

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 1 AU PALIER 2

E1 : Je saute du bord / Départ assis E2 : Je saute du bord / Départ debout MP

Objectif de la situation :

- oser sauter dans l'eau en confiance

But de la tâche :

- rentrer dans l'eau en sautant
- ressortir par l'échelle

Organisation matérielle:

- moyenne profondeur « plus »
- élèves en colonne hors de l'eau

Consigne :

- « Chacun à son tour, sauter en entrant par les pieds
puis rejoindre l'échelle et reprendre sa place dans la colonne. »

Critères de réussite :

- respect des consignes
- entrées yeux ouverts sans se boucher le nez

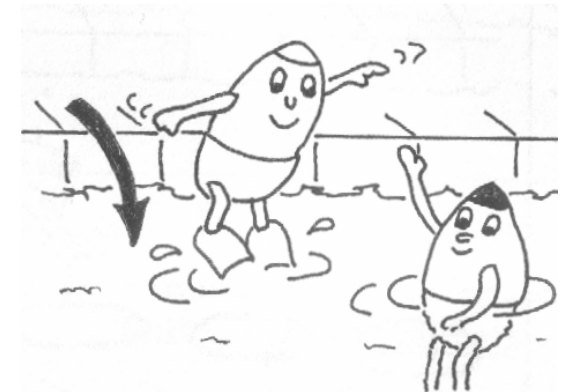
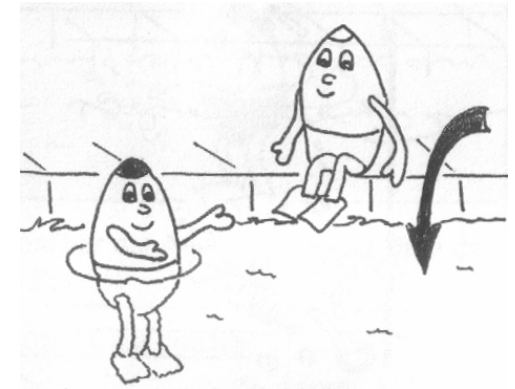
Comportements attendus :

- les élèves entrent en confiance, yeux ouverts

Comportements observés :

- hésitations, comportements de « panique »

Consignes et aménagements complémentaires : - tenir l'élève par la main au départ
- entrées en cascade

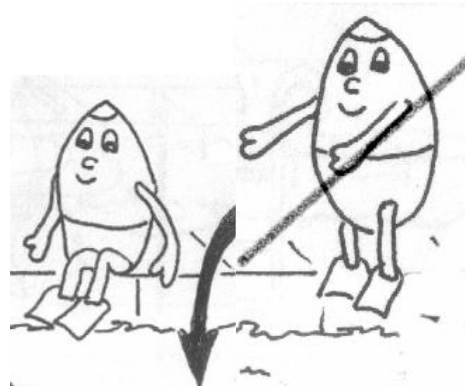


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 1 AU PALIER 2

E3 : Attrape la perche / Départ assis MP

- Objectif de la situation :** - obtenir une entrée volontaire, sans aide
- But de la tâche :** - entrer dans l'eau en sautant, attraper la perche au vol ou à la remontée
- Organisation matérielle:** - élèves en colonne
- un adulte présente la perche au-dessus de l'eau
- Consigne :** - « saute dans l'eau et attrape la perche au vol, ou à la remontée »
- Critères de réussite :** - yeux ouverts, saut sans hésitation
- Comportements attendus :** - peu à peu, la perche n'est recherchée qu'à la remontée
- Comportements observés :** - hésitations, recherche de la perche « au plus près »
- Consignes et aménagements complémentaires :** - perche plus ou moins près, profondeur plus importante

