

PROJET PEDAGOGIQUE Activité NATATION CYCLE 1

Elaboré par Adeline TRANEL et Charlène JOLY Avec la participation de l'ensemble de l'équipe MNS Septembre 2016

MODULE D'ACTIVITES AQUATIQUES POUR LES GRANDES SECTIONS



Lieu: Piscine Gabriel PANNOUX, Boulevard Richelieu - Belfort Coordonnées chef de bassin: Hervé Courtot 06 04 17 70 36

Durée: environ 25 min.

Encadrement: L'enseignant(e) + 1 éducateur sportif qualifié et agréé, titulaire d'un diplôme conférant le titre de maître nageur sauveteur + Intervenants bénévoles agréés (1 minimum)

DEMARCHE PEDAGOGIQUE

- 1) Principe de base : tout mettre en œuvre pour OPTIMISER le TEMPS D'ACTION des élèves dans l'eau tout en assurant et en garantissant une SECURITE MAXIMALE!
- Le principal critère de réussite pour y parvenir est d'avoir bien réfléchi à l'organisation pédagogique et à l'aménagement matériel du bassin permettant d'éviter les temps d'attente trop longs des élèves.
- L'enseignant devra veiller à ce que les rôles des intervenants soient bien définis et que ceux-ci soient informés, bien à l'avance, du contenu de la séance natation qui doit suivre.
- L'aspect relationnel est très important : **encourager**, **valoriser les élèves** pour favoriser l'apprentissage. Etablir le contact pour rassurer l'enfant, éviter qu'il se bloque et fasse marche arrière.
- Lecture utile : Bulletin officiel n°28 du 14 juillet 2011, Bulletin officiel du 13 juillet 2015
- L'objectif majeur en GS reste avant tout « LA FAMILIARISATION ». Néanmoins, vous noterez que les compétences attendues dans le test national à la fin du cycle 2 (CE1) sont plutôt ambitieuses et nécessitent par conséquent qu'un travail soit entrepris dès le début du cycle

Une progression de cycle devra donc être élaborée pour garantir un apprentissage efficace et progressif.

Progression = de l'élève « corps flottant » à « corps projectile » à « corps propulsif ».

2) Avoir un contenu d'apprentissage progressif

Permettant à l'élève de transformer petit à petit sa position de terrien en position de nageur.

Un contenu d'apprentissage complet permettant à l'élève de travailler sur les fondamentaux de la natation.

3) FAIRE appel à l'imaginaire

Le fait de « plonger » (sans jeu de mots) les élèves dans une histoire imaginaire les aidera à oublier en partie leurs appréhensions vis-à-vis du milieu aquatique. Le côté affectif sera en effet reporté sur la dynamique de l'histoire et le but du jeu qui leur sera proposé.

Proposition de projet pédagogique en direction de la maternelle grande section

Créer un univers baigné dans l'imaginaire, en inventant un monde que les enfants peuvent facilement s'approprier. Ils sont en situation de production, de création et de libération. Les enfants ont un désir de pouvoir créer leur propre réalité.

Tout en maintenant un solide ancrage dans la réalité, les élèves sont capables d'utiliser leur créativité pour transformer le négatif en positif. Tout paraît possible, l'enfant devient le propre maître du monde qu'il s'est créé ou qu'on lui présente.

L'élève sans s'en apercevoir accède à l'acquisition d'un répertoire moteur aquatique de base, en ayant perdu ses craintes premières d'un milieu qui lui était jusque là inconnu : le milieu inquiétant aquatique.

La dédramatisation du milieu par l'intégration d'une histoire dans le projet pédagogique, répond à cette nécessité de transformer l'environnement pour le rendre accessible en l'ouvrant sur l'imaginaire.

4) Projet Pluridisciplinaire

Il serait important de consacrer un temps de verbalisation en classe pour évoquer les ressentis (sensations) des élèves par rapport à l'eau. De même que de demander aux élèves d'imaginer le bassin, de le dessiner voire de le décrire succinctement à l'oral. Enfin, pour mener ces temps de verbalisation après chaque séance et effectuer votre travail de lecture (projet pluridisciplinaire), l'album à nager vous est vivement conseillé.

« Lola la loutre » de Lou TARR et Marion DEVAUX

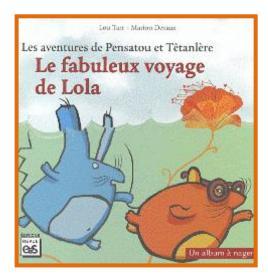
UN ALBUM À NAGER

Les aventures de Pensatou et Têtanlère. Le fabuleux voyage de Lola. Album et livret d'accompagnement.

Résumé:

Pensatou et Têtanlère, les deux héros souriceaux, partent cette fois à la découverte de la grande rivière. Mais Têtanlère a si peur de l'eau qu'il en fait des cauchemars...

Lola la loutre, grande amie des souris, saura le rassurer et lui apprendre les rudiments du savoir-nager.



S'appuyant sur le passage de la fiction à la réalité, cet " album à nager " propose, autour de parcours, de jeux et d'expérimentations, une initiation à la natation pour les enfants du cycle 2.

Cette initiation met en avant les aspects essentiels de la respiration, de l'équilibration, de la propulsion et de la prise d'informations. Avec deux questions en toile de fond : comment prendre en compte l'hétérogénéité des niveaux et les angoisses de l'enfant vis-à-vis de l'élément aquatique? La démarche des auteurs passe également par des expériences scientifiques à réaliser en classe, puis à mettre en relation avec les activités piscine.

Un livret d'accompagnement fournit de multiples pistes pour organiser et enrichir les séances : situations fonctionnelles de lecture, dessins, maquettes, production d'écrits, recherche documentaire ...

