

Centre Aquatique ALENCEA



PROJET PEDAGOGIQUE

Bassin d'Alençon

SOMMAIRE

Préambule	page 3
1. Le centre Aquatique	
1.1 Les différents lieux	page 4
1.2 Le règlement scolaire du centre aquatique	page 5
2. La réglementation de la natation scolaire	
2.1 Les textes de références	page 8
2.2 Les normes d'encadrement	page 8
2.3 Les responsabilités et rôles des encadrants	page 9
3. Les programmes	
3.1 La natation dans les programmes de la maternelle	page 10
3.2 La natation dans les programmes de cycle 2	page 11
3.3 La natation dans les programmes de cycle 3	page 12
3.4 De l'aisance aquatique au savoir nager	page 13
4. L'enseignement de la natation scolaire	
4.1 Qu'est-ce que « savoir nager » ?	page 14
4.2 Le continuum de formation du nageur sécuritaire	page 15
4.3 Les grandes étapes de la construction du nageur	page 16
4.4 Les incontournables dans la construction du nageur	page 17
4.5 Les incontournables dans l'appréhension du milieu	page 18
5. La mise en œuvre d'une unité d'apprentissage	
5.1 Le déroulement d'une unité d'apprentissage	page 19
5.2 L'organisation pédagogique	page 23
5.3 L'aménagement du bassin	page 24
5.4 Le matériel à disposition	page 26
5.5 Des exemples de situations d'apprentissages	page 28
5.6 Des repères de progressivité	page 33
5.7 Des propositions d'activités en fonction des aménagements du bassin	page 39
6. L'évaluation des élèves	page 43
6.1 Le livret natation de l'élève	page 44
6.2 Les fiches d'évaluations	page 46
6.3 Le test du pass-nautique	page 50
6.4 L'attestation du savoir nager en sécurité	page 52
6.5 Le bilan de fin de séquence	page 54
6.6 La fiche de liaison CM2-6 ^{ème}	page 55

Préambule

Les activités aquatiques sont partie intégrante de l'enseignement de l'Education Physique et Sportive à l'école. Elles contribuent à **l'éducation globale de l'enfant** et visent à lui faire acquérir des **compétences spécifiques** définies par les nouveaux programmes.

Il convient de favoriser **la continuité des apprentissages** qui, de l'école primaire au collège puis au lycée, visent à assurer la construction, par tous les élèves, des compétences indispensables à la maîtrise de leur sécurité.

La natation trouve sa place dès la grande section de l'école maternelle dans un projet d'ensemble qui concerne prioritairement le CP et le CE1 et se poursuit au cycle 3 pour conforter les apprentissages et favoriser la continuité pédagogique avec le collège.

Ce projet pédagogique a pour objectifs :

- L'harmonisation des conceptions et des pratiques d'enseignement de la natation scolaire.
- L'élaboration d'outils permettant aux enseignants d'exploiter les aménagements existants, de construire des contenus d'apprentissage adaptés au niveau des élèves et d'évaluer leurs compétences.
- Penser l'organisation, le fonctionnement et les équipements pour que l'élève soit acteur de ses apprentissages.

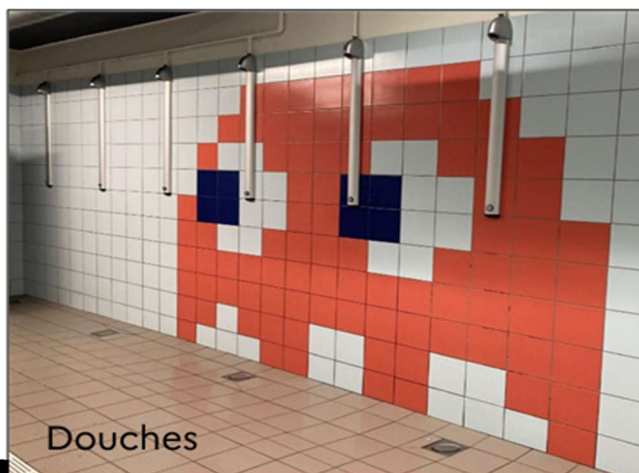
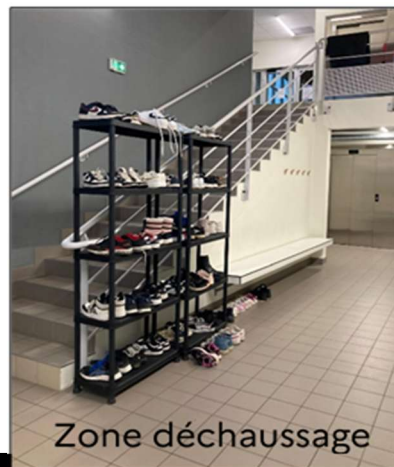
Il a pour but de mettre en évidence les problèmes spécifiques en milieu aquatique à résoudre par l'enfant. Il pourra apprivoiser les comportements du futur nageur et résoudre les peurs enfouies dans les représentations du terrien.

Ce document intègre :

- Les références institutionnelles,
- L'organisation de la structure aquatique ainsi que son règlement intérieur,
- Des documents relatifs aux apprentissages scolaires autour de l'activité natation,
- Des fiches d'évaluation du niveau de l'élève,
- Les aménagements de bassin,
- Des fiches outils permettant de construire des contenus d'enseignement.

1 – Le centre aquatique

1.1 Les différents lieux de la structure



1.2 – Le règlement scolaire du centre aquatique

Toutes ces informations seront rappelées en début de cycle aux élèves mais également aux enseignants et aux accompagnateurs.

Les conditions d'hygiène :

Les piscines sont soumises à des règles d'hygiène très strictes : traitement de l'eau, désinfection des sols, renouvellement d'eau et d'air. Chaque usager, dès le plus jeune âge, doit contribuer au maintien de cette hygiène, dans son intérêt et dans celui de la collectivité, par quelques gestes simples :

- **Passage aux toilettes avant d'accéder au bassin**
- **Douche savonnée obligatoire avant la séance**
- **Passage par le pédiluve**
- **Port de chaussons de natation en cas de verrues plantaires**
- **Port obligatoire du bonnet de bain (cheveux attachés en dessous) et des lunettes de piscine**
- **Les effets personnels (type sac à dos, téléphones...) ne sont pas autorisés près des bassins et doivent rester dans les vestiaires**

Si vous êtes informés de manifestations cutanées chez l'un de vos élèves, il vous appartient d'en informer les éducateurs. Si elles sont transmissibles, l'élève doit rester à l'école.



La sécurité :

- Un **Maître-Nageur Sauveteur** (MNS) est exclusivement affecté à la surveillance pendant la présence des classes dans le bassin et sur les plages. Aucun élève ne doit accéder aux bassins ou aux plages en leur absence. Le Plan d'Organisation de la surveillance et des secours (**POSS**) régit les règles dans le centre aquatique. Les enseignants doivent en prendre connaissance.
- **Sécurité active des adultes responsables :**
 - ✓ Connaitre et respecter le règlement intérieur de la piscine
 - ✓ Prévoir une liste des élèves et compléter à son arrivée au centre aquatique la feuille d'émargement
 - ✓ Prévoir les formes d'organisation et les modalités de travail des séances
 - ✓ Ordonner les entrées et sorties du bassin (comptage régulier des élèves)
 - ✓ Repérer les signes extérieurs de fatigue chez les élèves
 - ✓ Proscrire les moments récréatifs de fin de séance et de cycles
- Une éducation à la sécurité doit être conduite, en classe et à la piscine, afin de construire chez les élèves des comportements adaptés à la spécificité du lieu.
- **A la fin de la séance**, vous entendrez **TROIS COUPS DE SIFFLET LONGS**, les enfants doivent évacuer les bassins. La fin de séance doit être vécue comme un exercice d'évacuation d'urgence, afin de développer les réflexes de sécurité liés aux situations qui l'exigeraient. On travaillera donc préventivement la rapidité d'évacuation (moins de 10 secondes) durant chaque fin de séance.
- **En cas d'évacuation** : si pour une raison ou une autre, le MNS de surveillance doit intervenir, il se fait remplacer par un MNS enseignant qui confie son groupe à un (e) enseignant (e). Le nouveau MNS de surveillance fait évacuer les bassins avec l'aide de tous les adultes présents. Un comptage des enfants est alors effectué.