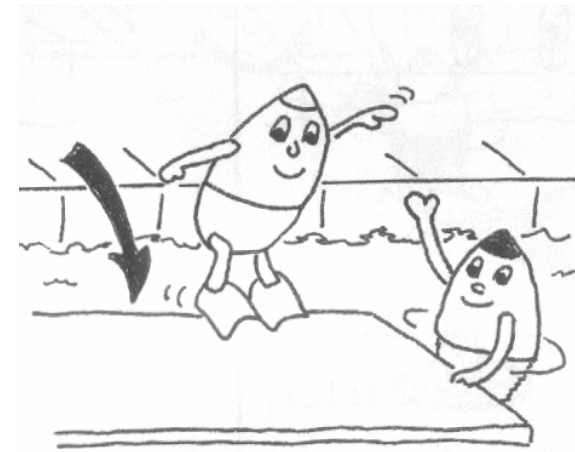


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 2 AU PALIER 3

E4 : Sauter sur l'île MP

- Objectif de la situation :** - sauter dans l'eau en autonomie
- But de la tâche :** - sauter sur l'île et regagner le bord ou l'échelle
- Organisation matérielle:** - élèves en colonne au bord
- Consigne :** - « Chacun à son tour, sauter sur le tapis (l'île), essayer de s'y maintenir même s'il s'enfonce, puis regagner le bord ou l'échelle pour reprendre sa place dans la colonne »
- Critères de réussite :** - yeux ouverts, acceptation de la tâche
- Comportements attendus :** - les élèves se succèdent, peuvent aller jusqu'à l'immersion
- Comportements observés :** - refus ou hésitations
- Consignes et aménagements complémentaires :** - concours de durée
- jeu en cascade

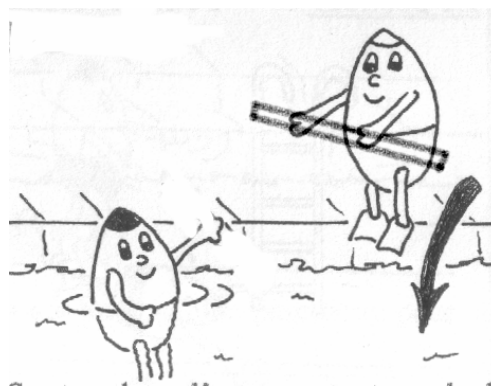


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 2 AU PALIER 3

E5 : Saute avec la frite MP

- Objectif de la situation :** - sauter dans l'eau en autonomie sans s'accrocher à un élément extérieur
- But de la tâche :** - sauter sans lâcher la frite
- Organisation matérielle:**
- moyenne profondeur « plus »
 - élèves en colonne hors de l'eau
 - un adulte dans l'eau pour encourager et organiser les entrées et sorties
- Consigne :** - « Sauter sans lâcher la frite chacun à son tour et ressortir à l'échelle. »
- Critère de réussite :** - respect de la consigne
- Comportements attendus :** - saut sans hésitation et sans lâcher la frite (y compris pour essuyer ses yeux)
- Comportements observés :**
- saut yeux fermés
 - recherche de l'adulte « en panique »
- Consignes et aménagements complémentaires :** - encouragements ; l'adulte compte jusqu'à trois ; passages en cascade



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 2 AU PALIER 3

E6 : Attrape la frite au vol E7 : Capture de la frite MP

Objectif de la situation :

- entrer de façon volontaire et autonome dans l'eau puis revenir au bord

But de la tâche :

- sauter dans l'eau, prendre la frite et ressortir

Organisation matérielle:

- moyenne profondeur « plus »
- élèves en colonne avec une frite chacun
- un adulte dans l'eau

Consigne :

- « A votre tour, me lancer votre frite, sauter pour venir la récupérer et ressortir tout seul à l'échelle »

Critère de réussite :