Revue EPS 1 N° 138 - mai, juin, juillet 2008 pages 19 et 20

LA SECURITE ET L'HYGIENE

Le projet piscine doit être connu de tous les partenaires du projet (enseignants, intervenants extérieurs agréés, BEESAN, CPC EPS, IEN).

La communication entre les enseignants et les divers intervenants doit être régulière.

Les élèves doivent venir à la piscine en connaissant les éléments constitutifs des tâches qu'ils auront à réaliser (ateliers et aventures).

Les élèves auront connaissance des règles de fonctionnement de la piscine, de sécurité et d'hygiène. (Les règles d'or à la piscine)

Les adultes en charge de groupes d'élèves devront effectuer des comptages fréquents. Pas de déplacements aux toilettes non accompagné.

L'enseignant veillera à ce qu'il n'y ait pas de retour d'élèves vers le bassin après la séance.

Seuls les parents agréés en tenue de bain ont accès aux bassins. Les parents accompagnateurs doivent attendre dans le hall d'entrée.

© La réglementation en viqueur :

- Respect des taux d'encadrement PAR CLASSE :
- -L'enseignant
- -Un BEESAN (Maitre Nageur Sauveteur) en enseignement
- -Des adultes agréés (1 adulte au minimum). Un nombre élevé d'adultes agréés permet une organisation optimale de l'enseignement (Ouverture de tous les ateliers).
- -2 BEESAN en surveillance

Le personnel qui assure la surveillance ne peut assurer une tâche partielle d'enseignement.

Il peut cependant répondre au téléphone interne ou soigner un enfant.

- Respect du taux d'occupation des bassins (4 m² par élève, soit 37 élèves PB)
- Respect de la température de l'eau (minimum 27°C)
- Le public et les scolaires ne devront pas se croiser, ni au niveau des bassins, ni dans les vestiaires, ni au niveau des sanitaires.

© Le plan de circulation

Accueil d'une classe par vestiaire. Le planning des vestiaires est affiché dans le hall d'entrée.

La surveillance des élèves est assurée par les enseignants aidés des parents d'élèves. Les classes arrivées en avance, restent dans les vestiaires en attendant l'heure et accèdent au bassin uniquement en présence des MNS.

Hygiène

Après le passage au vestiaire, le passage par les toilettes puis par la douche est obligatoire.

Vérifier et exiger la propreté des élèves.

Les caleçons de bains sont interdits et le bonnet de bain obligatoire.

© Règle de début de l'activité

Il appartient à chaque enseignant de s'assurer de la présence sur le bassin des MNS de surveillance, des adultes responsables des différents groupes, avant de laisser les élèves entrer dans l'eau.

Les enseignants devront avant chaque début de séance fournir la fiche navette aux MNS.

L'enseignant doit attendre l'autorisation de l'équipe MNS pour autoriser les enfants à entrer sur les plages.

FICHE NAVETTE

Ecole:		Date		
Nom de l'enseignant :	Effectif class	e		
TVOM de l'enseignant :		Nombre d'élèv	es présents	
Adultes présen	nts avec agrémen [.]	t	Pour Petit Bassin	Pour Grand Bassin
En attente d'ag	grément			
Nom	Prénom	Adresse	Vali	dation
			GB	PB
	+			

S'ORGANISER A LA PISCINE

Trois types de familles d'exercices sont mis en place :

Les aventures des souris :

Il s'agit d'un parcours, le plus souvent en grande profondeur qui s'étend sur au moins deux séances afin de permettre aux enfants les plus en difficulté de se l'approprier pleinement.

Les jeux des souris:

Il s'agit de jeux aquatiques le plus souvent réalisés en petite profondeur, visant l'atteinte d'objectifs appropriés précisés dans chaque fiche.

Vous trouverez dans chaque zone une fiche explicative, rédigée à l'attention des adultes, pour vous accompagner au cours de la séance.

© L'aménagement des bassins

Les bassins sont aménagés en quatre zones.

Vous trouverez dans ce document les schémas explicatifs des bassins, séparés en zones ainsi que des fiches explicatives des différents circuits mis en place.

La répartition des élèves

La structure accueille sur chaque créneau 2 classes. Chaque enseignant devra diviser sa classe en 4 groupes en amont des séances. Les élèves des deux classes seront donc répartis en 4 groupes de couleur (bleu, noir, vert, rouge). Des bonnets de couleurs seront mis à la disposition des classes avant chaque début de séance et devront être restitués à la fin de chaque séance. Pour des raisons d'hygiène, les enfants devront être équipés de leur propre bonnet, le bonnet de couleur sera mis sur le bonnet personnel. Pas de prêt de bonnet possible pour les adultes accompagnateurs.

La répartition des accompagnateurs

Chaque adulte qualifié (enseignant ou maître nageur) aura la responsabilité d'une zone de travail.

Les adultes accompagnateurs seront placés dans les différentes zones afin d'assurer au mieux la sécurité des enfants.

Les rotations

La séance est divisée en 2 temps (2 \times 10 min à 15 min). La rotation s'effectue au signal sonore.

Les rotations sont expliquées sur les fiches séances ci-dessous.

