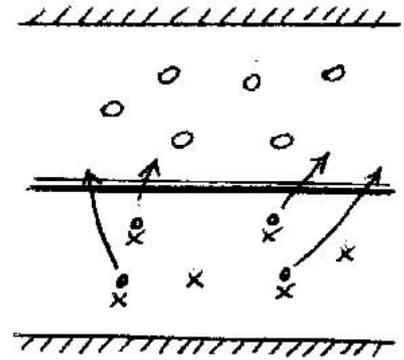
**Organisation et matériel :** Le groupe est disposé en 2 équipes qui disposent chacune de 4 ballons. Lignes d'eau pour délimiter les 2 camps.

**Critères de réussite :** 2 possibilités :

- l'équipe gagnante est celle qui, à un moment donné, n'a plus aucun ballon dans son camp.
- l'équipe gagnante est celle qui, au bout d'un temps imposé au départ, a le moins de ballons dans son camp.

**Variables:**

- Diminuer ou agrandir l'espace de jeu
- Diminuer ou augmenter le nombre de ballons
- Diminuer ou augmenter le nombre de joueurs
- Allonger ou raccourcir la durée



### MERLUS – MERLANS

**Objectif :** Réagir vite. Courir pour favoriser l'allongement du corps

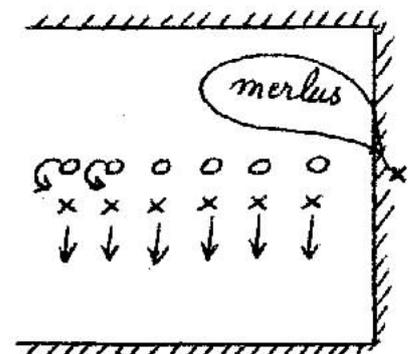
**Consignes :** Les merlans essaient de regagner leur camp, au mot «merlan» donné par le maître (ou un élève). Les merlus essaient de les poursuivre et de les attraper (situation inverse au mot : «merlu»).

**Organisation et matériel :** 2 équipes égales sont placées au départ, en 2 lignes proches l'une de l'autre.

**Critères de réussite :** Rejoindre son camp sans se faire attraper.

**Variables :**

- Par 2 : au départ, les enfants se promènent dans l'espace et au mot «merlan», celui-ci se sauve pour ne pas se faire attraper par le merlu dans un temps limité. Situation inverse au mot «merlu».
- Varier les positions de départ: 2 lignes face à face, dos à dos, bras levés...
- Varier les modes de déplacement : sur un pied, en reculant, à pieds joints...
- Le signal auditif est remplacé par un signal visuel (permet de développer les capacités d'attention et de réaction des élèves).



## LE CERCLE ( L'HORLOGE)

**Objectif :** Se déplacer rapidement en relais

**Consignes :** A un signal, l'équipe A tente de réaliser un maximum de passes pendant que chaque joueur de l'équipe B contourne le cercle en marchant le plus rapidement possible, l'un après l'autre.

Deuxième phase = permutation des rôles.

**Organisation et matériel :** 2 équipes de 5 à 6 joueurs en petite profondeur. 1 ballon.

**Critères de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus grand nombre de passes après la permutation des rôles.

**Variables:**

- Augmenter la difficulté en agrandissant le cercle pour allonger les distances de propulsion
- Varier le mode de déplacement: en reculant , sur le côté...



## PECHEUR, BROCHET, ECREVISSE

**Objectif :** Poursuivre et éviter

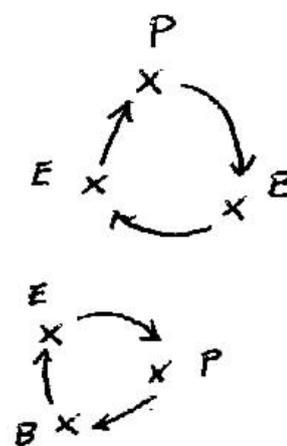
**Consignes :** Les pêcheurs poursuivent les brochets mais doivent éviter les écrevisses. Les brochets poursuivent les écrevisses mais doivent éviter les pêcheurs. Les écrevisses poursuivent les pêcheurs mais doivent éviter les brochets. La victime peut être délivrée par un de ses partenaires.

**Organisation et matériel :** 3 équipes différenciées avec une maison pour chaque équipe ( zone en bordure du bassin) où celle-ci peut se réfugier et y neutraliser ses victimes. Espace suffisamment important.