- respect de la consigne

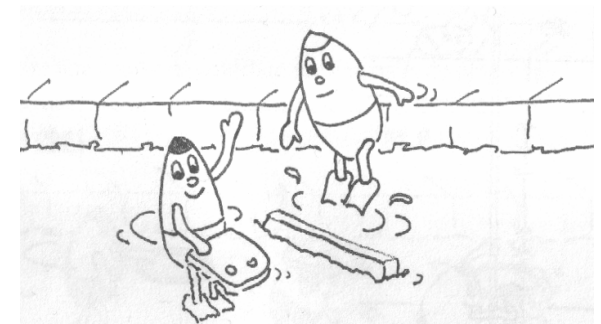
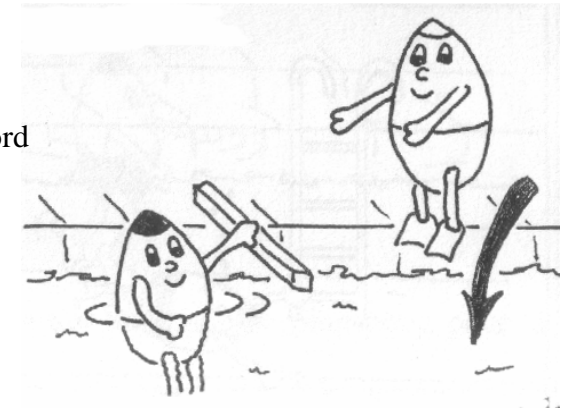
Comportements attendus :

- l'élève n'hésite pas, saute, s'immerge complètement, ressort sa tête et ses mains vers la frite

Comportements observés :

- hésitations, panique, l'élève refuse l'immersion et saute vers l'adulte ou la frite

Consignes et aménagements complémentaires : - éloigner ou rapprocher la frite ; l'adulte s'éloigne ou s'approche



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 2 AU PALIER 3

E8 : L'amerrissage MP

- Objectif de la situation :** - entrer volontairement dans l'eau et accepter une immersion presque complète
- But de la tâche :** - sauter sans lâcher les planches, rejoindre le bord de manière autonome et passer les planches à un camarade
- Organisation matérielle:** - élèves en colonnes au bord
- 2 planches
- Consigne :** - « A votre tour, serrez les planches sous vos bras, sautez dans l'eau sans les lâcher, rejoignez le bord, faites passer vos planches au suivant et ressortez de l'eau pour reprendre votre place dans la colonne »
- Critère de réussite :** - respect des consignes
- Comportements attendus :** - l'élève n'hésite pas, saute, s'immerge complètement, regagne le bord
- Comportements observés :** - hésitations, panique, l'élève refuse l'immersion, lâche les planches et cherche le bord
- Consignes et aménagements complémentaires :** - un adulte dans l'eau encourage, « réceptionne » éventuellement

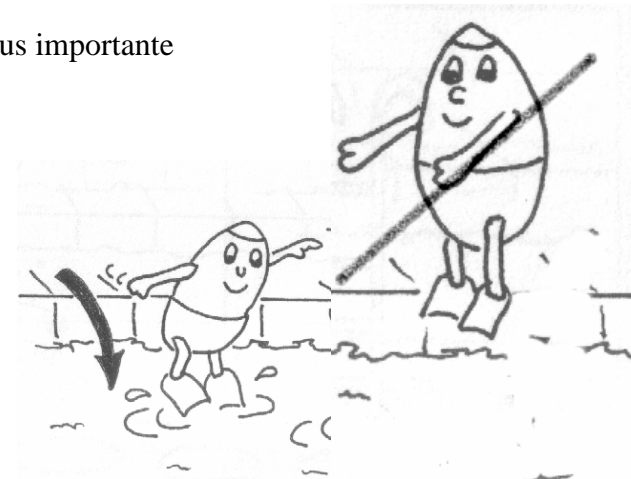


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 2 AU PALIER 3

E9 : Attrape la perche MP

- Objectif de la situation :** - obtenir une entrée volontaire, sans aide
- But de la tâche :** - entrer dans l'eau en sautant, attraper la perche au vol ou à la remontée
- Organisation matérielle:** - élèves en colonne
- un adulte présente la perche au-dessus de l'eau
- Consigne :** - « Saute dans l'eau et attrape la perche au vol, ou à la remontée. »
- Critères de réussite :** - yeux ouverts, saut sans hésitation
- Comportements attendus :** - peu à peu, la perche n'est recherchée qu'à la remontée
- Comportements observés :** - hésitations, recherche de la perche « au plus près »
- Consignes et aménagements complémentaires :** - perche plus ou moins près, profondeur plus importante