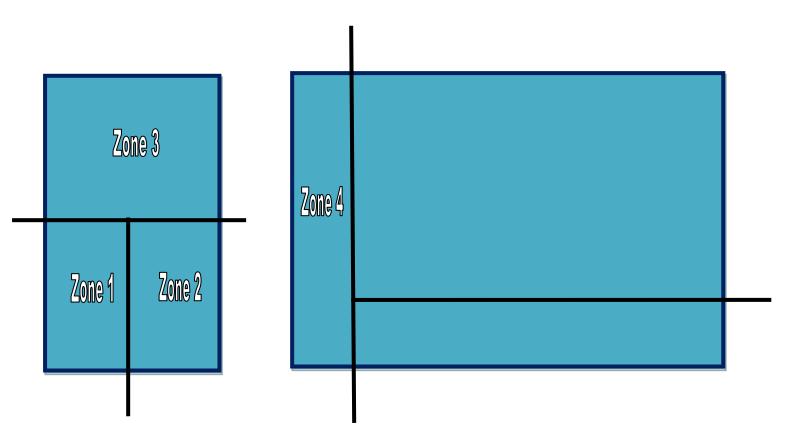
Seuls les enfants sont concernés par la rotation. Les adultes restent toute la séance dans la même zone.

Des panneaux de couleur seront placés sur les différentes zones afin d'accompagner les élèves lors du changement d'atelier.

L'ensemble des élèves effectuera toutes les activités et parcours sur les 6 séances proposées.

ATELIERS

Séance 1 et 2



Séance 1

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1ère partie de séance				
2ème partie de séance				

Séance 2

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1ère partie de séance				
2ème partie de séance				

SEANCE 1 ET 2

ZONE 1 EN PETIT BASSIN

LES SOURIS PARTENT A L AVENTURE

Déplacements divers :

- Ronde
- Petit train
- Déplacement goulotte
- A cheval sur une frite
- A cloche pied
- Pas chassés
- Saut

N'hésitez pas à varier les sens de déplacements en (avant, en arrière, sur le côté...)

ZONE 2 EN PETIT BASSIN

LES SOURIS S ARROSENT

- Organisation : Un seul groupe, dans un espace aménagé
- But : Arroser les autres « souris » de différentes façons avec ou sans matériel d'arrosage.
- Déroulement : Le jeu débute et finit au signal

ZONE 3 EN PETIT BASSIN

LA MARE AUX SOURIS

Parcours:

- Descente par l'échelle
- Passage sur le tapis
- Sortie à l échelle
- Glissade sur le tapis
- Passage dans les tunnels lestés
- ® Recherche d'objets lestés
- Sortie par l'échelle

ZONE 4 EN GRAND BASSIN

TITE PLAGE

Parcours:

- Descente par l'échelle
- Déplacement à la rigole : en avançant, en reculant, valse, à une main, avec une frite ...
- Ser le tapis
- Sortie par l'échelle
- Glissade sur le toboggan
- Sortie par l'échelle

Organisation:

Un seul groupe, dans un espace aménagé



But:

Se déplacer de différentes façons :

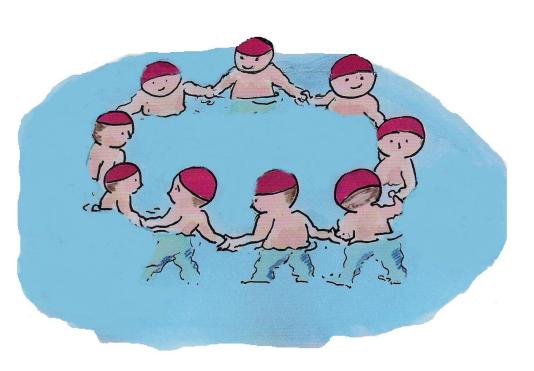
- Ronde
- Petit train
- Déplacement goulotte
- A cheval sur une frite
- A cloche pieds
- Pas chassés
- Saut

N'hésitez pas à varier les sens de déplacements en (avant, en arrière, sur le côté...)

Laissez libre cours à l'imagination des souris ...



Le jeu débute et finit au signal



les souris partent à l'aventure



Organisation:

Un seul groupe, dans un espace aménagé

But:

Arroser les autres « souris » de différentes façons avec ou sans matériel d'arrosage.

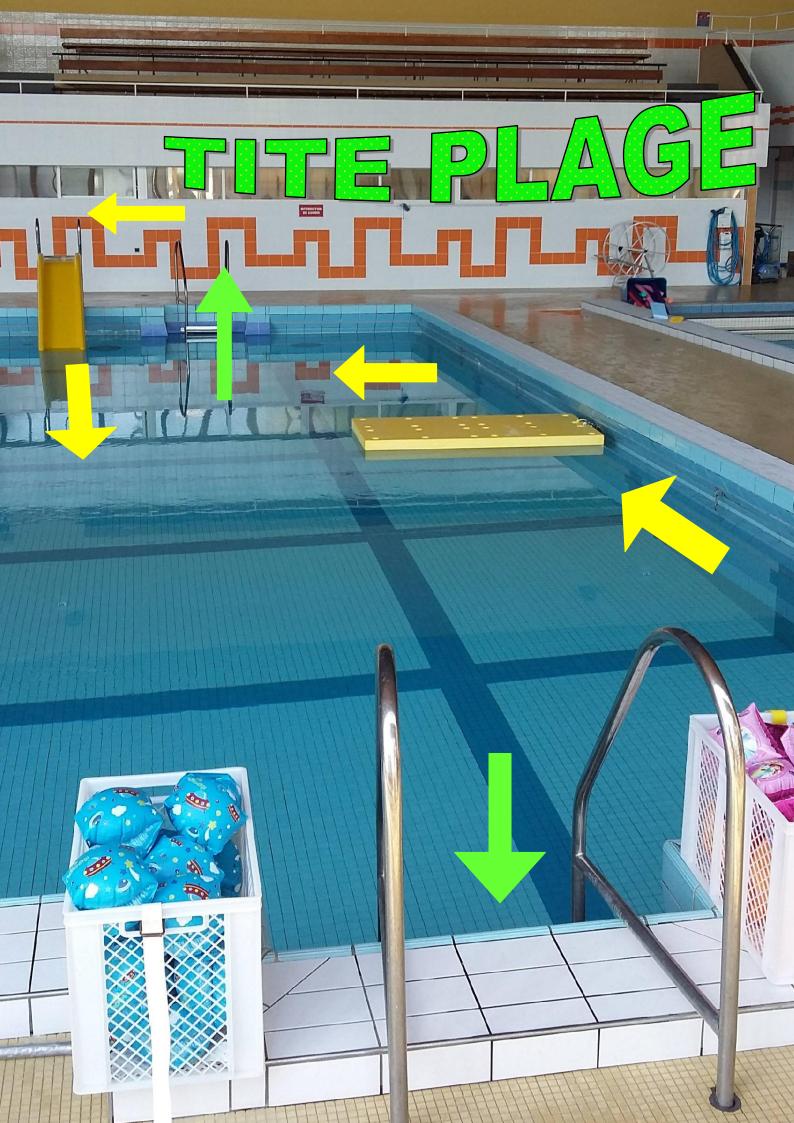
Déroulement :