**Critères de réussite :** Au bout d'un temps défini au départ, l'équipe gagnante est celle qui a le moins de victimes.

**Variables:**

- Faire varier la zone d'évolution
- La maison est utilisée comme prison et non plus comme refuge.
- Imposer une durée, ex: 2 à 3 mn
- Imposer la partie du corps à toucher.( exemple: tête, genou, cheville...)
- Changer les rôles



## THONS ET SARDINES

**Objectif :** Se déplacer en groupe

**Consignes :** Au signal donné par le maître, les bancs de sardines (élèves placés les uns derrière les autres en se tenant par les épaules) doivent se déplacer en veillant à ne pas rompre leur chaîne. Les thons (élèves dispersés dans l'espace) doivent tenter de s'accrocher à la queue d'un banc de sardines. Le joueur placé en tête du banc de sardines devient alors un thon.

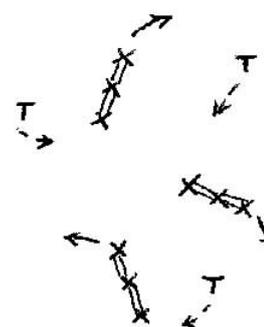
**Organisation et matériel :** Les sardines sont par équipes de 3 joueurs. Les thons doivent être en nombre inférieur aux sardines.

**Critères de réussite :**

Au bout d'un temps défini au départ, le banc de sardines vainqueur est celui auquel se sont accrochés le moins de thons.

**Variables :**

- Mettre 4, voire 5 joueurs par banc de sardines.
- Aggrandir ou diminuer l'espace de jeu.
- Changer le mode de tenue des sardines : par la taille, par une main...



## LES EPAVES FLOTTANTES

**Objectif :** Se déplacer rapidement et s'organiser.

**Consignes :** A un signal donné, chaque équipe doit ramener le plus d'épaves flottantes à son port.

**Organisation et matériel :** Constituer 2 équipes égales, réparties

1. sur les bords opposés du bassin.

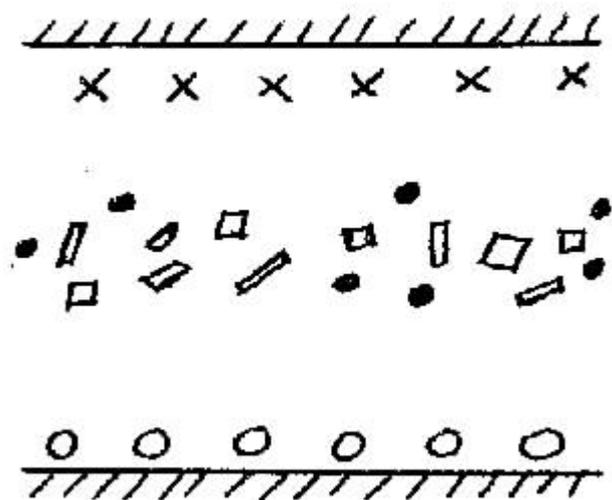
2. sur le même bord partagé en 2 camps

Le jeu s'arrête quand toutes les épaves ont été ramenées. Objets flottants nombreux.

**Critères de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a ramené le plus d'épaves flottantes dans son camp.

**Variables :**

- Les objets sont posés sur une île flottante
- Jouer dans une profondeur d'eau plus importante.
- Augmenter l'espace de jeu
- Ramener 2 objets à la fois
- Limiter en temps
- Se déplacer: en position ventrale, dorsale
- Varier les signaux de départ: auditifs, visuels
- Présence d'un ou plusieurs requins qui vont gêner la récupération des épaves



## LES POISSONS BELIERS

**Objectif :** Rechercher le battement de pieds le plus efficace.

**Consignes :** A un signal donné, chacun essaie de repousser le tapis au-delà de la ligne d'eau, en utilisant les battements de pieds.