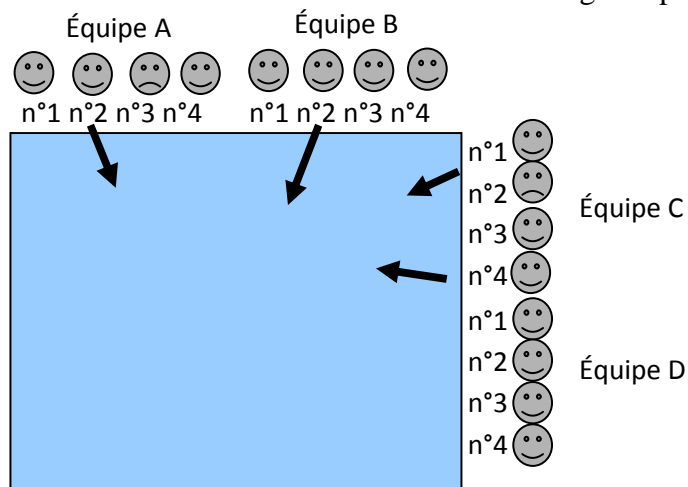


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 2 AU PALIER 3

E10 : Le béret d'eau MP

- Objectif de la situation :** - entrer dans l'eau.
- But de la tâche :** - entrer dans l'eau en réagissant à un signal.
- Organisation matérielle :** - 4 équipes sur les bords opposés du bassin (multiplier les équipes pour favoriser l'action).
Les élèves de chaque équipe se voient attribuer un numéro, de 1 à x.
Changer les numéros quand la série est épuisée.
- Consigne :** - « A l'annonce de votre numéro, entrez dans l'eau le plus vite possible. Le premier entré donne 1 point à son équipe. »
- Critère de réussite :** - l'équipe qui a le plus de points à la fin du jeu l'emporte.
- Comportement attendu :** - entrer dans l'eau sans hésitation
- Consignes et aménagements complémentaires :** - l'enseignant ou un enfant propose une entrée.
- changer la position de départ des enfants : à genoux, assis, sur le côté, debout....



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 3 AU PALIER 4

E11 à E15 : Petites situations GP

Objectif de la situation : - entrer dans l'eau.

Situations à proposer :

- sauter pour franchir l'obstacle posé sur l'eau (frite, planche,...)
- sauter à deux par dessus une frite (en se tenant ou pas par la main)
- sauter de plus en plus loin (deux pas d'élan pris sur un tapis pour éviter les glissades)
- sauter pour toucher le foulard accroché au bout de la perche tenue par l'enseignant
- sauter pour toucher le ballon jeté par l'enseignant

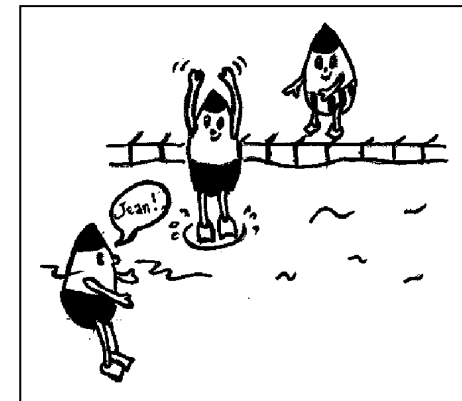


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 3 AU PALIER 4

E16 : J'appelle un copain MP

- Objectif de la situation :** - entrer dans l'eau.
- But de la tâche :** - entrer dans l'eau en réagissant à un signal.
- Organisation matérielle :** - prévoir des petits groupes d'élèves, en ligne au bord du bassin, de manière à éviter les longs moments d'attente.
- Consigne :** - « Un élève entre dans l'eau comme il veut puis appelle un copain qui entre à son tour comme il veut et ainsi de suite. »
- Critère de réussite :** - réagir assez vite à l'appel de son nom.
- Comportement attendu :** - entrer dans l'eau sans hésiter.
- Consignes et aménagements complémentaires :**
- 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).

