

RECOMMANDATIONS POUR L'ENSEIGNEMENT DE LA NATATION DANS LES ECOLES PRIMAIRES DU DEPARTEMENT DE L' AISNE

Référence : *Circulaire n°2010-090 du 14 juillet 2011*

Les objectifs et compétences attendus

1- L'acquisition pour tous les élèves de la maîtrise du savoir nager nécessite une cohérence des actions pédagogiques et une continuité des apprentissages de l'école au collège.

2- Une concertation entre les enseignants et les professionnels de l'enseignement de la natation, est utile pour assurer cette cohérence et cette continuité.

A cet effet, un projet local d'enseignement est établi pour chaque piscine du département.

Les enseignants d'EPS des collèges doivent être informés sur le niveau des élèves, en natation, à l'entrée en 6^{ème}, afin de programmer pour les élèves « non- autonomes » un cycle d'enseignement de rattrapage.

Les résultats au test départemental en natation (**annexe 1**) sont à communiquer au collège de recrutement.

3- Ces activités doivent être choisies par l'équipe pédagogique chaque fois que le milieu environnant le permet.

Ces activités choisies par l'équipe pédagogique deviennent alors obligatoires, sauf contre-indications excusées par une dispense médicale, et gratuites pour les familles.

4- La compétence pour l'élève, attendue par les programmes est :

En fin de cycle 2 (palier 1 du socle commun) :

Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.

Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.

En fin de cycle 3 (palier 2 du socle commun) :

Se déplacer sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.

Enchaîner un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé) et un surplace avant de regagner le bord.

Ces compétences sont validées par la passation du test départemental pour tous les élèves.

La mise en œuvre de l'enseignement de la natation

Compte-tenu des coûts occasionnés par cette pratique, en temps (déplacements, déshabillage et habillage, passage aux douches, séance d'apprentissage) et financiers, la recherche d'efficacité est essentielle.

Les apprentissages visant à l'acquisition du « savoir- nager » doivent être conduits dans un temps limité mais suffisant pour qu'un réel travail puisse avoir lieu.

1-Le projet natation concerne en priorité les cycles 2 (y compris la grande section) et les cycles 3. Il s'agit des classes des apprentissages fondamentaux et des approfondissements.

Une continuité des apprentissages sur 2 ou 3 années consécutives doit être privilégiée.

2-Un projet d'activité doit être formalisé par l'équipe pédagogique (enseignants, intervenants) à partir du projet pédagogique départemental, des démarches et des progressions préconisées. Il met en cohérence les objectifs, les contenus, les conditions d'enseignement et l'évaluation des acquisitions. Il figurera dans le projet local d'enseignement de chaque piscine.

3-Plusieurs modules de 12 à 14 séances aux cycles 2 sont nécessaires pour atteindre les objectifs fixés par les programmes de l'école.

Lorsque les conditions locales le permettent, des modules complémentaires devront être proposés.

La qualification de l'encadrement

L'encadrement est l'élément essentiel de la qualité des apprentissages.

1-L'enseignant de la classe ou un autre enseignant :

Il prend en charge un groupe de travail ou assure une coordination de l'ensemble des intervenants en charge des différents groupes.

L'hétérogénéité des compétences des enseignants à mener cette activité demande un effort important de programmation d'actions de formation en stage et /ou en animation.

2-Les professionnels qualifiés sont :

Des éducateurs sportifs titulaires d'un diplôme de maître nageur sauveteur (MNS) ou d'un brevet d'état d'éducateur sportif des activités de natation (BEESAN) ou de la licence STAPS mention « éducation motricité », titulaire d'une attestation de qualification et d'aptitude à l'enseignement des APS délivrée par le ministre chargé des Sports;

Des stagiaires du BEESAN.

3-Les intervenants bénévoles, dont la compétence est validée après la participation à un stage d'information (contenu en annexe 4).