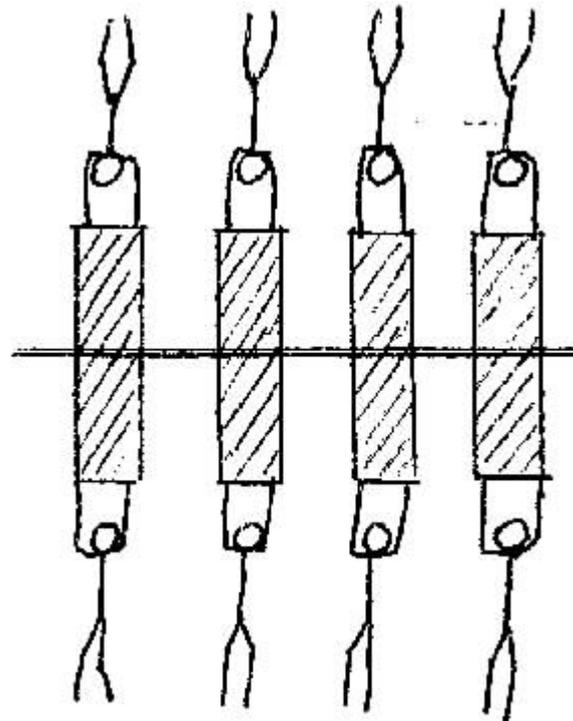
**Organisation et matériel :** Les tapis sont rangés sous une ligne d'eau qui les partage en deux.

Les élèves s'accrochent face à face sur les côtés des tapis en position ventrale.

**Critères de réussite :** Le gagnant est celui qui a réussi à repousser le tapis au-delà de la ligne d'eau ou au bout du temps imparti ( 10, 20, 30s), a une partie moins importante du tapis de son côté.

**Variables:**

- Jouer deux contre deux.
- Essayer de repousser le tapis jusqu'au bord opposé du bassin.
- Changer le type de tapis.



## LES POISSONS TORPILLES

**Objectif :** Assurer une qualité de l'attitude hydrodynamique.

**Consignes :** A un signal donné, le lanceur de chaque équipe pousse alternativement chacune des torpilles (la poussée s'exerce sur les pieds des torpilles).

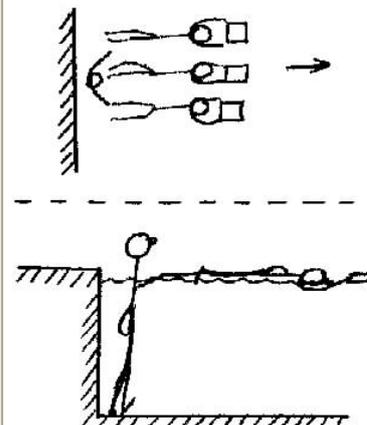
**Organisation et matériel :** Les élèves se groupent par équipes de 4. Trois d'entre eux, munis de planches sont les torpilles. Le quatrième est le lanceur. Les équipes s'installent le long du bord du bassin.

**Critères de réussite :** L'équipe dont toutes les torpilles ont atteint l'autre bord, gagne la manche.

**Variables :**

Allonger la distance de déplacement.

Remplacer la planche par une frite.



## COURSE AU FIL

**Objectif :** Associer amplitude et accélération.

**Consignes :** A un signal donné, les élèves en position ventrale, disposant chacun d'une planche tenue bras tendus, dans le prolongement du corps, partent en direction de la ligne d'eau qui constitue la ligne d'arrivée.

**Organisation et matériel :** 2 groupes sont constitués. Chaque joueur choisit un adversaire de même niveau dans l'autre groupe.

Les 2 groupes se placent sur les bords opposés, adversaires face à face, légèrement décalés.

Une ligne d'eau partage le bassin en 2 parties égales sur la largeur.

1 planche par élève.

Changer d'adversaire.

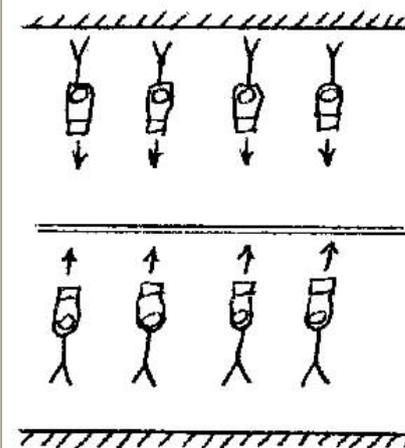
**Critères de réussite :** Le premier arrivé à la ligne d'eau dans chaque duo marque un point.