Le jeu débute et finit au signal



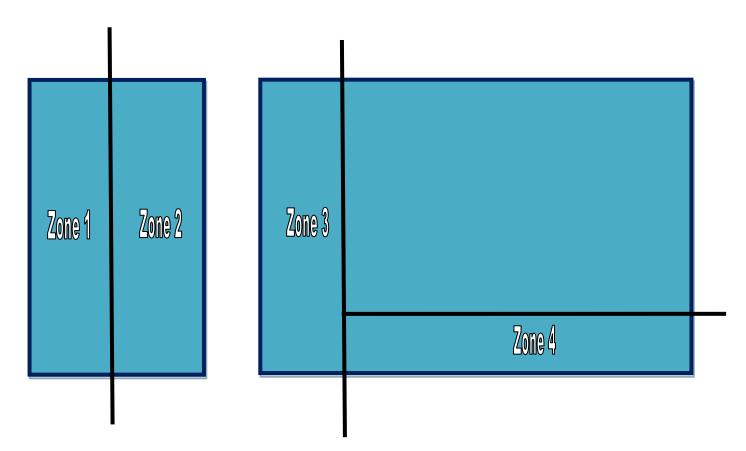
Les souris s'arrosent





ATELIERS

Séance 3 et 4



Séance 3

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1ère partie de séance				
2ème partie de séance				

Séance 4

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1ère partie de séance				
2ème partie de séance				

SEANCE 3 ET 4

ZONE 1 en PETIT BASSIN

LES SOURIS PÊCHENT AU FILET

- Organisation: Constitution de deux groupes. L'un des groupes forme une ronde, les enfants se tenant la main, à la surface, pour constituer « le filet ». L'autre groupe, « les souris », se tient à l'extérieur de la ronde.
- But : Rentrer ou sortir du filet en passant sous les mailles (réalisées par les bras des enfants) pour récupérer des objets.
- Déroulement : Le groupe formant le filet détermine le moment où il se fermera (en immergeant les mains), soit en comptant soit en chantant. Les souris prisonnières rejoignent la ronde et on recommence.

ZONE 2 EN PETIT BASSIN

LES SOURIS JOUENT AUX BATEAUX

- Organisation : Deux rôles différents : celui qui guide (le « moteur ») et celui qui se laisse quider (le « bateau »).
- But : Explorer différentes solutions pour traverser une zone délimitée, l'un agissant sur le corps de l'autre.
- Déroulement : Pour l'enseignant(e), il s'agit surtout de matérialiser les espaces à parcourir, et pour les enfants, d'alterner les rôles de moteur et de bateau.

ZONE 3 EN GRAND BASSIN

LA GRANDE TRAVERSEE

Parcours:

- Descente par l'échelle
- Déplacement entre les cordes
- Passage sur les tapis
- Sortie par l'échelle

ZONE 4 EN GRAND BASSIN

GRAND BASSIN

Parcours:

- Descente par le tapis
- Déplacement à la goulotte
- O Longer le tapis
- Passage sous les frites
- Sortie par l'échelle

Organisation:

Constitution de deux groupes. L'un des groupes forme une ronde, les enfants se tenant la main, à la surface, pour constituer « le filet ». L'autre groupe, « les souris », se tient à l'extérieur de la ronde.