Dans le cas où l'établissement de baignade ne pourrait pas proposer des professionnels pour encadrer, le recours à des bénévoles est nécessaire.

Le stage d'information ne donne pas aux bénévoles une compétence à enseigner, mais une compétence à aider à enseigner, c'est à dire qu'ils interviennent :

- Soit seul, uniquement en petite profondeur dans le cadre de petits jeux aquatiques.
- Soit avec l'enseignant ou un MNS pour l'aider à encadrer une activité.

Lors de la première séance, les directeurs des écoles inscrites pour un cycle natation fourniront au chef de bassin la liste mise à jour et signée par l'IEN des intervenants bénévoles agréés pouvant éventuellement aider à l'enseignement.

Seules les personnes inscrites sur cette liste pourront intervenir.

4-L'auxiliaire de vie scolaire ayant une fonction individuelle (AVS-I) peut accompagner dans l'eau un jeune handicapé afin de lui apporter l'aide nécessaire à la participation aux séances de natation et à la réalisation des consignes de l'enseignant ou du maître nageur, il ne peut être considéré comme assumant des fonctions d'animation, d'encadrement ou d'enseignement. Dans ces conditions, il n'a pas à justifier des diplômes requis pour exercer de telles fonctions, il n'est pas pris en compte pour le calcul du taux d'encadrement.

Le taux d'encadrement

1- L'encadrement du groupe-classe se définit ainsi :

- à l'école maternelle : l'enseignant et deux intervenants agréés : qualifiés ou bénévoles.

- à l'école élémentaire : l'enseignant et un intervenant agréé : qualifié ou bénévole.

Dans le cas d'un groupe comprenant des élèves de maternelle et d'élémentaire, les normes d'encadrement de la maternelle s'appliquent. Un encadrant supplémentaire est requis quand un groupe issu de plusieurs classes a un effectif supérieur à 30 élèves.

2-Un encadrement trop important est à éviter (dilution des responsabilités), surtout lorsqu'il inclut des intervenants bénévoles. Néanmoins, en fonction de l'effectif et du niveau de la classe, il s'agira pour l'enseignant de mettre en place l'encadrement adapté.

L'agrément

Toute intervention extérieure en EPS donne lieu à une procédure d'agrément.

La délivrance de l'agrément par l'inspecteur d'académie est conditionnée par :

Une qualification : la possession d'un diplôme pour les éducateurs sportifs, un statut pour les fonctionnaires des collectivités territoriales ;

Une compétence : différente de la qualification, elle porte sur les connaissances des objectifs de l'école, des contenus et des démarches d'enseignement, sur les connaissances réglementaires de sécurité ;

Une convention signée entre le responsable de la collectivité territoriale et l'inspecteur de l'Education nationale, par délégation ;

Un projet local d'enseignement : contrat de collaboration qui fixe les savoirs à faire acquérir aux élèves et la mise en œuvre pédagogique (nombre de séances, démarche, rôle de l'enseignant et des intervenants).

L'agrément peut être suspendu à tout moment par l'inspecteur d'académie.

La surveillance

1-Le cadre général est défini par le plan d'organisation de sécurité et de secours (POSS) élaboré sous la responsabilité du propriétaire ou du gestionnaire. Chaque usager doit connaître les dispositions relatives aux procédures d'alarme.

2-Le personnel de surveillance (éducateur sportif titulaire du MNS ou BEESAN, agent territorial des APS titulaire du MNS ou BEESAN) affecté à cette tâche ne peut pas remplir simultanément une mission d'enseignement.

3-Les personnes titulaires du brevet national de sauveteur secouriste aquatique (BNSSA) ne sont pas autorisées à surveiller des séances de natation scolaire, quels que soient leurs statuts.

4-Les personnels de surveillance ne sont pas soumis à l'agrément de l'inspecteur d'académie.

La sécurité

Les moments de baignade libre ou de récréation, à différencier des jeux par leur absence d'objectif pédagogique, sont à éviter. Ils ne seront proposés que pour des raisons exceptionnelles.