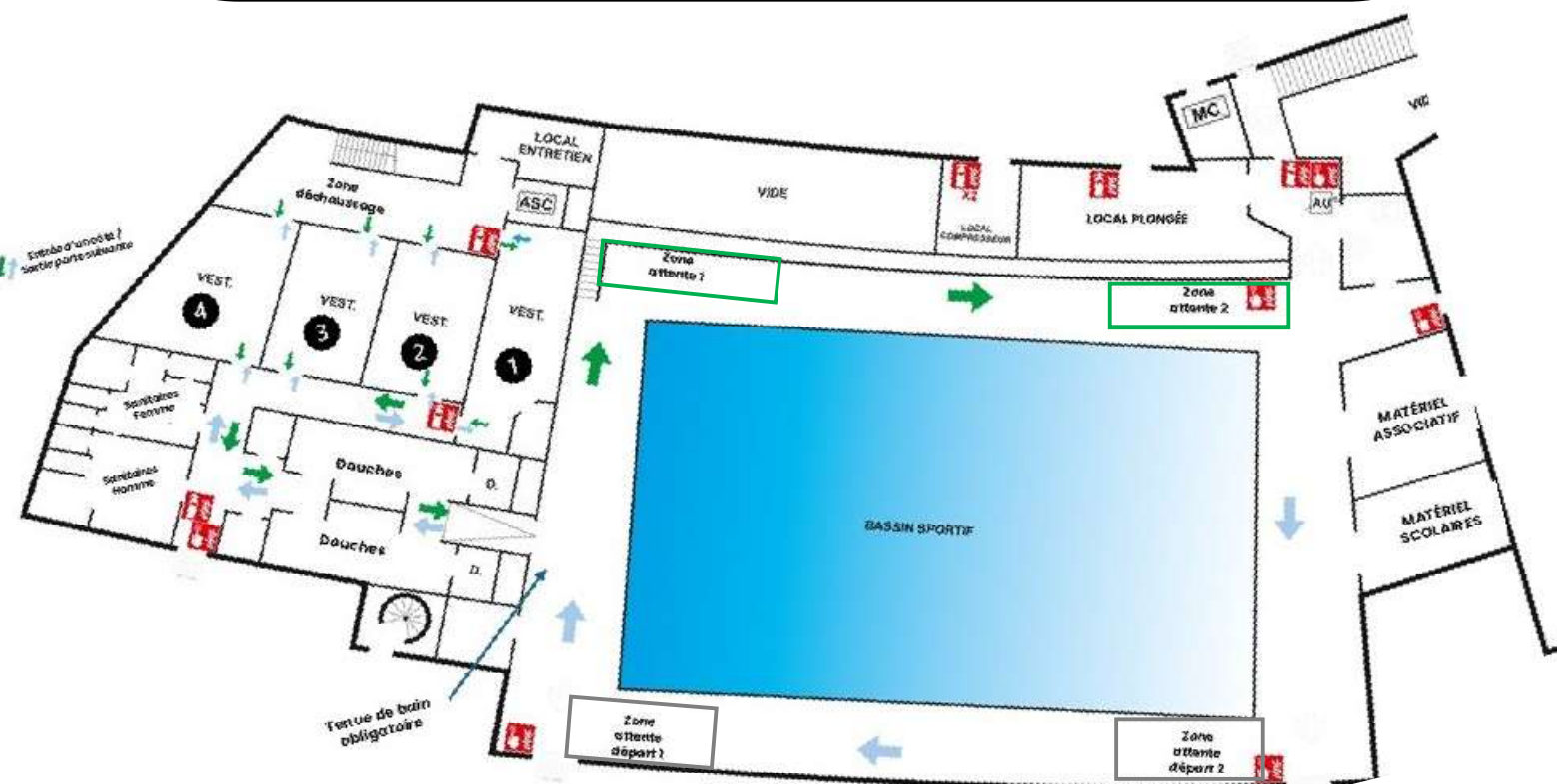
Les tenues pour aller dans les bassins :

- Seul le maillot de bain est admis, les caleçons/shorts sont interdits. Le « une pièce » est vivement recommandé pour les filles. Le maillot de bain s'enfile à la piscine, il n'est pas porté par l'enfant depuis le début de la journée.
- Le port des lunettes est conseillé pour les élèves. Le port de **bonnet de bain** est obligatoire.
- Le **port d'une tenue de sport** (short, tee-shirt) permettant d'intervenir dans l'eau sans être gêné est obligatoire **pour toute personne assurant l'encadrement** (enseignant, parents agréés, ATSEM...).
- Les bracelets, colliers, bagues et autres bijoux sont interdits afin d'éviter, dans l'eau et sous l'eau, tout accrochage avec le matériel existant.



Les règles d'accès aux bassins :

- **A la première séance :** venir avec la liste des élèves (nom, prénom, date de naissance et lieu de naissance).
- **A l'arrivée dans le centre aquatique :** l'enseignant se dirige vers l'accueil afin de compléter la fiche d'émargement, puis la classe se dirige vers le vestiaire qui lui est attribué, passage par les douches et le pédiluve pour accéder au bassin.
 - ⇒ **Flèche verte**
- **A l'entrée sur le bassin :** les groupes s'orientent sur la gauche pour venir s'asseoir dans l'espace dédié et attendre le début de leur séance.
 - ⇒ **Flèche verte – Zones d'attente 1 et 2**
- **A la fin de la séance,** vous entendez les trois coups de sifflet longs, les enfants évacuent rapidement le bassin. Vous regagnez alors la « zone de départ », pour procéder au regroupement des élèves puis permettre l'entrée du groupe suivant. A effectif complet vous pouvez rejoindre les douches et les vestiaires.
 - ⇒ **Flèche grise – Zones attente départ 1 et 2**
- En cas de retard du groupe suivant, vous devrez attendre qu'ils entrent sur le bassin pour éviter un mélange de classes dans les douches et/ou vestiaires.



2 – La réglementation de la natation scolaire

2.1 - Les textes de références

Circulaire n°92-196 du 3.7.1992, BOEN n°29 (Intervenants Extérieurs)

Circulaire n°99-136 du 21.9.1999, BOEN n°7 (sorties scolaires)

Circulaire interministérielle n°2017-116 du 6-10-2017 (Encadrement des activités physiques et sportives)

Décret n°2006-830 du 11.7.2006, BOEN n°29 (socle commun)

Arrêté du 17 juillet 2020, Bulletin officiel n°31 du 30 juillet 2020 (programmes)

Note de service du 28-2-2022 (enseignement de la natation scolaire)

La note de service du 28-02-2022, a pour objet de définir les conditions de l'acquisition par les élèves, dès leur plus jeune âge, d'une aisance suffisante pour évoluer en sécurité dans le milieu aquatique et de définir l'enseignement de la natation dans le cadre scolaire, dans le respect de la réglementation en vigueur. Elle vise à faire toute sa place aux premiers apprentissages permettant d'évoluer en sécurité dans un milieu aquatique surveillé tout en conservant la perspective de la construction des compétences, par la pratique de la natation et des activités aquatiques, définies par le programme de l'éducation physique et sportive (EPS) au fil de la scolarité.

Elle abroge la circulaire n° 2017-127 du 22 août 2017.

2.2 - Les normes d'encadrement

Dans le premier degré, l'encadrement des élèves est assuré par le professeur responsable de la classe et des intervenants agréés, professionnels ou bénévoles. Le taux d'encadrement ne peut être inférieur aux valeurs définies dans le tableau ci-dessous. Ce dernier doit être déterminé en fonction du niveau de scolarisation des élèves et de leurs besoins, mais aussi de la nature de l'activité.

Le taux d'encadrement ne tient pas compte de la présence d'un personnel qualifié et dédié à la surveillance.

Taux d'encadrement par groupe classe			
	d'école maternelle	d'école maternelle <u>et</u> d'école élémentaire	d'école élémentaire
Moins de 20 élèves	2 adultes au moins dont le professeur de la classe (1 adulte pour 10 élèves)		
De 20 à 30 élèves	3 adultes au moins dont le professeur de la classe		2 adultes au moins dont le professeur de la classe
Plus de 30 élèves	4 adultes au moins dont le professeur de la classe		3 adultes au moins dont le professeur de la classe

2.3 – Les responsabilités et rôles des encadrants

La responsabilité pédagogique de l'organisation des activités scolaires incombe à l'enseignant titulaire de la classe ou à celui de ses collègues nommément désigné dans le cadre d'un échange de service ou d'un remplacement : il en assure la mise en œuvre par sa participation et sa présence effectives.