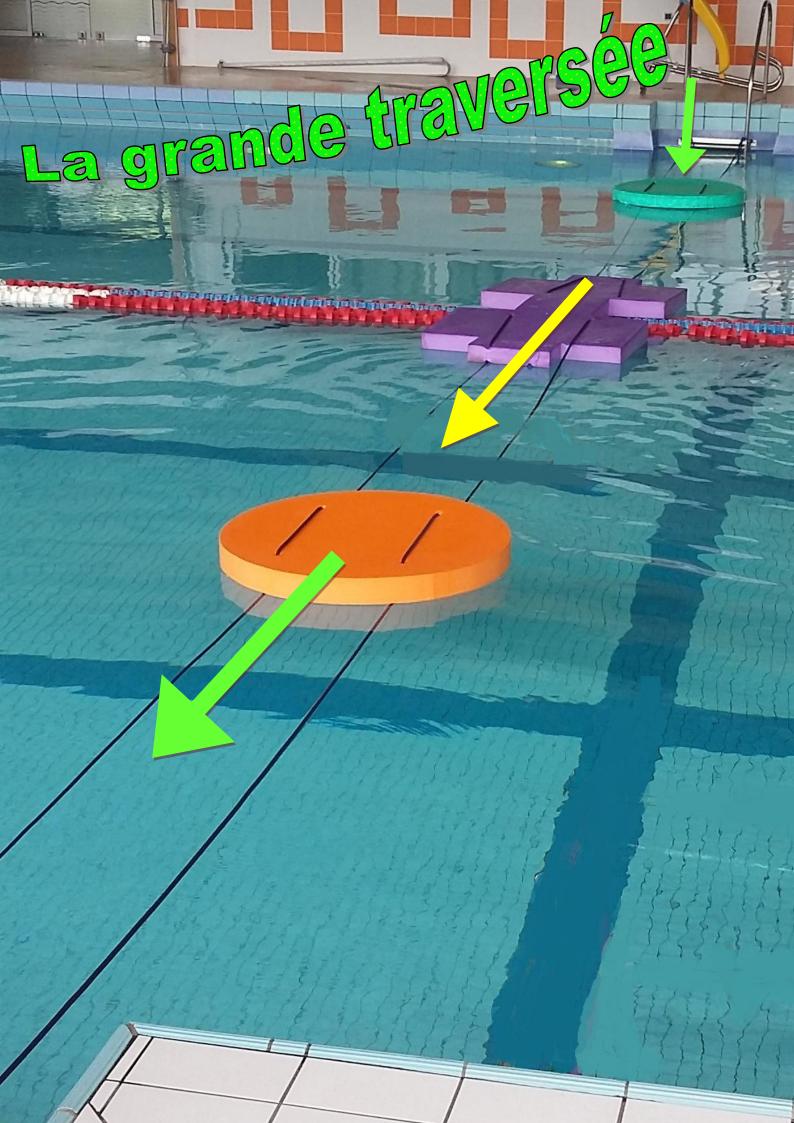
But:

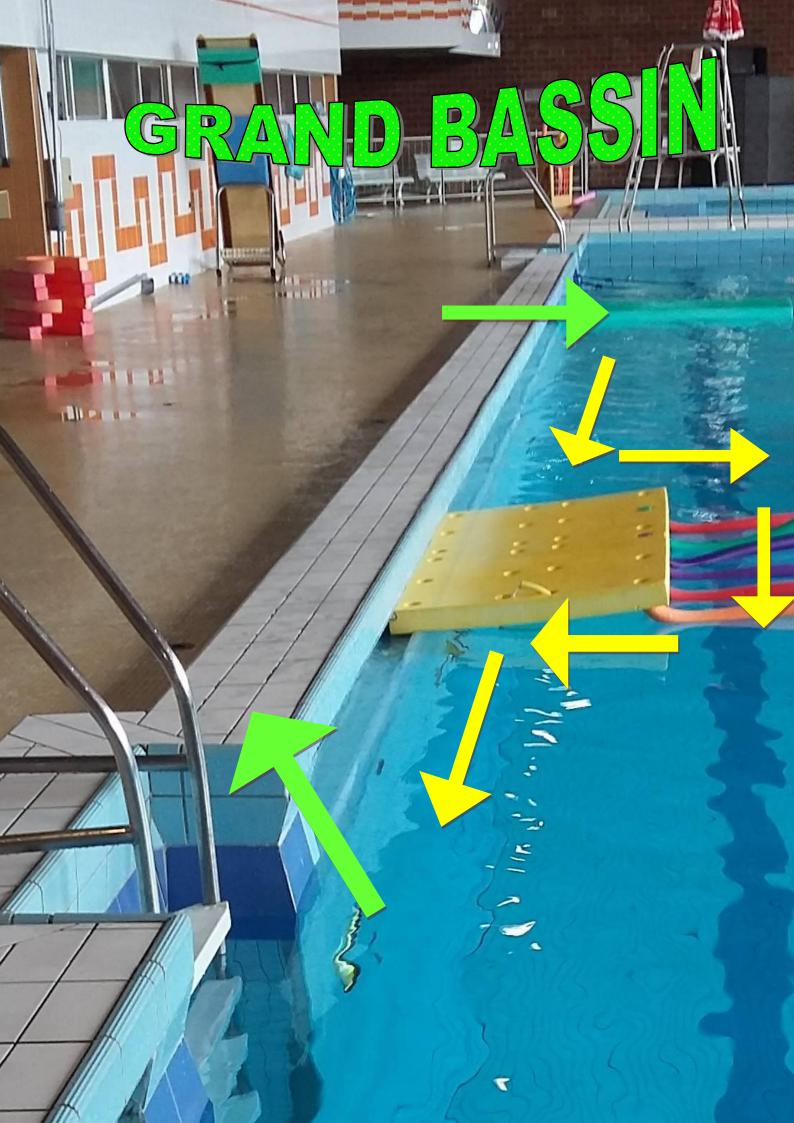
Rentrer ou sortir du filet en passant sous les mailles (réalisées par les bras des enfants) pour récupérer des objets.

Déroulement :

Le groupe formant le filet détermine le moment où il se fermera (en immergeant les mains), soit en comptant soit en chantant. Les souris prisonnières rejoignent la ronde et on recommence.









Organisation:

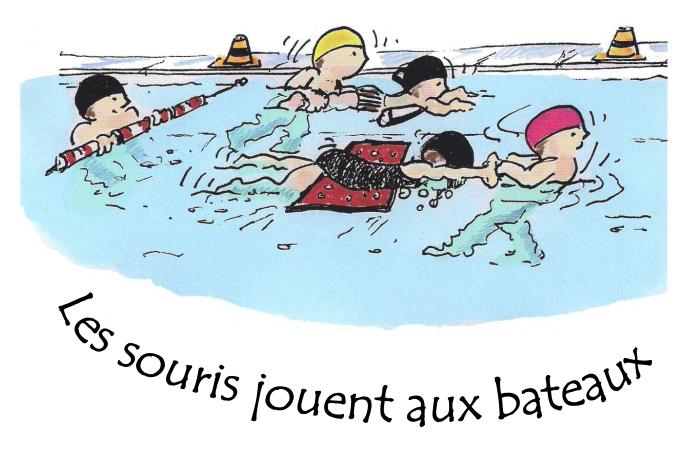
Deux rôles différents: celui qui guide (le « moteur ») et celui qui se laisse guider (le « bateau »).