**Variables :**

Allonger la distance de déplacement

Remplacer la planche par une frite

Démarrer par une entrée (saut)



## VIDER LA CAISSE

**Objectif :** se déplacer longtemps et rapidement

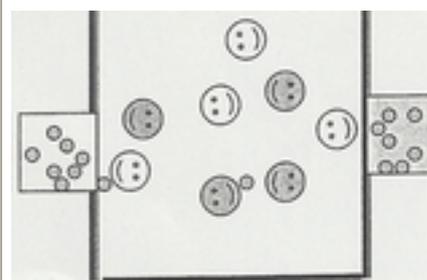
**Consignes :** au signal et jusqu'au signal de fin, chacun part chercher un trésor dans le camp des adversaires, le transporte dans la sienne et repart

**Organisation et matériel :** 2 équipes face à face, 2 camps chacun avec 2 x plus d'objets flottant que d'enfants

**Critères de réussite :** avoir plus d'objet dans son camp que l'autre équipe à la fin du temps

**Variables :**

- Planche pour se déplacer, transporter l'objet
- Distance entre les 2 camps
- Ajouter une immersion : passage sous une ligne ou dans des cerceaux lestés placés au milieu de la zone
- Déplacement imposé par l'objet transporté



## LE POISSON GEANT

**Objectif :** Coopérer.

**Consignes :** Se déplacer à 2 en étant relié par une frite ou une planche comme un poisson géant. L'enfant qui constitue la tête du poisson se propulse avec les bras et celui qui constitue la queue du poisson se propulse avec les jambes.

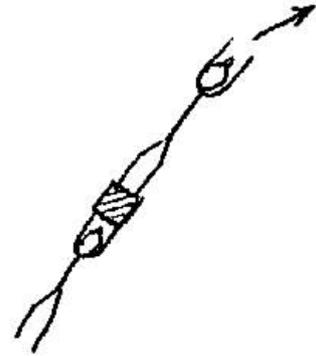
Inverser les rôles.

**Organisation et matériel :** Mettre les enfants par 2, varier les partenaires assez souvent. 1 frite ou 1 planche par duo.

**Critères de réussite :** Réaliser le déplacement en étant toujours relié à son partenaire.

**Variables :**

- Jouer sous forme de relais par équipes.
- Faire des courses à plusieurs poissons géants.
- Se déplacer sur un parcours précis.
- En position ventrale puis en position dorsale.
- L'un en position ventrale, l'autre en position dorsale.
- Se mettre par 3, celui du milieu se laissant glisser.



## LE CARGO

**Objectif :** Créer une entente entre les partenaires

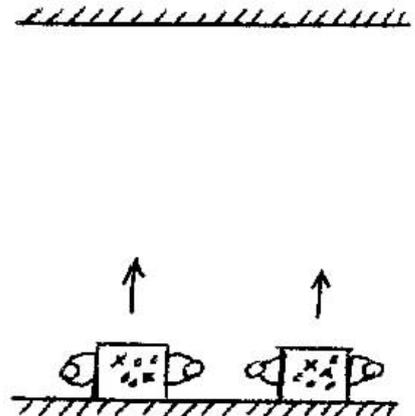
**Consignes :** Chaque duo disposant d'un tapis choisit parmi les objets mis à sa disposition, ceux qu'il disposera sur le tapis en guise de cargaison. Cette cargaison devra traverser le bassin sans que les objets ne tombent à l'eau.

**Organisation et matériel :** Les élèves sont placés par deux avec un tapis. Nombreux objets.

**Critères de réussite :** Le duo gagnant est celui qui a conduit sa cargaison à bon port en perdant le moins d'objets.

**Variables :**

- En position ventrale puis en position dorsale
- Allonger le parcours
- Possibilité de faire des courses entre plusieurs duos



## LA TIRE - FRITE

**Objectif :** Créer l'appui moteur le plus performant.

**Consignes :** A un signal, chaque élève essaie, exclusivement par des mouvements de bras, de faire lâcher prise à son camarade.

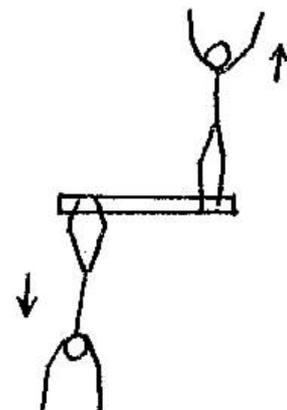
**Organisation et matériel :** Constituer des duos avec des élèves de même niveau ; les 2 partenaires s'installent en position dorsale, face à face de chaque côté de leur frite, tenue serrée par les pieds.

Varié souvent les duos.

**Critères de réussite :** Celui faisant lâcher prise à son camarade a gagné.

**Variables:**

- Possibilité de jouer par équipes (le vainqueur de chaque duo rapporte 1 point à son équipe)



## LE BÉRET

**Objectif :** Rendre le déplacement aquatique intentionnel.

**Consignes :** Le meneur annonce un numéro, aussitôt, les 2 joueurs désignés s'élancent pour s'emparer du ballon qu'ils doivent lancer sur le meneur pour le toucher.