La répartition des tâches et des responsabilités	
Les enseignants	• s'assurent de l'effectif de la classe, de la présence des intervenants, de la conformité de l'organisation de la séance au regard du projet ; • connaissent le rôle de chacun ainsi que les contenus de la séance ; • ajournent la séance en cas de manquement aux conditions de sécurité ou d'hygiène ; • participent à la mise en place des activités, au déroulement de la séance, notamment en prenant en charge un groupe d'élèves ; participent à la régulation avec les intervenants impliqués dans le projet ; • signalent au personnel de surveillance le départ de tous les élèves pour le vestiaire.
Les professionnels qualifiés et agréés chargés d'enseignement (MNS)	• participent à l'élaboration du projet, à son suivi et à son évaluation ; • assurent le déroulement de la séance suivant l'organisation définie en concertation et mentionnée dans le projet ; • procèdent à la régulation, en fin de séance et en fin de module d'apprentissage ; • apportent une compétence technique complémentaire de la compétence pédagogique de l'enseignant et ne se substituent pas à ce dernier.
Les personnels chargés de la surveillance (MNS)	• assurent exclusivement cette tâche et interviennent en cas de besoin ; • ajournent et interrompent la séance en cas de non-respect des conditions de sécurité et/ou d'hygiène ; • vérifient les entrées et sorties de l'eau, interdisent l'accès au bassin en dehors des horaires de la vacation.
Les intervenants bénévoles agréés prenant en charge un groupe	• s'assurent du respect des consignes données ; • animent les activités prévues selon les modalités fixées par l'enseignant ; • alertent l'enseignant ou le personnel qualifié en cas de difficulté.
Les intervenants bénévoles non agréés (accompagnateur, ATSEM, AESH, Service civique...)	• limitent leur intervention à l'accompagnement de la vie collective (transport, habillage, douche, toilettes), ne peuvent par conséquent participer de quelque manière que ce soit à l'enseignement et à ce titre ne peuvent pas être inclus dans le taux d'encadrement général de la classe. L'AESH, en EPS comme pour toutes les activités mises en place par l'institution scolaire, se limite à l'aide et au soutien de l'élève dont il a la charge. Il n'a, par conséquent, aucune obligation d'agrément pour pouvoir aller dans l'eau et assurer sa fonction d'accompagnement. L'ATSEM doit être autorisé par son employeur.

3 – Les programmes

3.1 - La natation dans les programmes de la maternelle

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique (propos introductifs)	
Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. ⇒ Le milieu aquatique est le lieu idéal pour découvrir, éprouver des nouvelles sensations (spatiales, sonores, d'appuis...) et apprendre à les gérer. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. ⇒ L'équilibre est modifié par une immersion importante du corps, d'appuis différents et de la recherche d'une forme d'horizontalité d'où la nécessité de jouer sur les sens pour l'apprentissage des équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps. ⇒ La recherche d'autres équilibres stimule la relation à l'espace ; l'espace devant peut devenir l'espace au-dessus ou derrière par changement de repère par rapport au repère vertical construit.	
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	
Certains des plus jeunes enfants ont besoin de temps pour conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus . D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels.	Commentaires : le milieu aquatique devient le milieu idéal pour conquérir les espaces et appréhender le risque du fait de l'exploration d'un milieu inconnu qu'il faut apprendre à maîtriser par des apprentissages dès la grande section.
L'enseignant amène les enfants à développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter , etc.), à découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine , patinoire, parc, forêt, etc.)	Commentaires : outre le contact du milieu culturel pour l'acquisition des compétences de nageur, l'accent porte sur le corps flottant et la découverte par l'enfant que l'eau « porte ».
Il attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres, dans des situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte.	Commentaires : les situations seront adaptées mais la prise de risque fait partie de l'activité, notamment perceptible pour les élèves au moment de l'immersion complète du corps.
La découverte du milieu est favorisée le plus tôt possible afin de permettre à tous les enfants l'acquisition de l'aisance nécessaire pour y évoluer en sécurité.	Commentaires : l'aisance se caractérisera par la capacité de l'enfant à se laisser remonter à la surface, se laisse flotter pour revenir au bord sans manifestation de peur ou de précipitation.
Attendus de fin de cycle : se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels et aménagés.	
Compétences annexes	
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets : Découvrir la possibilité d'enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action. ⇒ L'enchaînement d'actions motrices restera la trame directrice de l'enseignement. Apprendre à fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné. ⇒ Un parcours avec un déplacement sera une organisation suggérée. Collaborer, coopérer, s'opposer : Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits...) sont une condition du plaisir de jouer, dans le respect des autres. ⇒ L'activité natation ne pourra se passer de la mise en place de situations de jeu. Il s'agit, dans les formes les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. ⇒ Les situations seront simples car le milieu est complexe. Il faut privilégier l'action et la motricité en puisant dans le répertoire de jeux connus (déménageurs, relais...)	

3.2 - La natation dans les programmes du cycle 2

Education physique et sportive (propos introductifs)
Développer sa motricité et construire un langage du corps. Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. ⇒ Le milieu aquatique nécessite des ressources différentes de celles mobilisées en milieu terrestre. La motricité devra inévitablement s'adapter pour être efficace (prise de conscience des nouveaux appuis). La pratique de l'activité peut contribuer à l'acceptation de son corps et son image. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques. ⇒ Un des premiers objectifs sera le rapport à l'hygiène notamment au niveau du soin corporel, l'accès à ce milieu permet d'aborder le sujet. La prise de risque fait partie de l'activité et devra être discutée (connaissance et reconnaissance des risques inhérents au milieu).
Adapter ses déplacements à des environnements variés
<u>Compétences travaillées pendant le cycle</u> Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices. S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements. Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes. Respecter les règles essentielles de sécurité. Reconnaître une situation à risque.
<u>Repères de progressivité</u> En natation, les activités proposées permettent de passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). L'objectif est de passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal de nageur, d'une respiration réflexe à une respiration adaptée, puis passer d'une propulsion essentiellement basée sur les jambes à une propulsion essentiellement basée sur les bras. ⇒ Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion, cela correspond à environ une largeur de bassin. Un enchaînement d'actions sera demandé en fin de cycle 2. La durée et la distance d'immersion n'est pas précisée.
<u>Attendus de fin de cycle</u> : se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.
Compétences annexes
<u>Domaine 3 – La formation de la personne et du citoyen :</u> L'expression de leurs sentiments et de leurs émotions, leur régulation, la confrontation de leurs perceptions à celles des autres s'appuient également sur l'ensemble des activités artistiques, sur l'enseignement du français et de l'éducation physique et sportive. ⇒ Faire ressentir et découvrir des émotions et des sensations nouvelles permettra d'engager l'élève à verbaliser. <u>Domaine 4 – Les systèmes naturels et les systèmes techniques :</u> Cet enseignement développe une attitude raisonnée sur la connaissance, un comportement responsable vis-à-vis des autres, de l'environnement, de sa santé à travers des gestes simples et l'acquisition de quelques règles simples d'hygiène relatives à la propreté, à l'alimentation et au sommeil, la connaissance et l'utilisation, de règles de sécurité simples. ⇒ La sécurité et l'hygiène, sans devenir l'élément central de l'enseignement, prendront toute leur place dans l'approche de l'activité. <u>Domaine 5 – Les représentations du monde et l'activité humaine :</u> Se repérer dans son environnement proche, s'orienter, se déplacer, le représenter, (...) effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques ou esthétiques, participent à l'installation des repères spatiaux. ⇒ Le changement de milieu provoque des changements de repères spatiaux à la fois liés à l'horizontalité du corps et à la fois liés aux modifications des repères visuels.

3.3 - La natation dans les programmes du cycle 3

Education physique et sportive (propos introductifs)
Développer sa motricité et construire un langage du corps : adapter sa motricité à des situations variées, acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser des ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. ⇒ Le milieu aquatique nécessite des ressources différentes de celles mobilisées en milieu terrestre, la motricité devra s'adapter pour être efficace (mise en place d'éléments techniques fondamentaux). Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière. Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. ⇒ L'accès au milieu aquatique permet d'aborder le rapport à l'hygiène notamment au niveau du soin corporel. La prise de risque fait partie de l'activité et devra être discutée avec les élèves. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. ⇒ Le rapport à la sécurité doit être récurrent et doit être rappelé lorsque l'élève commence à prendre de l'aisance. S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. ⇒ Agir en premier lieu mais aussi gagner en efficacité par le retour réflexif sur l'action. Le nombre de répétitions du geste est fondamental pour l'automatiser.
Adapter ses déplacements à des environnements variés
<u>Compétences travaillées pendant le cycle</u> Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité. Adapter son déplacement aux différents milieux. Aider l'autre.
Attendus de fin de cycle : Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu aménagé ou naturel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation du savoir nager en sécurité (ASNS). ⇒ Les attendus de l'ASNS ne font pas l'objet d'un enseignement spécifique. Ils ne sont qu'un aboutissement avec l'enchaînement de 14 actions en continu sur 40 mètres (cf doc ASNS dans la partie évaluation).
Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée
<u>Compétences travaillées pendant le cycle</u> Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans les activités nautiques. Rester horizontalement et sans appuis en équilibre dans l'eau. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.
Attendus de fin de cycle : Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps [...].
Compétences annexes
<u>Domaine 3 – La formation de la personne et du citoyen :</u> L'ensemble des enseignements doit contribuer à développer la confiance en soi et le respect des autres. L'éducation physique et sportive permet particulièrement de travailler sur ce respect, sur le refus des discriminations et l'application des principes de l'égalité filles-garçons. ⇒ L'activité natation permettra de verbaliser et faire ressentir des émotions et sensations nouvelles. L'élève devra être mis dans une situation de réussite pour valoriser l'estime de lui-même. L'entraide sur certaines situations pourra être proposée. Le respect viendra dans l'acceptation de la différence d'autant plus visible que le corps l'est aussi. <u>Domaine 4 – Les systèmes naturels et les systèmes techniques</u> En EPS, par la pratique physique, les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques). ⇒ La sécurité et l'hygiène, sans devenir l'élément central de l'enseignement, prendront toute leur place dans l'approche de l'activité. Les principes liés aux mouvements notamment la poussée d'Archimède, les principes des appuis sur l'eau pourront être expérimentés et analysés en classe, ce qui permettra aux élèves de comprendre l'action de l'eau sur leur corps en milieu aquatique.