But:

Explorer différentes solutions pour traverser une zone délimitée, l'un agissant sur le corps de l'autre.

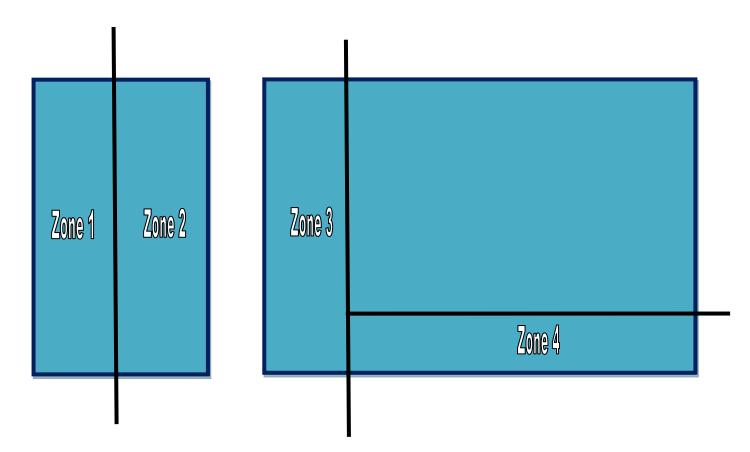
Déroulement :

Pour l'enseignant(e), il s'agit surtout de matérialiser les espaces à parcourir, et pour les enfants, d'alterner les rôles de moteur et de bateau.



ATELIERS

Séance 5 et 6



Séance 5

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1ère partie de séance				
2ème partie de séance				

Séance 6

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1ère partie de séance				
2ème partie de séance				

SEANCE 5 ET 6

ZONE 1 en PETIT BASSIN

LA PECHE AU TRESOR DES SOURIS

- Organisation : Un seul groupe, placé à la périphérie du bassin.
- But : Aller chercher un seul objet à la fois et le ramener sur le bord, dans un panier, sur un tapis flottant.
- Déroulement : Les enfants sont à l'extérieur d'une zone délimitée dans le bassin. Au signal de départ, ils commencent la « pêche au trésor » pendant un temps délimité. Le jeu débute et finit au signal

ZONE 2 EN GRAND BASSIN

LES SOURIS JOUENT AUX TORPILLES

- Organisation : Deux rôles différents : celui qui pousse et se propulse (la «torpille ») et celui qui observe (le « repère»).
- But : Aller le plus loin possible après une poussée sur le bord de la piscine, en assurant une propulsion, à l'arrière (par les jambes) ou à l'avant (par les bras), après cette poussée.
- Déroulement : La torpille essaie d'aller jusqu'à son repère, puis on inverse les rôles.

ZONE 3 EN PETIT BASSIN

A LA RECHERCHE DES ESCARGOUILLES

Parcours:

- Descente par l'échelle
- Déplacement entre les cordes
- Passage dans les cerceaux lestés
- Passage sur les tapis
- © Recherche des escargouilles dans la cage

ZONE 4 EN GRAND BASSIN

HAUTE CASCADE

Parcours:

- Descente par le tapis
- Déplacement entre les nénufleurs
- Sortie par le tapis
- Descente au toboggan
- Sortie par l'échelle

Organisation:

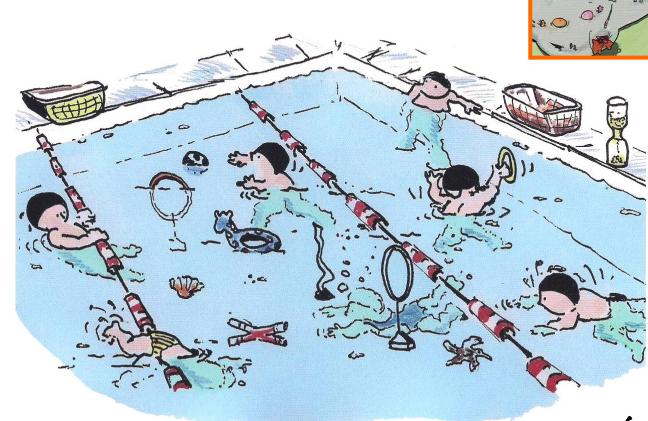
Un seul groupe, placé à la périphérie du bassin.