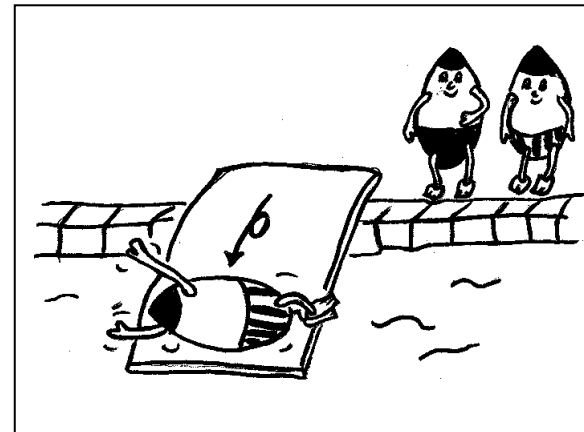


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 3 AU PALIER 4

E17 : Relais tapis MP

- Objectif de la situation :** - entrer dans l'eau.
- But de la tâche :** - se laisser glisser sur le tapis pour entrer dans l'eau.
- Organisation matérielle:**
- des équipes avec un nombre d'enfants égal, évoluant sous forme de relais.
 - un tapis par équipe, posé moitié sur le bord, moitié au dessus de l'eau.
 - prévoir un maximum d'équipes pour privilégier l'action.
- Consigne :** - « Au signal, le premier élève de chaque équipe roule ou glisse sur le tapis pour entrer dans l'eau et revient toucher le bord. Le suivant peut alors entrer dans l'eau et ainsi de suite... »
- Critère de réussite :** - l'équipe gagnante est celle qui a terminé la première.
- Consignes et aménagements complémentaires :** - on pourra varier la façon d'entrer dans l'eau (culbuter en arrière, rouler sur le côté, ramper la tête en avant...)



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 4 AU PALIER 5

E18 : Chutes dans l'eau GP

Objectif de la situation :

- accepter la chute

But de la tâche :

- se laisser tomber dans l'eau

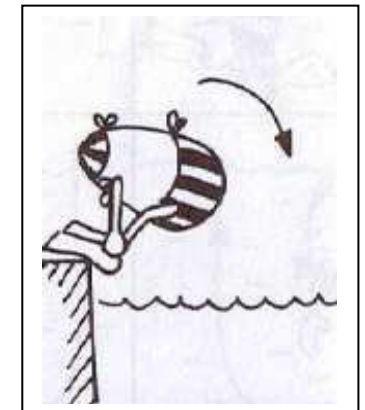
Consignes :

- « Pieds crochetés au bord du bassin, laissez-vous tomber en boule tête vers l'enfant. Laissez-vous remonter à la surface sans bouger et rejoignez le bord. »

- « Debout, de profil, corps tonique, laissez-vous tomber. Laissez-vous remonter à la surface sans bouger et rejoignez le bord. »

- « Accroupis dos au bassin, laissez-vous tomber à la renverse. Laissez-vous remonter à la surface sans bouger et rejoignez le bord. »

Consigne et aménagement complémentaires : - chute en cascade

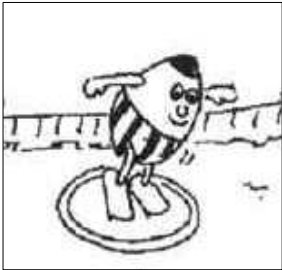


SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

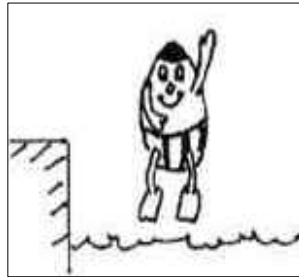
DU PALIER 4 AU PALIER 5

E19 : Varier les entrées dans l'eau MP

Objectif : - entrer dans l'eau



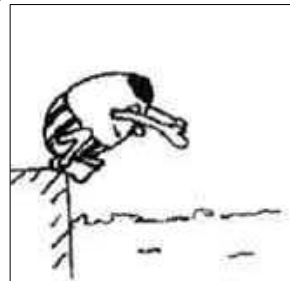
1-Sauter dans un cerceau situé à environ 1 mètre du bord les pieds en avant.