3.4 - De l'aisance aquatique au savoir nager

De l'aisance aquatique au savoir nager sécuritaire : attendus pour chaque niveau	
Niveau 1 (Palier 1)	Entrer seul dans l'eau, se déplacer en immersion complète et sortir seul de l'eau.
Niveau 2 (Palier 2)	Sauter ou chuter dans l'eau, se laisser remonter, flotter de différentes manières puis regagner le bord et sortir seul.
Niveau 3 (Palier 3)	Entrer dans l'eau par la tête, remonter à la surface, parcourir 10 mètres en position ventrale tête immergée, flotter sur le dos avec le bassin en surface, regagner le bord et sortir seul.
Niveau 4	Sauter dans l'eau, se laisser remonter (remontée passive) à la surface, se déplacer seul sur 15 mètres sans reprise d'appuis ni aides à la flottaison (continuité).
Niveau 5	Plonger dans l'eau ou basculer en arrière, franchir en immersion complète un obstacle, se déplacer sur 25 mètres sans reprises d'appuis le plus rapidement.
	Plonger et nager 3 minutes en améliorant la distance parcourue.
ASNS	Entrer dans l'eau en chutant en arrière, se déplacer sur une distance de 3,5 mètres en direction d'un obstacle, le franchir en immersion complète sur une distance de 1,5 mètres, se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres, au signal sonore réaliser un sur-place vertical de 15 secondes, terminer la distance des 20 mètres, faire demi-tour sans reprise d'appuis, passer d'une position ventrale à une position dorsale, se déplacer sur le dos sur une distance de 20 mètres, au signal sonore réaliser un sur-place horizontal dorsal de 15 secondes, terminer la distance des 20 mètres, se retourner pour franchir de nouveau l'obstacle en immersion complète, se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ, s'ancrer de manière sécurisée sur un élément fixe et stable.



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Niveau 5



ASNS

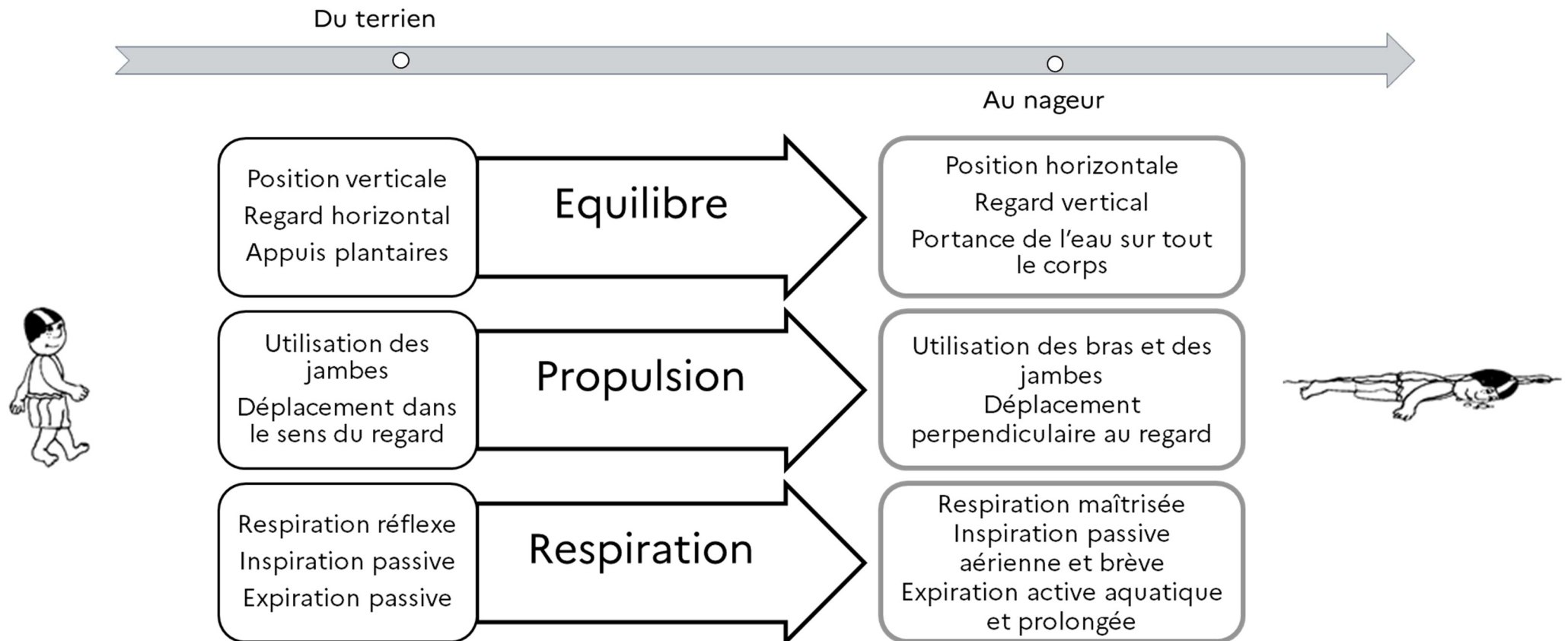
4 - Enseignement de la Natation Scolaire

4.1 - Qu'est-ce que « savoir nager » ?

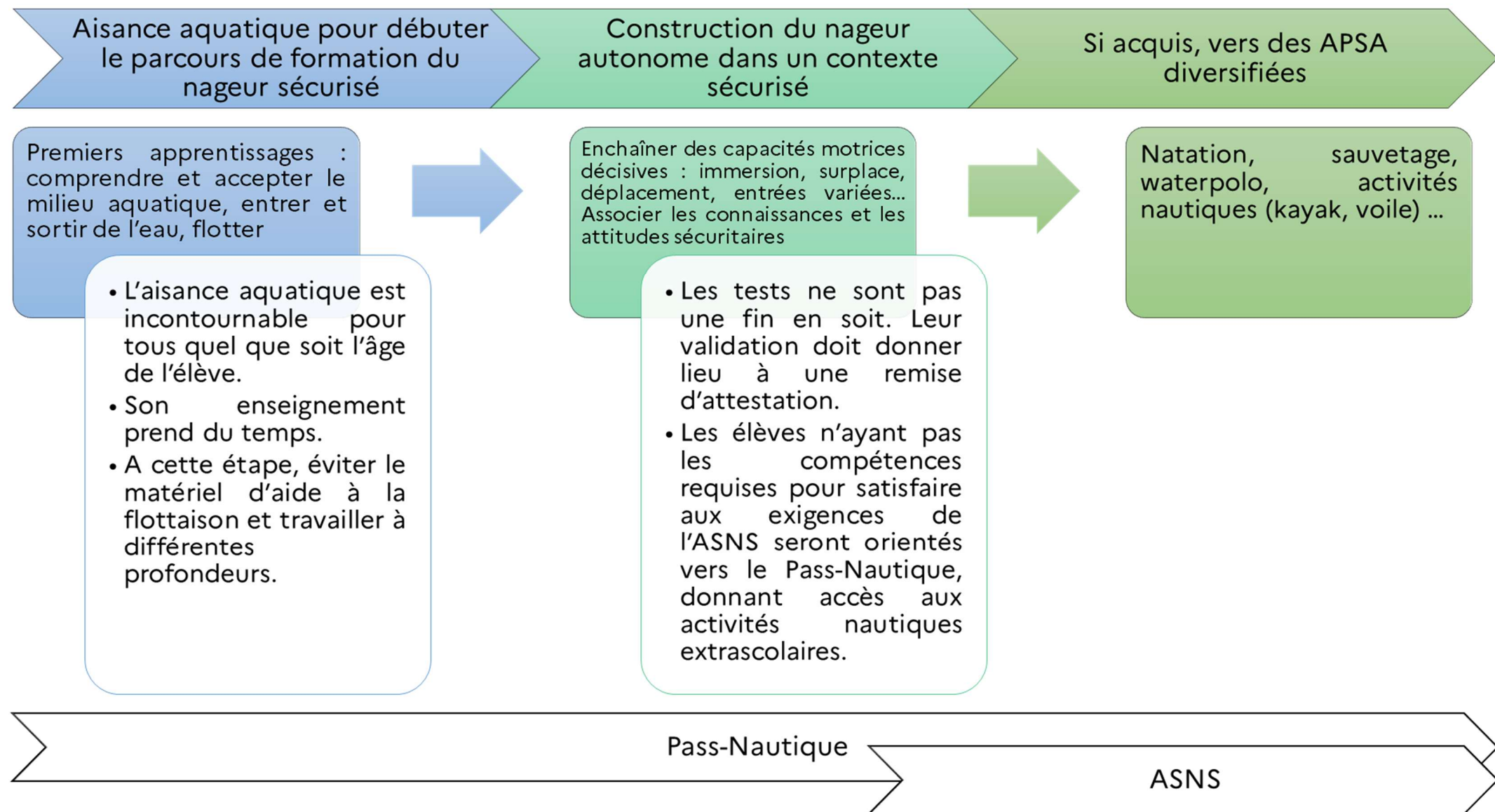
Apprendre à nager, c'est s'organiser corporellement pour se déplacer en milieu liquide et donc accepter :