Les conditions matérielles

1-L'utilisation d'un matériel pédagogique adapté (à l'objectif à atteindre) permet d'améliorer l'efficacité des apprentissages. Dans toute la mesure du possible, les piscines mettront à la disposition des enseignants le matériel nécessaire à la mise en place des activités.

2- Pendant toute la durée des apprentissages, l'occupation du bassin doit être appréciée à raison d'au moins 4 m² de plan d'eau par élève.

Le projet local d'enseignement

Ce projet sera rédigé conjointement par le chef de bassin et le CPC chargé du dossier EPS. Il sera lu et signé par tous les intervenants.

Pour chaque piscine, il définit les compétences à atteindre à la fin des cycles 2 et 3. Il précise les conditions d'accueil, les règles de sécurité et le projet pédagogique. Celui-ci s'appuie sur la progression (**Annexe 3**) mise en place au niveau départemental par les CPD EPS et les partenaires consultés (CPC EPS, chefs de bassin et MNS).

De manière générale, pour permettre une durée de pratique maximum, éviter les files d'attente hors de l'eau et une répétition trop rébarbative, l'aménagement et l'organisation pédagogique devront permettre une succession d'ateliers (sur lesquels les élèves « tournent ») ou bien des parcours avec enchaînement des actions, telles qu'elles sont proposées dans la progression pédagogique départementale.

Un espace libéré de matériel permettra la mise en place de jeux.

Pour qu'il y ait assimilation dans l'apprentissage, il faut laisser le temps à l'enfant de répéter plusieurs fois le même parcours ou atelier. Il pourra être repris éventuellement sur plusieurs séances.

Avant tout, les adultes présents (MNS, Enseignants, Parents bénévoles) ont pour rôle de rassurer les élèves et de les encourager à essayer dans un climat propice aux apprentissages.

Les dispositifs proposés et la connaissance préalable du projet local d'enseignement doivent permettre l'évolution du groupe-classe, avec des différenciations adaptées aux différents niveaux de maîtrise et une coanimation entre enseignants, MNS et, éventuellement, intervenants bénévoles

Annexe 3

Proposition de progression des apprentissages

2 modules de 12 séances

Ces progressions ont été conçues pour répondre aux besoins d'élèves de cycle 2 n'ayant jamais bénéficié d'un cycle natation.

Elles sont donc modulables en fonction du niveau des élèves et doivent permettre aux intervenants une pédagogie différenciée et adaptée.

Pour chaque séance, différentes actions sont proposées pour permettre la mise en place de parcours. Des jeux sont indiqués pour réinvestir les compétences abordées.

On pourra donc choisir de débiter cette progression à la séance correspondant au niveau des élèves du groupe pris en charge.

Module 1 (1^{ère} année d'enseignement)

séance	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Entrer	E0/E1	E1	E2		E3	E4	E5	E6	E7	E8		
S'immerger Respirer	I1	I2	I3	I4								
S'équilibrer			É1			É 2				É3		É4
Se déplacer Se propulser	P1/P2		P2		P3	P4	P5	P6	P7			P8

ENTRER DANS L'EAU

E0 : par les marches.

E1 : par l'échelle, dos à l'eau.

E2 : assis sur le bord, en se retournant et en se laissant glisser.

E3 : assis sur le bord, en sautant en tenant une perche.

E4 : assis sur le bord, en sautant sur un matériel flottant posé sur l'eau.

E5 : accroupi sur le bord, en sautant en tenant une perche.

E6 : debout sur le bord, en sautant en tenant une perche.

E7 : accroupi puis debout sur le bord, en sautant en attrapant une perche.

E8 : en glissant sur le tapis posé sur le bord.

S'IMMERGER, RESPIRER :

I1 : Souffler dans l'eau avec une paille, pour faire des bulles...

I2 : Souffler sur une balle de tennis de table pour la faire avancer.