But:

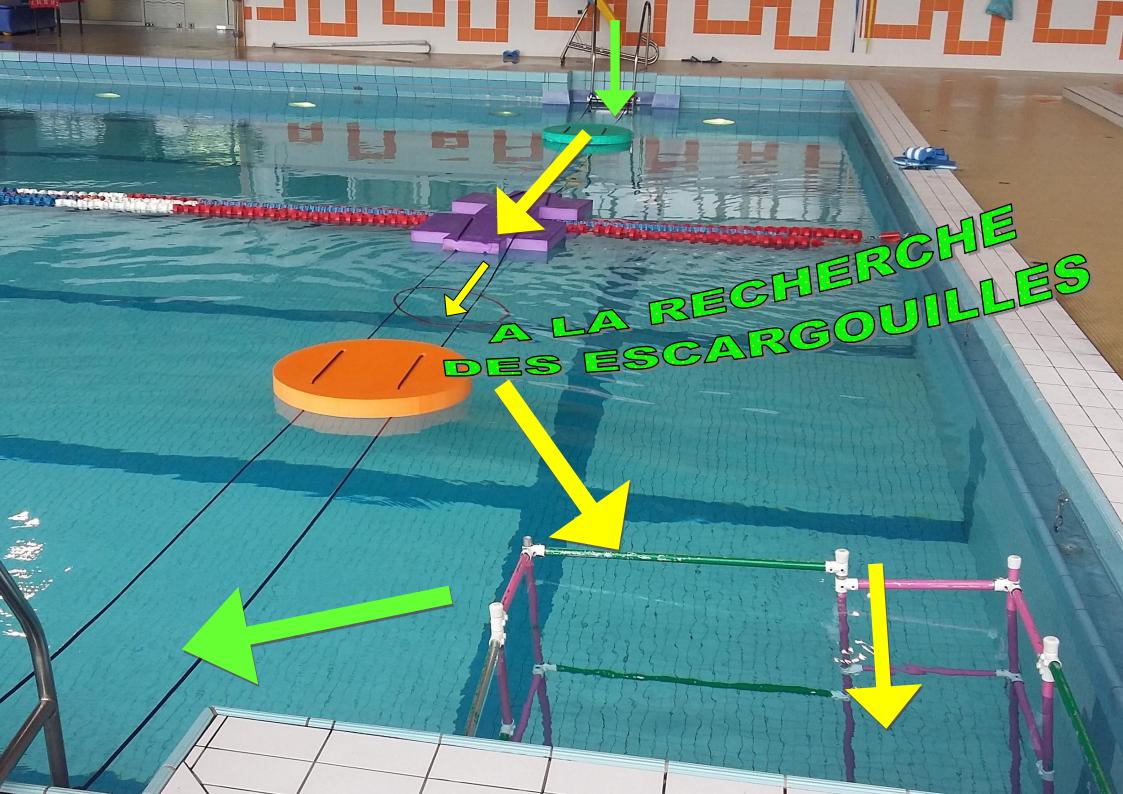
Aller chercher un seul objet à la fois et le ramener sur le bord, dans un panier, sur un tapis flottant.

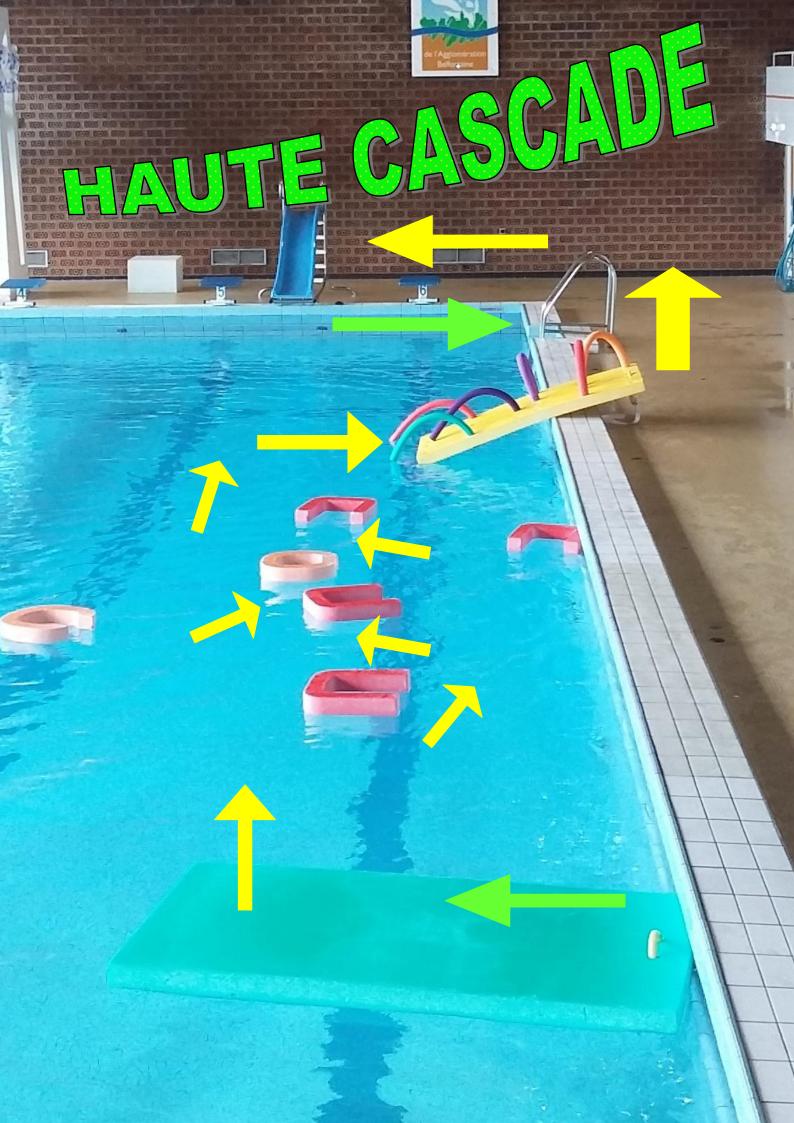
Déroulement :

Les enfants sont à l'extérieur d'une zone délimitée dans le bassin. Au signal de départ, ils commencent la « pêche au trésor » pendant un temps délimité.



Pêche au trésor des souris







Organisation:

Deux rôles différents: celui qui pousse et se propulse (la «torpille ») et celui qui observe (le « repère»).