- une réorganisation de l'équilibre (*se déplacer en position horizontale*)
- une réorganisation de la propulsion (*utiliser la portance de l'eau avec des appuis fuyants*)
- une réorganisation de la respiration (*sortir la tête de l'eau pour respirer*)

Pour l'élève, ces transformations ne sont pas seulement un changement d'attitude, mais bien une rupture avec son comportement antérieur. Il s'agit de passer d'une motricité de terrien à une motricité de nageur :



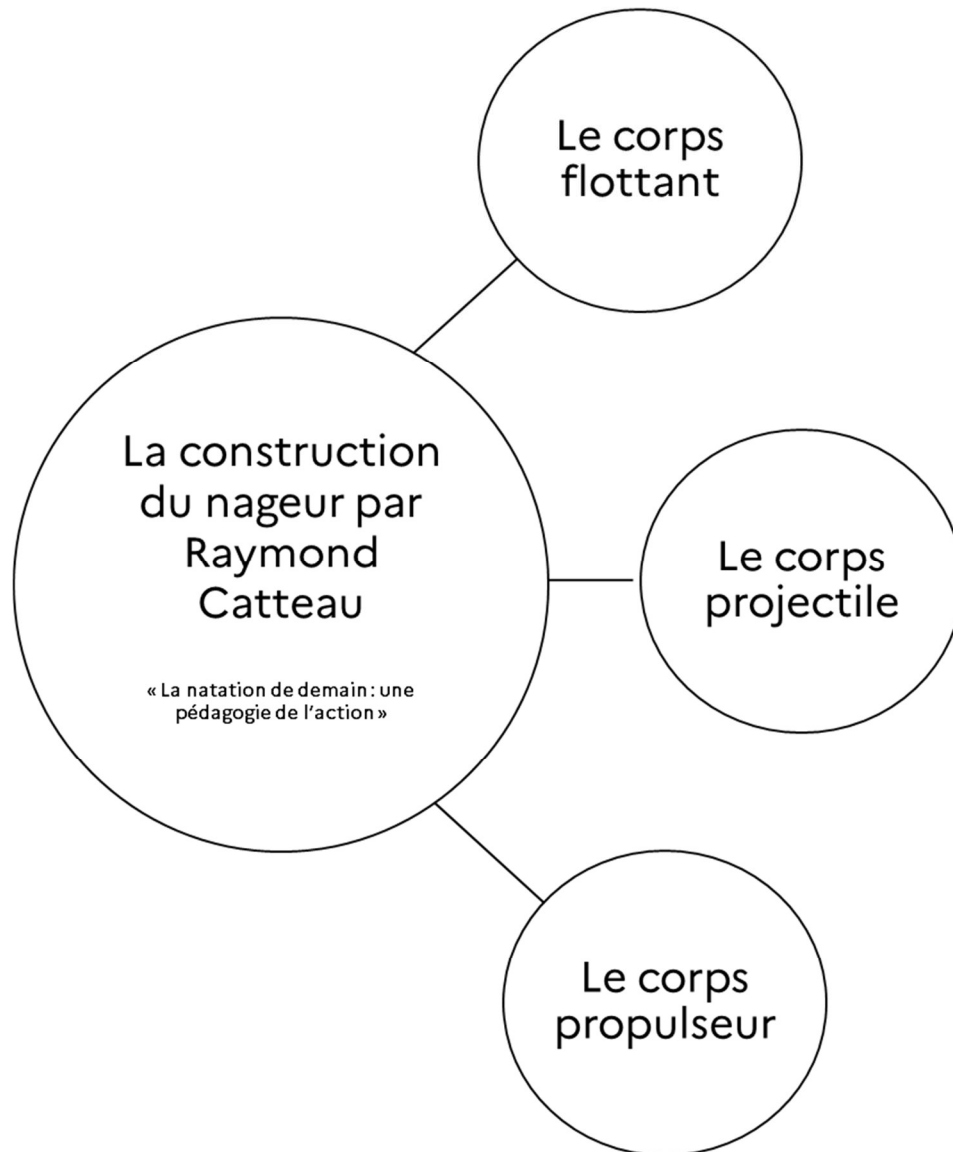
4.2 - Le continuum de formation du nageur sécuritaire



4.3 - Les grandes étapes de la construction du nageur

Le marcheur	Découverte du milieu <u>Ce qui organise l'élève</u> : il se déplace avec des appuis solides, pieds et/ou mains, au bord du bassin. La perte de l'équilibre vertical crée de l'inquiétude, il garde la tête et les épaules hors de l'eau. Il peut avoir des réactions émotionnelles : il agresse l'eau par des actions explosives et crie. <u>Problème essentiel à résoudre</u> : explorer les effets de l'eau sur le corps et les accepter. S'immerger dans l'eau. <u>Objectif prioritaire</u> : construire l'apnée : Entrer dans l'eau sans aide et sans appréhension, s'immerger totalement et bloquer les voies respiratoires, se déplacer au bord du bassin avec les épaules immergées, en grande profondeur. <u>Evaluation</u> : Niveau 1 du livret de l'élève
Le pataugeur	Corps flottant <u>Ce qui organise l'élève</u> : il conserve et se déplace encore avec des appuis solides (murs, bords, lignes d'eau...), la dépense d'énergie est importante pour agir dans l'eau, l'immersion n'est pas prolongée. <u>Problème essentiel à résoudre</u> : accepter de se laisser porter par l'eau et d'explorer la profondeur. <u>Objectif prioritaire</u> : se laisser flotter. Sauter dans l'eau sans aide, descendre le long de l'échelle ou de la perche et se laisser remonter. S'allonger sur le ventre et sur le dos sans matériel. <u>Evaluation</u> : Niveau 2 du livret de l'élève
Le flotteur	Corps projectile <u>Ce qui organise l'élève</u> : il nage lentement en surface de façon globale et sans efficacité, le déplacement se fait avec des tangages et rotations qui nuisent à l'équilibre. L'élève cherche à maintenir son déplacement en surface. <u>Problème essentiel à résoudre</u> : conserver l'alignement du corps pour glisser efficacement. <u>Objectif prioritaire</u> : sauter dans l'eau sans aide en restant droit, passer à travers différents dispositifs immergés (cerceaux, cage...), se laisser glisser à la surface de l'eau sur le ventre et sur le dos sans se déformer.
Le pilote	Corps propulseur <u>Ce qui organise l'élève</u> : il conserve son alignement pour glisser sur et sous l'eau, la fréquence des mouvements est très importante et l'amplitude insuffisante... Le déplacement est source de fatigue. <u>Problème essentiel à résoudre</u> : se propulser efficacement avec les bras. <u>Objectif prioritaire</u> : apprendre à se propulser. Plonger ou basculer en arrière pour entrer dans l'eau. Utiliser les bras pour se propulser (sur le ventre et le dos) en augmentant les surfaces d'appui sur l'eau et l'amplitude des mouvements de bras. Alternier expiration longue sous l'eau et inspiration brève en surface. Aller chercher un objet dans le grand bassin avec un plongeon canard. <u>Evaluation</u> : Niveau 3 du livret de l'élève
Le sprinteur	Nageur efficace <u>Ce qui organise l'élève</u> : il nage vite mais s'essouffle. <u>Problème essentiel à résoudre</u> : gérer son énergie pour nager vite ou longtemps. <u>Objectif prioritaire</u> : apprendre à respirer efficacement. Plonger ou basculer en arrière, choisir une technique de nage adaptée à l'objectif (nager vite ou longtemps), synchroniser sa respiration avec les mouvements de bras, réaliser un virage avec coulée ventrale efficace. <u>Evaluation</u> : Niveau 4 du livret de l'élève

4.4 - Les incontournables dans la construction du nageur



- Construire le corps flottant c'est transformer les équilibres pour passer d'un milieu solide à un milieu liquide transperçable et prendre conscience que son corps flotte naturellement.

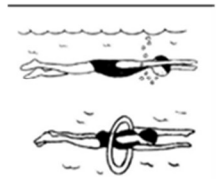
- Cette construction est indispensable car elle permet aux élèves de conquérir la profondeur pour pouvoir se donner les moyens de conquérir la longueur.

=> Le corps flottant est le 1^{er} niveau de construction du nageur et est le pré-requis à la construction du corps projectile puis du corps propulseur. Cette étape est à privilégier dans l'enseignement de l'aisance aquatique.