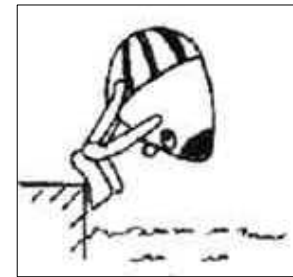
3-Sauter les pieds en avant, droit comme une chandelle. Tourner en l'air, sur le côté avant d'entrer dans l'eau.



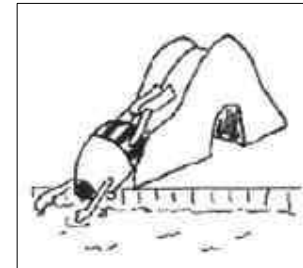
2-Sauter les pieds en avant, droit comme une chandelle. Taper dans ses mains avant d'entrer dans l'eau.



4-Se laisser tomber dans l'eau, vers l'avant, depuis une position « assis sur les talons ». Les bras sont tendus au dessus de la tête coinçant les oreilles.



6-Glisser à plat ventre sur le toboggan pour entrer dans l'eau, la tête la première.



5-Se laisser tomber dans l'eau, vers l'avant, les mains tenant les chevilles.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 4 AU PALIER 5

E20 : Le relais du canard pêcheur MP ou GP

Objectif de la situation :

- entrer dans l'eau sans appui.

But de la tâche :

- collecter des objets après avoir sauté dans l'eau.

Organisation matérielle :

- 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).

Consigne :

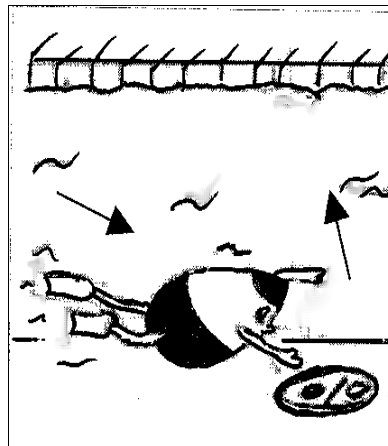
- « Au signal, le premier joueur saute à l'eau et se déplace jusqu'à l'endroit où se situent les objets immergés. Il essaie en une immersion de prendre un objet et de le ramener sur le bord. A ce moment, le deuxième joueur s'élance.... »

Critère de réussite :

- l'équipe qui a ramené la collection d'objets le plus vite a gagné.

Variables :

- possibilité de ramener 2 ou plusieurs objets à la fois, en une seule immersion.
- augmenter la profondeur des objets immergés.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 4 AU PALIER 5

E21 : Saute ! GP

Objectif de la situation :

- maîtriser le saut

But de la tâche :

- sauter loin, corps tonique

Organisation matérielle :

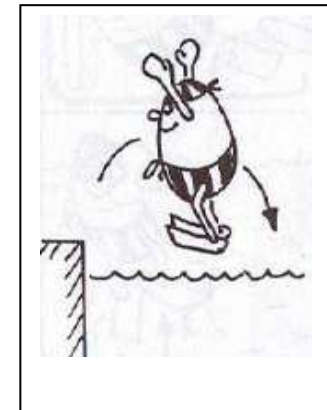
- cerceaux, divers objets lestés, ...

Consignes :

- « Les pieds crochetés au bord du bassin :
- sautez loin du bord en gardant le corps tonique
- sautez dans un cerceau éloigné du bord
- sautez du plot
- faites une vrille
- ramenez un objet disposé au fond du bassin
- ... »

Comportements attendus :

- garder le corps tonique et respecter la zone d'entrée dans l'eau



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 5 AU PALIER 6

E22 : Petites situations GP

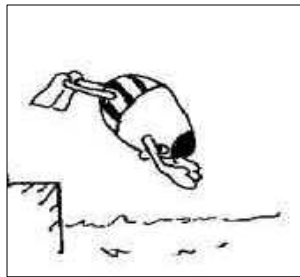
Objectif de la situation : - entrer dans l'eau

Remarque : les bras sont allongés dans le prolongement du corps, menton-poitrine, tête calée sous les bras (cf. coulée ventrale).