But:

Aller le plus loin possible après une poussée sur le bord de la piscine, en assurant une propulsion, à l'arrière (par les jambes) ou à l'avant (par les bras), après cette poussée.

Déroulement :

La torpille essaie d'aller jusqu'à son repère, puis on inverse les rôles.



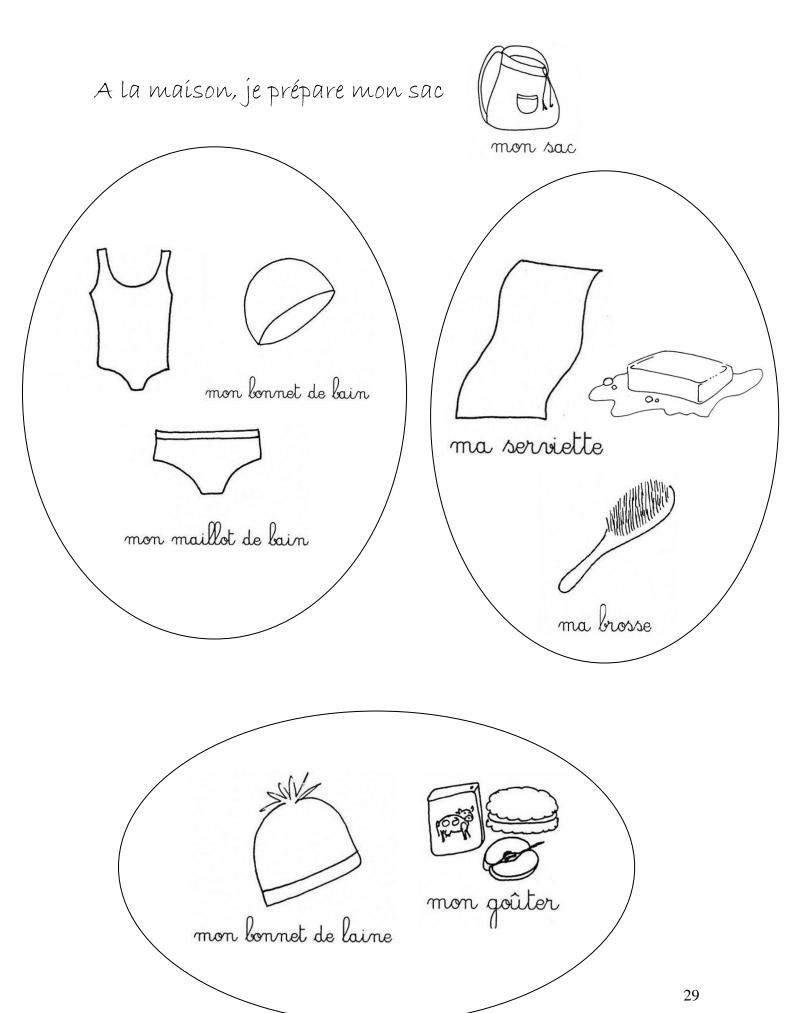
res souris jouent aux torpilles

Ecole:_			
Classen	10		

Mon cahier du nageur

Année 20.. -20..

Prénom:

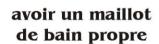


Les règles d'or à la piscine

Pour la sécurité, on ne doit pas



Pour l'hygiène on doit:





prendre une douche avant et après la séance



uriner dans les toilettes

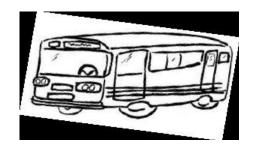


passer dans le pédiluve



Aujourd'hui, nous allons à la piscine...

Dans le car

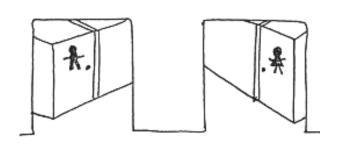


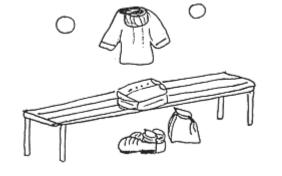
J'attache ma ceinture Je suis calme Je ne mange pas, je ne bois pas

Quand j'arrive à la piscine

Je n'oublie pas mon sac dans le car! Je me range devant la porte d'entrée de la piscine

Dans les vestiaires





Je me déshabille
Je range mes habits et
mes chaussures à leurs
places
Je vais aux toilettes
Je me dirige vers le
bassin...

Je me dirige vers le bassin...

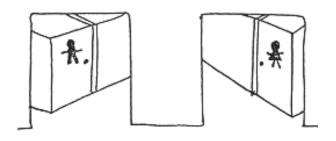
Je marche dans le	Je me douche.
couloir.	
BASSIN	
Je ne cours pas car ça glisse.	Je ne bouscule pas car ça glisse.
Je peux aller aux	Je me range.
toilettes.	
Je ne cours pas car ça glisse.	Je ne bouscule pas car ça glisse.
Je traverse le pédiluve.	Je rejoins le maître
	nageur.
Je ne cours pas car ça glisse.	Je ne bouscule pas car ça glisse.

Je me dírige vers les vestiaires



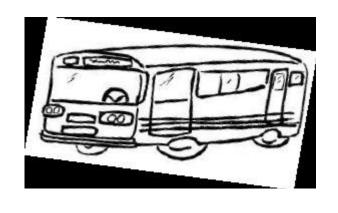
Nous rentrons...

Dans les vestíaires



Je m'habille
rapidement
Je range mes affaires
de piscine dans mon
sac
Je vérifie que je n'ai
rien oublié

Dans le car



J'attache ma ceinture Je suis calme Je ne mange pas, je ne bois pas

Quand j'arrive à l'école



Je n'oublie pas mon sac dans le car! Je me range devant la porte d'entrée de l'école