I3 : Se déplacer en marchant nez bouche dans l'eau en faisant des bulles (grosses joues)

I4 : Passer sous une perche, une ligne d'eau ou un obstacle flottant.

S'EQUILIBRER :

É1 : Prendre appui sur une frite avec les bras et monter les genoux le plus haut possible.

É 2 : Prendre appui sur le bord, bras allongés, et laisser les jambes remonter en surface.

É 3 : Faire la méduse (dos arrondi, membres et tête immergés).

É 4 : Faire l'étoile de mer (départ dans l'eau) ventrale, dorsale.

SE DEPLACER / SE PROPULSER :

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

P 2 : Se déplacer à l'aide d'appuis au sol : seul – en avant – à reculons – en pas chassés

P 3 : en poussant un objet sans utiliser les mains (avec la tête, les épaules, le dos ...).

P 4 : se déplacer en se laissant tirer par un camarade.

P 5 : seul, à l'aide de tapis, planches, frites...en recherchant des modes de déplacements, par imitation.

P 6 : se déplacer en se tirant à l'aide des bras à une ligne d'eau.

P7 : 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.

P 8 : 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.

Exemple de parcours pour la séance n°3 (1^{er} module):

Entrer dans l'eau assis sur le bord en se retournant en se laissant glisser puis traverser le petit bassin en marchant nez bouche dans l'eau en faisant des bulles pour aller récupérer une frite sur le bord. Faire le retour en prenant appui sur la frite avec les bras en montant les genoux le plus haut possible. Laisser la frite sur le bord puis revenir à reculons à l'autre bord. Refaire le parcours.

Des exemples de jeu :

Exemple de jeu pour P3

1,2,3 Crocodile

Organisation :

Matériel : une planche par élève

L'élève meneur se place sur l'un des côtés, dos au bassin, c'est le meneur de jeu, le crocodile.

Les autres s'installent à l'opposé, ce sont les poissons.

Déroulement :

- Au signal du maître, les poissons avancent en poussant la planche avec le menton
- Le crocodile compte « un, deux, trois, crocodile » se retourne et désigne les poissons qui ne sont pas immobiles ; les poissons désignés reculent de trois pas.
- Le jeu reprend jusqu'à ce que l'un des poissons touche le mur et devienne crocodile à son tour.

Variante : les poissons doivent se retrouver la bouche sous l'eau, sans planche, lorsque le décompte se termine.

Variables : Evolution vers E3/E4 : 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)

Exemple de jeu pour P4

LE POISSON GEANT

Organisation et matériel :

Se déplacer à 2 en étant relié par une frite ou une planche comme un poisson géant. Mettre les enfants par 2, varier les partenaires assez souvent. 1 frite ou 1 planche par duo.

Déroulement :

la tête du poisson tracte la queue du poisson, 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.

Exemples de jeux pour P5

Les voleurs de coquillages

Organisation :

2 équipes de 3 ou 4 face à face, un cerceau par camp et des objets flottants (2 fois plus d'objets que d'enfants)

Déroulement :

- Au signal, aller chercher un coquillage dans le camp adverse et le ramener dans son propre camp et repartir.
- Au signal de fin compter les coquillages.

Variables : Planche, frite pour se déplacer
Distance entre les 2 camps
Objets à immerger (PP)

LA TRAVERSEE DES CHARIOTS

Organisation : Les élèves sont répartis par équipes de 3, l'un est le chariot.

Les 2 élèves équipent le chariot d'objets flottants : l'équipement ne concerne que les membres. On change de rôles à l'issue de chaque traversée.

Déroulement :

Au signal, par 3, se déplacer rapidement sans que le chariot ne pose le pied au sol.

Variables :

Variation la qualité et la forme des objets flottants

- Réduire le nombre d'objets flottants à disposition
- Augmenter la distance à parcourir

Exemples de jeux pour P8

Les radeaux

Organisation :

Matériel : tapis, grosses frites, objets flottants...