- Construire le corps projectile c'est construire un corps gainé et profilé, c'est-à-dire la capacité à se positionner pour passer à travers l'eau avec un minimum de freinage.

- Cette construction est indispensable car elle permet aux élèves de comprendre que l'alignement du corps est nécessaire pour avancer efficacement sans s'épuiser.



- Construire le corps propulseur c'est se déplacer dans l'eau de plus en plus efficacement grâce à l'action des bras et des jambes puis à synchroniser sa respiration pour prolonger ce déplacement.



4.5 - Les incontournables dans l'appréhension du milieu

La notion de peur

Dans les dictionnaires usuels, la peur est un sentiment d'angoisse éprouvé en présence ou à la pensée d'un danger, réel ou supposé, d'une menace. Pour le Centre National Ressources Textuelles Lexicales, c'est un **état affectif** plus ou moins durable, pouvant débiter par un choc émotif, fait d'appréhension (pouvant aller jusqu'à l'angoisse) et de trouble (pouvant se manifester physiquement par la pâleur, le tremblement, la paralysie, une activité désordonnée notamment), qui accompagne la prise de conscience ou la représentation d'une menace ou d'un danger réel ou imaginaire.

Cette « peur de l'eau », n'est pas réelle. Le comportement perçu (par les enseignants ou parents), traduit ordinairement par ce terme « la peur », est en réalité une appréhension de l'enfant, due à un manque d'information relatif au milieu. Ce comportement ne saurait être vaincu par une conduite autoritaire. C'est une défense instinctive, consciente (ou inconsciente). Elle est due à une méconnaissance du milieu ou à un événement personnel passé. Elle est souvent induite par les proches. Elle peut s'exprimer par une attitude de refus et de blocages ; les contractions musculaires ne favorisant pas les apprentissages.

Face à la crispation et l'inhibition du débutant, le milieu ludique et le rôle de l'adulte qui rassure, encourage, reconforte, sont déterminants. Cet état affectif se dissipe plus ou moins facilement par la confiance établie lors de : l'accueil, la découverte progressive du milieu, les divers encouragements et la régularité dans la fréquentation.

Quelques préconisations

- Ne pas hésiter à diffuser un **discours positif permettant de mettre la tête sous l'eau** lors du bain ou de la douche (action volontaire et en douceur de l'enfant et des parents) pour faciliter le travail en cycle natation. Sensibiliser les parents **aux idées reçues** liées notamment à la « dangerosité du grand bassin », informer sur l'encadrement lors des séances, à la sécurité mise en place pour ne pas effrayer les enfants avant leur cycle.
- Aménager le milieu et favoriser **un temps important d'activité** (travail en circuit privilégié) dans l'eau pour éviter les files d'attente et les blocages affectifs. La **quantité et la variété** des actions sont déterminantes dans les acquisitions motrices.
- Privilégier le **travail en grande profondeur dès les premières séances** et multiplier les actions en **immersion**. Les élèves agiront d'abord sous l'eau avant d'apprendre à se déplacer en surface. **L'immersion de la tête** est indispensable et doit être systématiquement recherchée.
- Maîtriser l'équilibre aquatique se construit en grande profondeur et **sans matériel de flottaison**.
- Maîtriser **l'équilibre du corps** quelle que soit sa position dans l'eau est la première garantie de sécurité.
- Laisser les élèves réaliser seuls les situations demandées (ne pas faire à la place des élèves ou « trop » les aider, ce qui nuirait à leur progrès. Exemple : soulever la ligne d'eau alors que l'élève doit passer dessous, soutenir un élève qui doit apprendre à s'équilibrer...)
- Pour toutes les réceptions et chutes ne pas soulever les élèves, ne pas vous substituer aux mouvements et essayer seulement de les accompagner lors du mouvement.
- Mettre en place une **évaluation continue** pour permettre aux élèves de mesurer leurs progrès.
- **Utiliser beaucoup d'images pour les positions** et les effets de l'eau sur le corps : une flèche pour la position des bras, une bouteille pour l'entrée dans l'eau, la lune ou l'espace pour l'effet poussée d'Archimède, le vent pour l'expiration, un ascenseur pour la remontée passive...

5 – La mise en œuvre d'une unité d'apprentissage

5.1 - Le déroulement d'une unité d'apprentissage

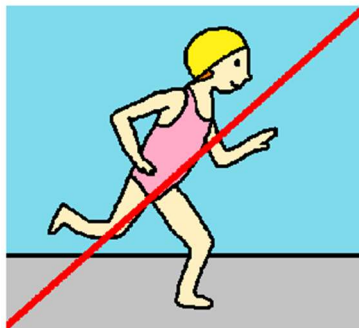
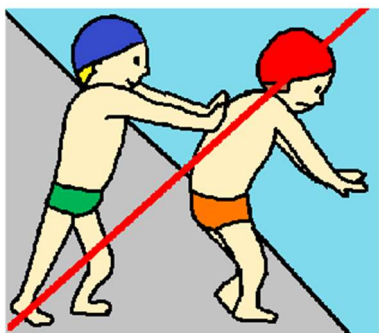
Séances en classe : tout au long du cycle			
Le nombre de séances, pour chaque phase, dépendra du nombre de séances prévues et du niveau de la classe.			
<u>En amont du cycle</u> Entrer dans l'activité	<u>En amont d'une séance</u> S'engager dans l'activité	<u>A la fin d'une séance</u> S'évaluer	<u>A la fin du cycle</u> S'évaluer
1 à 2 séances	3 à 5 séances		1 séance
Construire le sens de l'activité Instaurer les règles	Se confronter à un ensemble de problèmes	Apprendre et s'améliorer	S'évaluer, évaluer les acquis et les progrès
Situation(s) proposée(s)			
Présenter l'activité aux élèves : objectifs et règles de sécurité. Présenter la piscine, le parcours du baigneur : accueil, vestiaires, douches... Préparer les groupes pour l'évaluation initiale : - Cette pré-répartition s'appuie sur la connaissance du niveau des élèves s'ils ont déjà fréquenté la piscine : évaluations des années précédentes (livret natation de l'élève). - Sur une enquête succincte auprès des enfants et des parents : Qui va à la piscine régulièrement ? Qui sait sauter du bord ? Qui met la tête sous l'eau ? ... Utilisation d'un outil pour recueillir les représentations des élèves avant la 1 ^{ère} séance : ce que je crois être capable de faire...	Montrer une vidéo et/ou des photos des attendus de l'évaluation de la 1 ^{ère} séance. Les discussions en classe sont aussi des occasions de repérer les appréhensions, de désamorcer certaines craintes et de dédramatiser certains événements perçus par les élèves de manière plus ou moins traumatisante (ex : boire « la tasse ») ...	Les discussions en classe à la suite d'une séance à la piscine permettent de valoriser les réussites, d'échanger sur les expériences (ex. : j'ai ouvert les yeux sous l'eau) et les satisfactions que l'on en a tirées.	En s'appuyant sur les grilles d'observation ainsi que du projet d'apprentissage des élèves, validation des niveaux pour chaque élève.
	En classe : à partir du projet d'apprentissage individuel de chaque élève : ce que j'ai réussi à faire, ce que je dois apprendre, pour réussir j'ai appris à... Utilisation de pictogrammes, de dessins, de dictée à l'adulte, d'écrits de travail... Engager les élèves dans un véritable projet d'apprentissage en natation scolaire.		
Imprégnation culturelle : Le fabuleux voyage de Lola, Revue EPS, J'apprends la natation, mes docs sports, éditions Milan...			

Exemples pictogrammes pour le parcours du baigneur :



→ L'ensemble des pictogrammes : <https://nuage07.apps.education.fr/index.php/s/qmcefcigid4jqkm>

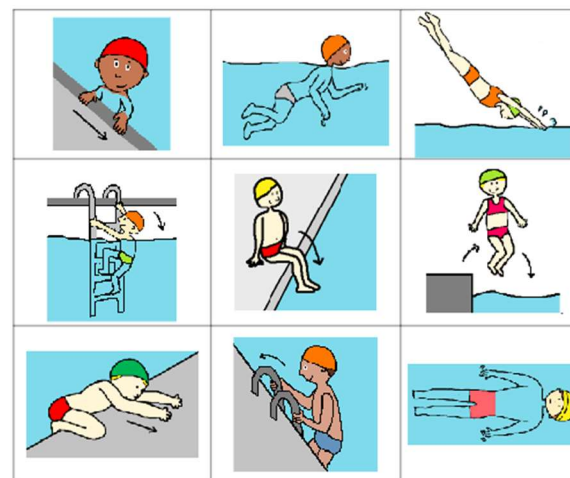
Exemples pictogrammes pour travailler sur les règles de sécurité :



→ L'ensemble des pictogrammes : <https://nuage07.apps.education.fr/index.php/s/jjHc3j6HYcoR6jp>

Exemple d'outil pour recueillir la représentation des élèves :

A la piscine, je crois que je suis capable de ...