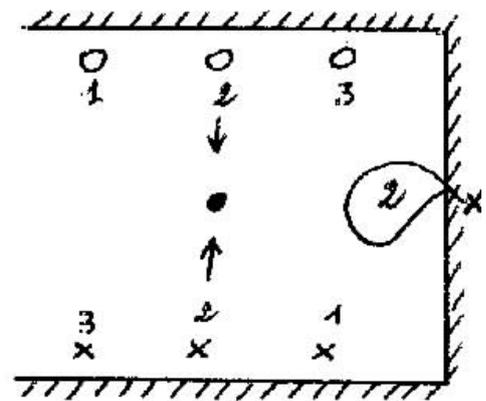
**Organisation et matériel :** Les élèves sont répartis en 2 équipes égales disposées à l'opposé sur un bord du bassin. Chaque membre de l'équipe s'attribue un nombre de 1 à n.

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.

**Critères de réussite :** L'équipe ayant le plus de points après x manches, l'emporte.

**Variables :**

- Possibilité d'appeler un autre numéro si le jeu est bloqué
- Allonger les distances de déplacements



## Mise en place de CIRCUITS

Critère de réussite : réussir 3 fois sur 4

**Permettant l'enchaînement et /ou la combinaison de plusieurs actions motrices abordées :**

- Entrer dans l'eau
- Se déplacer
- S'immerger
- Respirer
- S'équilibrer

**La pratique en circuit nécessite un aménagement matériel précis induisant les réponses motrices et leur enchaînement .**

Réglementation et recommandations départementales

<p><b>Objectifs et compétences attendues à l'école :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fin du C3 : "parcourir 15 m en eau profonde, sans brassière ni support et sans appui"...</li> <li>• Si possible, tendre vers le "savoir nager" des 6è de collège ...</li> </ul>		
<p><b>Vocabulaire et définition de 3 niveaux de compétence</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Niveau 1</b> : non nageur</li> <li>• <b>Niveau 2</b> : a acquis les savoir-faire consistant à parcourir 15 m en eau profonde, sans brassière ni support, et sans appui.</li> <li>• <b>Niveau 3</b> : "En eau profonde, sauter ou plonger pour réaliser sans interruption une distance donnée (minima 50m, déplacement ventral et dorsal), un maintien sur place et la recherche d'un objet immergé". Ce niveau correspond au "savoir nager" tel qu'il est défini dans les programmes d'enseignement du collège.</li> </ul>		
<p><b>Mise en œuvre :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sur C2 et C3 : 24 à 30 séances en 2 ou 3 modules</li> <li>• Au minimum 1 séance hebdomadaire</li> <li>• Séances de 30 à 35 minutes dans l'eau</li> </ul> <p>Si possibilités locales : Inclure la maternelle et plus spécialement la GS ; pour le C3 : prévoir 12 séances supplémentaires pour conforter les apprentissages dans la mesure où l'occupation des bassins le permet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prévoir une réunion de concertation avec les différents acteurs et le gestionnaire de la piscine ;</li> <li>• Le gestionnaire établit le planning en concertation avec l'Education Nationale</li> </ul>	
<p><b>Qualification de l'encadrement :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseignant de la classe ou de l'école (échange de service possible)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'enseignant participe activement à l'activité en prenant en charge un groupe de travail</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Professionnels qualifiés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BEMNS ou BEESAN</li> <li>• ETAPS</li> <li>• OTAPS intégrés lors de la constitution initiale du cadre d'emploi</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervenants bénévoles soumis à l'agrément de l'I.A</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agréés par l'I.A après vérification de compétences</li> </ul>	
<p><b>Accompagnement</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ATSEM après autorisation du maire</li> </ul>		
<p><b>Taux d'encadrement :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Maternelle</u> : l'enseignant + 2 adultes agréés, qualifiés ou bénévoles, pour 1 classe</li> <li>• <u>Elémentaire</u> : l'enseignant + 1 adulte agréé, qualifié ou bénévole, pour 1 classe</li> </ul> <p><b>Recommandations départementales :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Maternelle</u> : 1 adulte pour 8 élèves</li> <li>• <u>Elémentaire</u> : 1 adulte pour 12 élèves</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veiller à ce que l'encadrement ne soit pas trop important : dilution de la responsabilité, insécurité.</li> </ul> <p>Possibilité de regrouper des élèves issus de classes différentes.</p>		
			<p><b>Cas particuliers :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Classe multi cours avec GS : encadrement maternelle</li> <li>• Classe multi cours avec GS à effectif inférieur à 20 : encadrement élémentaire</li> <li>• <b>Réglementation départementale</b> pour classes de faible effectif (jusqu'à 12 élèves)</li> </ul> <p><b>2 adultes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en maternelle : toujours</li> <li>• en élémentaire : si au moins 1 élève est de niveau 1 dans le groupe</li> </ul> <p><b>1 adulte :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• en maternelle : jamais</li> <li>• en élémentaire : si aucun élève n'est de niveau 1</li> </ul>