Les élèves sont regroupés par deux ou trois, chaque groupe dispose d'un engin flottant (tapis...) ; chaque élève doit participer au déplacement du radeau en s'y accrochant.

Les groupes prennent place le long de la goulotte, ils traversent la largeur du bassin.

Déroulement :

Au signal, les élèves font passer le radeau d'un bord à l'autre du bassin.

Variables, variantes :

- Un tapis par élève, course relais
- Mettre des objets sur le tapis, faire tout arriver à bon port

THONS ET SARDINES

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 (3 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.

Les thons doivent être en nombre inférieur aux sardines.

Déroulement :

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.
- Agrandir ou diminuer l'espace de jeu.
- Changer le mode de tenue des sardines : par la taille, par une main...

LES POISSONS BELIERS

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.

Déroulement :

Au signal donné par le meneur de jeu chacun essaie de repousser le tapis au-delà de la ligne d'eau en utilisant des battements de pieds.

Au bout du temps imparti (10, 20, 30s), stopper les battements.

Variables:

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

Exemples de jeux pour I2

La balle de ping pong

Organisation, matériel : (pour 4)

- Une balle de ping pong, un cerceau flottant, 4 pinces à linge
- Les pinces sont fixées à distances égales sur le cerceau
- Chaque joueur se place dans son camp (espace entre deux pinces à linge)
- Les joueurs se tiennent par les mains , la balle de ping pong est au centre du cerceau

Déroulement :

- Au signal, les joueurs soufflent sur la balle pour l'éloigner de leur camp.
- Au bout du temps imparti, le joueur perdant est celui qui a la balle dans son camp

Module 2 (2^{ème} année d'enseignement)

séance	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Entrer	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18		
S'immerger Respirer				I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11		
S'équilibrer Se propulser	P9 P10	P11 P12	P13	P14	P15 P16	P17	P18 P19	P20 P21	P22 P23	P24 P25	P26 P27	P28

ENTRER DANS L'EAU

E9 : accroupi puis debout sur le bord, sauter pour entrer dans l'eau puis attraper une perche.

E10 : en sautant dans l'eau d'une position groupée (la bombe).

E11 : en sautant dans l'eau d'une position verticale.

E12 : en sautant dans l'eau d'une position verticale après impulsion.

E13 : en position accroupie, au bord, en se laissant basculer dans l'eau en avant, en arrière, sur le côté.

E14 : en faisant une roulade en s'aidant d'un tapis.

E15 : assis sur le bord, bras tendus dans le prolongement de la tête, plonger dans un cerceau ou un tapis percé.

E16 : en position accroupie, bras tendus dans le prolongement de la tête, plonger dans un cerceau ou un tapis percé.

E17 : debout, jambes fléchies, plonger dans un cerceau.

E18 : plonger pour ramasser des objets au fond de l'eau.

S'IMMERGER, RESPIRER :

I5 : A deux, se serrer la main sous l'eau en faisant des bulles.

I6 : descendre le long d'une perche en variant les positions.

I7 : en soufflant, passer sous un objet flottant.

I8 : aller chercher des objets au fond de l'eau en moyenne profondeur.

I9 : passer dans un cerceau immergé ou entre les jambes d'un camarade.

I10 : attraper un objet immergé coincé sous le pied d'un camarade.

I11 : aller le plus loin possible en immersion.

S'EQUILIBRER/ SE PROPULSER

P 9 : En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds.

P 10 : Par 2 et par la seule action des jambes, traverser le bassin en s'aidant d'un tapis flottant.

P 11 : Se déplacer en position allongée sur le dos (avec aide de planches ou frites) : En battant des pieds – en alterné – en simultané.

P 12 : En variant les cadences de battements: lent / accéléré....

P 13 : En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds.

P 14 : En effectuant un trajet sinueux.

P 15 : 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)

P 16 : Effectuer des coulées dorsales après impulsion au mur (trouver la position de la tête, menton levé).