→ L'ensemble des documents : <https://nuage07.apps.education.fr/index.php/s/fcdQjLSCxY3sZTf>

Exemple de projet d'apprentissage individuel de l'élève :

NOM : Prénom :

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
 Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés
 Ce qui est attendu en fin d'école maternelle : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés

Je réussis à ...

Date : Date : Date :

Le projet d'apprentissage

Ce que je dois apprendre :

Synthèse

Palier 1 :
 Entrer seul dans l'eau
 Se déplacer en immersion complète
 Sortir seul de l'eau

Palier 2 :
 Sauter ou chuter dans l'eau, se laisser remonter
 Flotter de différentes manières
 Regagner le bord et sortir seul

Palier 3 :
 Entrer dans l'eau par la tête
 Remonter à la surface
 Parcourir 10m en position ventrale tête immergée
 Flotter sur le dos avec le bassin en surface
 Regagner le bord et sortir seul

A l'issue du module natation, a validé le palier.....

→ L'ensemble des documents : <https://nuage07.apps.education.fr/index.php/s/DszJYm53bC7rgFY>

Séances à la piscine		
<u>Phase de référence</u> Se situer	<u>Phase de structuration</u> Apprendre et progresser	<u>Phase de bilan</u> S'évaluer
1 séance	6 à 8 séances	1 séance
Se confronter à un ensemble de problèmes	Apprendre et s'améliorer	S'évaluer, évaluer les acquis et les progrès
Situation(s) proposée(s)		
Explication des règles de sécurité Exploration du parcours et évaluation. Une grille d'évaluation (identique pour l'évaluation initiale et finale) est disponible dans ce projet pédagogique. A l'issue de l'évaluation : établir des groupes de niveau en fonction des besoins des élèves. Cette 1ère séance doit permettre d'affiner la composition des groupes et de faire en sorte que chaque élève soit observé par un MNS.	Le créneau est de 40 minutes : travail sur 2 ateliers, rotation après 20 minutes d'activité. Chaque groupe occupe un espace distinct. Les ateliers sont conçus afin de travailler les différentes composantes à travers les différentes familles de l'activité natation en favorisant l'enchaînement de plusieurs actions motrices. L'objectif étant de préparer les élèves à réaliser un parcours en continuité. Des exemples de situations sont proposés dans ce document afin de travailler les composantes et de construire les différents « corps » du nageur.	Evaluation finale à l'issue de l'unité d'apprentissage. Reprendre la grille d'évaluation pour observer les progrès des élèves. Les progrès seront reportés sur le livret de natation de l'élève et/ou sur le projet d'apprentissage de l'élève. Une fiche de bilan des activités de natation est à renvoyer au CPC EPS à l'issue du cycle d'apprentissage.

5.2 - L'organisation pédagogique

Deux classes utilisent le même créneau horaire. Chaque classe est encadrée sur le bord du bassin soit par un enseignant soit par un MNS (cf taux d'encadrement de la natation scolaire). Ainsi deux groupes minimums sont constitués par classe.

Il convient éventuellement à l'enseignant d'indiquer la répartition des personnes agréées auprès des groupes.

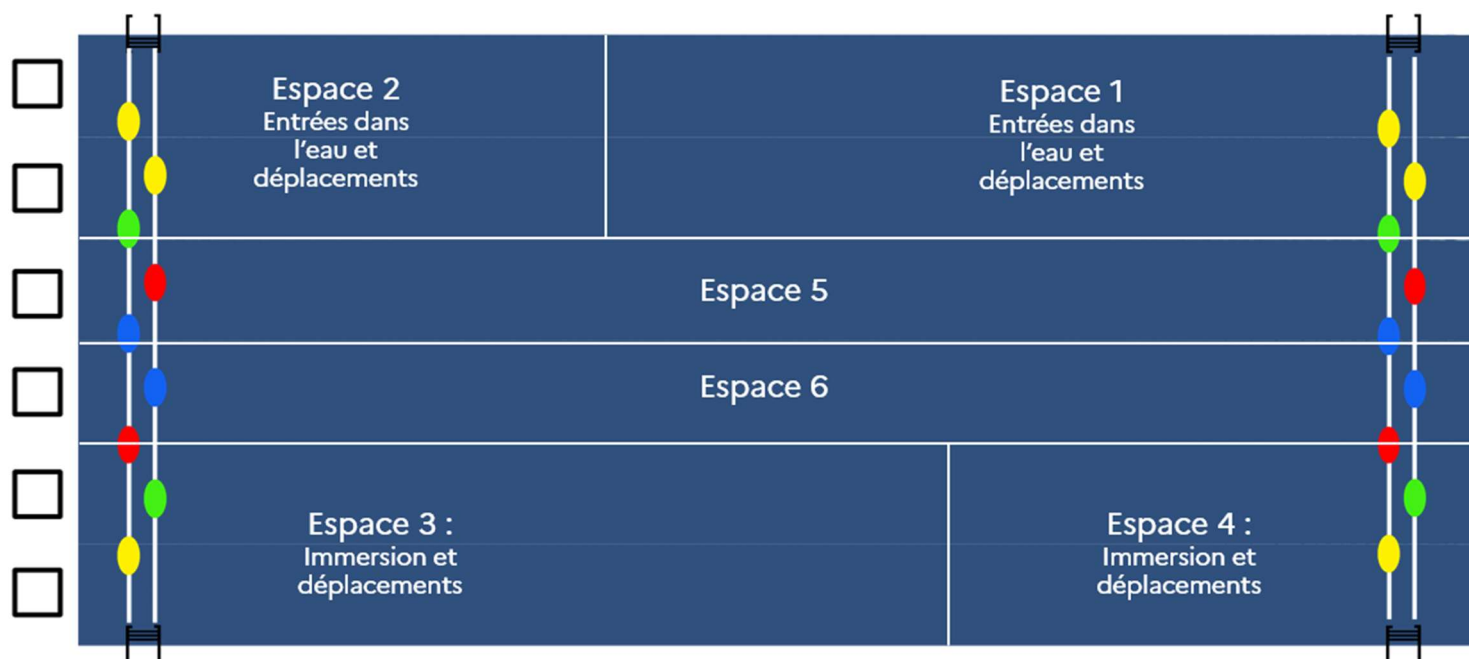
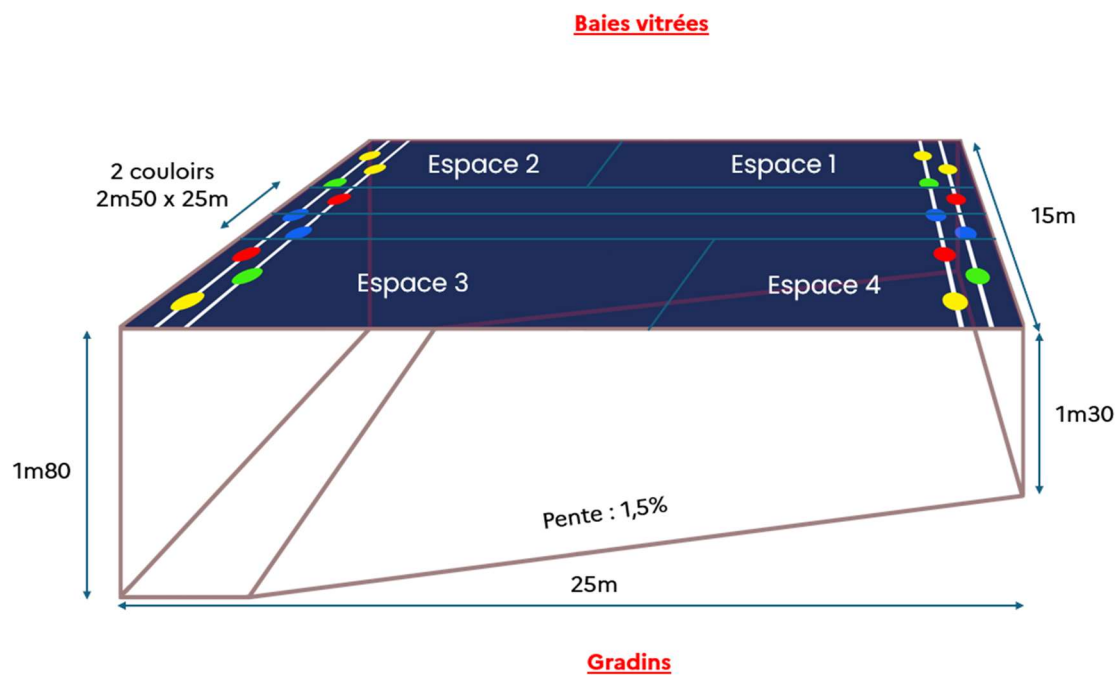
Chaque groupe occupe un des espaces aménagés, quatre espaces d'évolution sont disponibles (E1, E2, E3, E4) ainsi que deux espaces de nage (E5 et E6) au milieu du bassin.