<p><b>Surveillance :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnel uniquement affecté à cette tâche : <ul style="list-style-type: none"> <li>. BEMNS,</li> <li>. BEESAN,</li> <li>. ETAPS qualifié pour la surveillance des établissements de bains</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 surveillant par bassin jusqu'à 3 classes</li> <li>2 surveillants au delà</li> <li>Surveillance obligatoire pendant toute la durée de la présence des classes dans le bassin et sur les plages tels que définis par le POSS (Plan d'Organisation de Sécurité et de Secours)</li> </ul>
<p><b>Sécurité :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>active et permanente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mise en place de procédures de travail propres à limiter les risques : <ul style="list-style-type: none"> <li>. déplacement sur les plages et espaces de circulation réglementés</li> <li>. entrées et sorties ordonnées du bassin</li> <li>. balisage des espaces de travail pour chaque groupe</li> <li>. compter régulièrement les élèves notamment lors des modifications de tâches</li> <li>. être attentif aux signes de fatigue</li> <li>. les activités de réinvestissement de fin de séance nécessitent un niveau accru d'attention.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Conditions matérielles :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Piscines couvertes : <ul style="list-style-type: none"> <li>. T° de l'eau : 27 °</li> <li>. T° de l'air : de 24 à 27°</li> </ul> </li> <li>Piscines découvertes : <ul style="list-style-type: none"> <li>. T° de l'eau généralement inférieure de quelques degrés par rapport aux bassins couverts</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Occupation du bassin : <ul style="list-style-type: none"> <li>. 4 m<sup>2</sup> par élève (5 m<sup>2</sup> conseillés)</li> <li><i>Bayonne petit bain : 37 maxi ; 30 conseillés</i></li> <li>. 5 m<sup>2</sup> quand le "savoir nager" est atteint (7 m<sup>2</sup> conseillés)</li> <li><i>Bayonne grand bain : 55 maxi ; 39 conseillés</i></li> </ul> </li> <li>Eviter d'organiser des séances : <ul style="list-style-type: none"> <li>. en bassin ouvert en même temps au public</li> <li>. avec présence simultanée d'élèves de lycée avec élèves CI</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Responsabilités</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les enseignants ont pour mission de concilier organisation pédagogique et sécurité des élèves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ils ont la responsabilité des élèves placés sous leur surveillance.</li> <li>La responsabilité de l'enseignant et/ou de l'intervenant sera engagée si faute ou manquement au niveau de la sécurité et à l'origine d'un dommage causé ou subi par un élève.</li> <li>- Au plan civil l'Etat se substitue à la responsabilité des personnes agréées dans le projet.</li> <li>- Au plan pénal la responsabilité individuelle peut-être recherchée si faute caractérisée.</li> </ul>
<p>Organisation administrative <b>IA 64</b></p>	<p><u>Organisation pédagogique :</u></p> <p>Chaque enseignant établit une demande annuelle de projet transmise à l'IEN au moins 15 jours avant le début de l'activité, il pourra se référer au projet de structure.</p> <p><u>L'enseignant pourra être assisté :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- par un ou des MNS titulaires du BEESAN</li> <li>- par des intervenants extérieurs bénévoles soumis à un agrément de l' IA</li> </ul>	<p>Les sessions d'agrément sont organisées par le CPCEPS de l'IEN concerné(e) : joindre à la demande de projet la fiche de présentation de chaque intervenant.</p> <p>Les personnes déjà agréées n'ont pas à repasser l'agrément : elles renseignent la fiche annuelle en signalant la date du précédent agrément. Prévoir un nombre de personnes suffisant pour que l'activité ne soit pas annulée en raison de défections.</p> <p><u>Rappel :</u> les aide éducateurs (sauf titulaires du BEESAN) et les ATSEM ne peuvent pas encadrer cette activité ; ils ne peuvent donc pas être pris en compte dans le taux d'encadrement.</p>