P 17 : 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.

P 18 : Enchaîner coulée ventrale – coulée dorsale (1/2 vrille).

P 19 : Commencer à appréhender la grande profondeur.

P 20 : 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.

P 21 : En position dorsale idem

P 22 : Associer la poussée puis le battement des pieds au mouvement des bras: position ventrale et dorsale.

P 23 : En position ventrale placer un mouvement de bras alternatif afin de pouvoir inspirer à l'aide de matériel

P 24 : A cheval sur une frite tirer sur les bras de façon simultanée afin d'avancer

P 25 : Commencer à appréhender la grande profondeur.

P 26 : Enchaîner propulsion et traction simultanée ou alternative ventrale et dorsale

P 27 : A cheval sur une frite tirer sur les bras de façon simultanée afin d'avancer.

P 28 : Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.

Exemple de déroulement pour la séance n°16 (2^{ème} module):

1. Parcours : Par deux, entrer dans l'eau en sautant avec une impulsion en position verticale en se tenant ou non par la main. Récupérer un objet flottant individuel ou un tapis pour deux, et traverser le bassin en s'allongeant et en utilisant uniquement les battements des pieds. Avant de remonter, s'immerger pour serrer la main de son camarade. Recommencer plusieurs fois.

2. Jeu :

La prison des pêcheurs

Matériel : des objets lestés

Profondeur : petite et moyenne (hauteur poitrine)

Un groupe d'élèves forme une ronde (le filet), mains dans l'eau. Des objets (les poissons) sont immergés dans la ronde. Les autres élèves passent sous les bras pour pénétrer dans le filet, ramassent un poisson et ressortent avant que les élèves formant la ronde ne la referment (en s'accroupissant par exemple). On réduira la durée d'ouverture du filet progressivement : 15 secondes, 12s, 10s ...Le décompte se fera à voix haute. On change les rôles.

Variables : Baisser les bras plus ou moins profondément ; possibilité de ramasser plusieurs objets à chaque fois ; une comptine remplace le compte à rebours...

D'autres exemples de jeux pour d'autres séances :

Exemple de jeu pour la séance n°19

Les offshores

Matériel : une planche et un objet lesté par élève.

Profondeur : moyenne ou grande.

En deux groupes, les élèves sont placés face à face de chaque côté du bassin.

Simultanément, ils entrent dans l'eau accroupis en plongeant. Ils récupèrent une planche. A mi-parcours, ils récupèrent un objet immergé, le posent sur la planche et le ramènent le plus vite possible au bord opposé.

Variables : Moins d'objets que d'élèves ; sous forme de relais ; avec une frite

Exemple de jeu pour la séance n°23

Le requin

Matériel : une frite par élève « poisson », une ceinture pour le requin

Profondeur : Moyenne ou grande.

Le requin prend place au milieu de la largeur du bassin.

Au signal, les poissons entrent dans l'eau et se placent à cheval sur leur frite pour utiliser les bras et les jambes pour avancer. Ils doivent traverser le bassin sans être touché par le requin. Les poissons touchés restent dans l'eau et gênent les autres poissons qui doivent retraverser.

Après deux passages, on change le requin.

Variables : Plusieurs requins ; deux frites sous chaque bras pour avancer avec les jambes ; le requin a des ballons à disposition et doit les lancer sur les poissons pour les toucher...

DOCUMENT DE TRAVAIL (Annexe 1)

DISPOSITIF DE PASSATION DES TESTS D'AUTONOMIE

Passation des tests

a) Organisation :

- La passation des tests est organisée lors de la dernière séance du module d'apprentissage afin de vérifier les acquis de chaque élève.
- Un ou plusieurs tests peuvent être proposés aux élèves en fonction de leur âge et de leur niveau.

b) Les feuilles de résultats : Une fois les compétences évaluées, les résultats d'évaluation seront communiqués :

- à l'élève : **ma fiche de natation** à insérer dans le **livret scolaire**,
- au CPC chargé de l'EPS : **fiche synthèse** de la classe,
- au collège de recrutement : **copie de la fiche synthèse** de la classe.