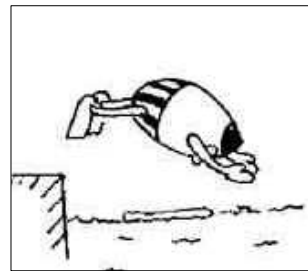
- plonger, départ de l'échelle,
- départ assis au bord
- plonger, départ à genoux au bord (sur une planche)
- plonger, départ accroupi au bord



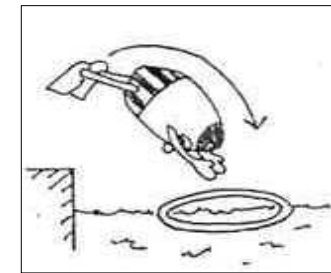
1- Sauter dans l'eau (position verticale, bras le long du corps ou tendus au dessus de la tête) pour toucher le fond avec les pieds.



2- Plonger les bras allongés vers l'avant coïncant les oreilles.



3- idem entrée 1 mais l'envol doit être suffisant pour ne pas toucher une planche flottant près du bord.



4- Plonger les bras allongés vers l'avant et traverser le cerceau flottant près du bord (1 m environ).

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 5 AU PALIER 6

E23 : Les marelles mouillées GP

Objectif :

- entrer dans l'eau pour aller vers le fond.

But de la tâche :

- plonger et se déplacer en immersion pour récupérer et déposer un objet lesté.

Organisation matérielle :

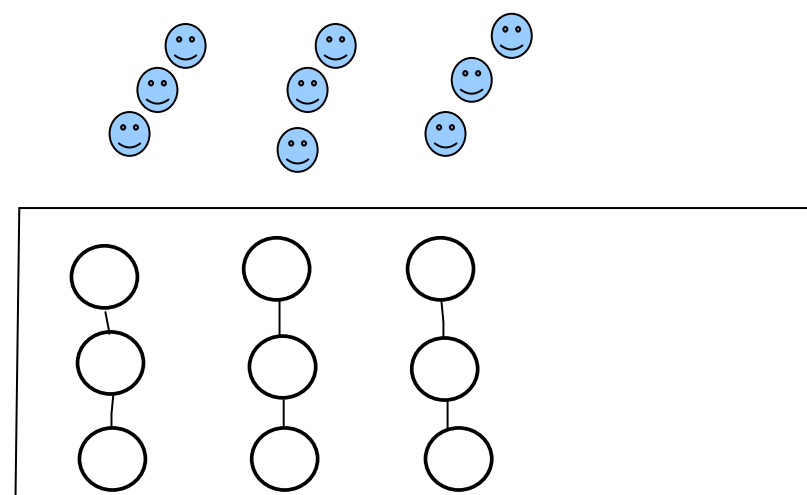
- chaque équipe est constituée de 3 élèves. Les chapelets (3 cerceaux lestés, placés à 1m d'intervalle et reliés entre eux par une corde), sont disposés en parallèle à 2 m du bord du bassin. Les équipes prennent place au bord du bassin, chacune face à un chapelet, avec un objet lesté en mains.

Consigne :

- « A mon signal, le premier de chaque équipe plonge et dépose son objet lesté dans le premier anneau. Le second plonge à son tour quand son équipier, remonté à la surface, lui a touché le pied ; il déplace l'objet lesté du premier vers le deuxième anneau. De même pour le troisième.... »

Critère de réussite :

- l'équipe ayant terminé la première l'emporte.



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 5 AU PALIER 6

E24 : Le tir aux canards GP

Objectif :

- plonger rapidement.

But de la tâche :

- plonger le plus rapidement possible en réagissant à un signal.