TEST D'AUTONOMIE FIN DE CYCLE 2

Au cours des 2 années du cycle et à la fin de chaque module d'apprentissage, les élèves seront évalués et les résultats mentionnés dans la fiche de natation de l'élève. Elle figurera dans le livret scolaire. Une copie de la fiche récapitulative des résultats sera envoyée à l'IEN à l'attention du conseiller pédagogique en charge de l'EPS.

Des compétences à développer et à évaluer en natation à l'issue du palier 1 du socle commun :

Proposition : test qui sera réalisé en fin de cycle 2 afin **d'évaluer les capacités à entrer dans l'eau, s'équilibrer, s'immerger, se déplacer.**

Exemple :

- ❶ Sauter dans l'eau corps vertical
- ❷ S'immerger en passant sous une perche.
- ❸ Se déplacer 15 mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appui
- ❹ Se laisser flotter tête hors de l'eau 5 secondes et remonter.

L'élève devra enchaîner les 4 tâches en continuité sans reprise d'appui sur une quinzaine de mètres. L'enchaînement des 4 tâches peuvent s'envisager dans un autre ordre. Ce test sera réalisé si possible en moyenne profondeur (eau à hauteur des épaules).

Document pour l'élève (Annexe 2)

Ma fiche de natation

Nom : **Prénom :** **Classe :**

Je m'évalue : **Quand je réussis**, j'inscris une croix dans la case

Je plonge ou je saute en grande profondeur.	
J'attrape un objet immergé en moyenne profondeur.	
Je vais le plus loin possible en immersion	
Je me déplace 15 mètres sur le ventre	
Je me laisse flotter tête hors de l'eau 5 secondes.	
Test de fin de cycle 2 : Je saute dans l'eau corps vertical, je m'immerge en passant sous une perche. Je me déplace 15 mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appui et je me laisse flotter tête hors de l'eau 5 secondes avant de remonter.	Validé le :

TEST D'AUTONOMIE FIN DE CYCLE 3

Des compétences à développer et à évaluer en natation à l'issue du palier 2 du socle commun :

Le test d'autonomie de fin de cycle 3 permet d'évaluer **les capacités sauter ou plonger, s'immerger et se déplacer**. L'élève devra enchaîner ces différentes actions sans reprise d'appui.

Ce test peut être accessible pour certains élèves de cycle 2.

Des élèves de cycle 3 pourront être débutants dans l'activité. Pour certains élèves de cycle 3, seul le test d'autonomie fin de cycle 2 sera visé. C'est à l'enseignant d'évaluer le niveau de ses élèves, de leur savoir faire et de proposer le test d'autonomie correspondant à leurs capacités.

Proposition de test en fin de cycle 3.

Le test se déroulera en grande profondeur (ou dans une profondeur supérieure à 1.50m).

Exemple :

- ❶ Sauter ou plonger dans l'eau
- ❷ Se déplacer sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appui.
- ❸ Au cours du déplacement, passer dans un cerceau immergé
- ❹ Se laisser flotter tête hors de l'eau 5 secondes et remonter.

Document pour l'élève :
Ma fiche de natation

Nom : **Prénom :** **Classe :**

Je m'évalue : **Quand je réussis**, j'inscris une croix dans la case

Je saute ou plonge dans l'eau.	
Je me déplace sur une trentaine de mètres.	
Je passe dans un cerceau immergé.	
Je me laisse flotter tête hors de l'eau 5secondes.	
Test de fin de cycle 3 : Je saute ou plonge dans l'eau puis je me déplace sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appui. Au cours du déplacement, je passe dans un cerceau immergé. Puis, je me laisse flotter tête hors de l'eau 5 secondes et je remonte.	Validé le :