Organisation matérielle :

- 2 équipes sont constituées d'un nombre égal de joueurs se voyant attribués un numéro confidentiel. Les joueurs sont placés en alternance (1 joueur de l'équipe A, 1 joueur de l'équipe B..) sur le bord du bassin

Consigne :

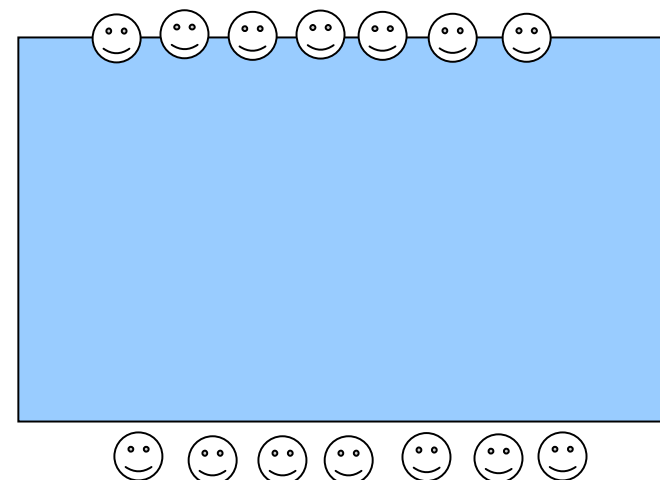
- « Lorsque je montre un numéro avec mes doigts, les 2 élèves concernés doivent plonger. L'élève qui plonge le premier marque 1 point pour son équipe, les plongeurs sont comptabilisés à l'entrée dans l'eau. »

Critère de réussite :

- l'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points.

Variables :

- travailler en profondeur plus importante



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 5 AU PALIER 6

E25 : Le plongeon GP

Objectif de la situation :

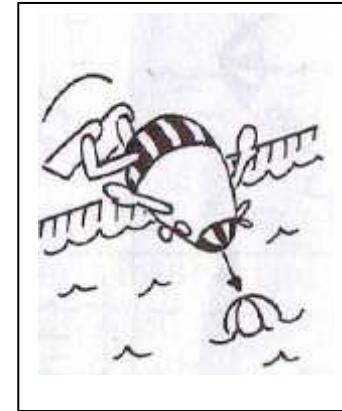
- maîtriser le plongeon (cf. annexe éléments techniques)

But de la tâche :

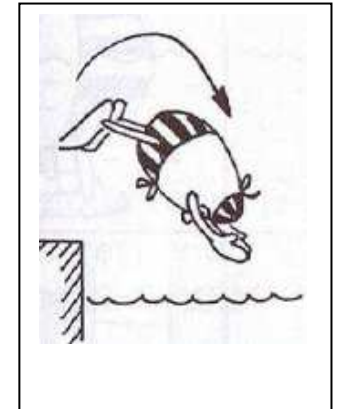
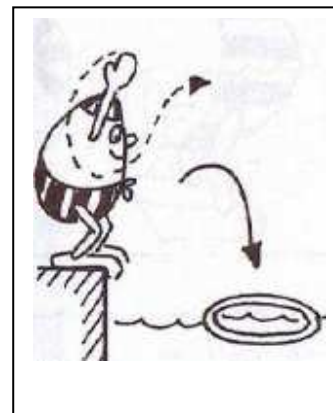
- plonger en grande profondeur

Consignes :

- « Plongez loin en faisant le moins d'éclaboussures possible.
 - Plongez derrière un obstacle.
 - Plongez dans un cerceau.
 - Plongez sur un ballon.
 - Plongez pour ramener un objet du fond.
 - Plongez d'un plot.
 - Plongez pour ressortir dans un cerceau.
 - ... »
 -



Consigne et aménagement complémentaires : - plongeurs en cascade



SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ENTREES

DU PALIER 5 AU PALIER 6

E26 : Les manchots GP

Objectif de la situation :

- prévoir et réaliser la bonne trajectoire lors d'un plongeon.

Organisation matérielle :

- les élèves se groupent par 2 et chacun choisit la couleur de son cerceau. Les 2 cerceaux sont réunis par un lien. Les duos se présentent tour à tour au bord du bassin munis de leurs cerceaux.
- changer les duos à chaque manche.

Consigne :

- « Je vais jeter 2 cerceaux réunis sur l'eau. A mon signal, vous plongez pour, bras le long du corps, remonter à la surface le plus rapidement possible en traversant le cerceau que vous avez choisi au départ. »

Critère de réussite :

- le gagnant est celui qui réapparaît le premier.

Variables :

- travailler en profondeur plus importante