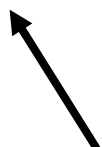
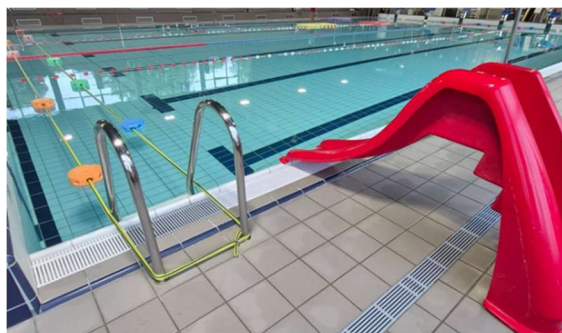
Le changement d'espace de travail s'effectue à chaque séance. Ainsi la préparation des interventions pédagogiques face aux élèves sera adaptée à l'espace de travail prévu. Les couloirs de nage (E5 et E6) non occupés peuvent être utilisés pour s'adapter aux besoins des élèves, notamment des plus grands, ce qui favorise une certaine souplesse d'organisation.

Classe A – 1 ^{ère} ligne (créneau) dans le planning		Classe B – 2 ^{ème} ligne (créneau) dans le planning	
≈ 10 à 15 élèves	≈ 10 à 15 élèves	≈ 10 à 15 élèves	≈ 10 à 15 élèves
Groupe 1 - MNS	Groupe 2 - Enseignant	Groupe 3 - MNS	Groupe 4 - Enseignant
1 ^{ère} séance : Eval – E1	1 ^{ère} séance : Eval – E2	1 ^{ère} séance : Eval – E3	1 ^{ère} séance : Eval – E4
2 ^{ème} séance : E2 – E3	2 ^{ème} séance : E3 – E4	2 ^{ème} séance : E4 – E1	2 ^{ème} séance : E1 – E2
3 ^{ème} séance : E4 – E1	3 ^{ème} séance : E1 – E2	3 ^{ème} séance : E2 – E3	3 ^{ème} séance : E3 – E4
4 ^{ème} séance : E2 – E3	4 ^{ème} séance : E3 – E4	4 ^{ème} séance : E4 – E1	4 ^{ème} séance : E1 – E2
5 ^{ème} séance : E4 – E1	5 ^{ème} séance : E1 – E2	5 ^{ème} séance : E2 – E3	5 ^{ème} séance : E3 – E4
6 ^{ème} séance : E2 – E3	6 ^{ème} séance : E3 – E4	6 ^{ème} séance : E4 – E1	6 ^{ème} séance : E1 – E2
7 ^{ème} séance : E4 – E1	7 ^{ème} séance : E1 – E2	7 ^{ème} séance : E2 – E3	7 ^{ème} séance : E3 – E4
8 ^{ème} séance : E2 – E3	8 ^{ème} séance : E3 – E4	8 ^{ème} séance : E4 – E1	8 ^{ème} séance : E1 – E2
9 ^{ème} séance : Eval grpe MNS	9 ^{ème} séance : E1 ou E2 grpe PE	9 ^{ème} séance : Eval grpe MNS	9 ^{ème} séance : E1 ou E2 grpe PE
10 ^{ème} séance : Eval grpe PE	10 ^{ème} séance : E1 ou E2 grpe MNS	10 ^{ème} séance : Eval grpe PE	10 ^{ème} séance : E1 ou E2 grpe MNS

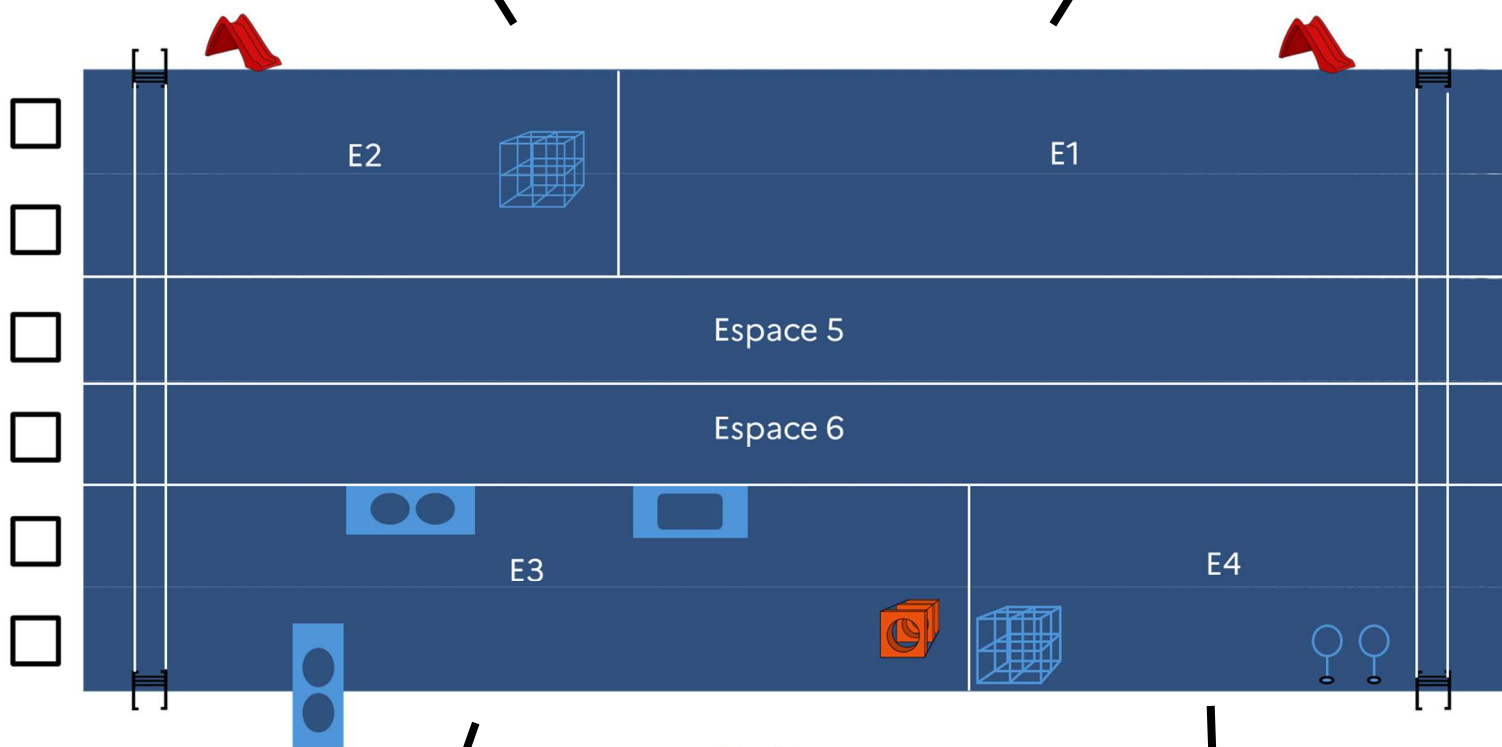
Organisation pour les cycles de 8 séances : les rotations sont identiques avec les évaluations en 7^{ème} et 8^{ème} séances (le MNS évalue son groupe en 7^{ème} séance et en 8^{ème} séance le groupe de l'enseignant).

5.3 - Les aménagements de bassin

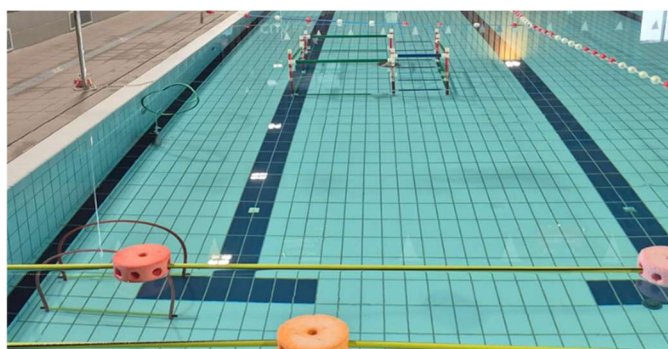




Baies vitrées



Gradins



5.4 - Le matériel à disposition

Le matériel se situe dans les différentes zones du centre aquatique. S'il n'est pas déjà mis à disposition, il se trouve alors dans des caisses prévues à cet effet tout autour du bassin. Le matériel qui se trouve dans le local peut être demandé à un MNS. Le matériel sorti doit être rangé (caisse ou local) après chaque utilisation.



Le matériel est à la disposition **de tous les usagers scolaires** (adultes et enfants) :

- Il peut être *imposé par l'enseignant ou l'intervenant* ayant une intention pédagogique (ex : une course de relais en CM avec un pull-buoy, « témoin » coincé entre les mollets).
- Il peut également être *laissé au choix, plus ou moins contraint ou guidé, des élèves* dans le but de développer l'autonomie et la prise d'initiatives (ex : l'enfant de CP choisit entre une planche, une frite, une grande haltère ou des petites haltères pour réaliser un parcours) selon le degré de confiance de chacun et en s'appuyant sur des moteurs de progrès tels que l'imitation, l'émulation, un contrat ou encore certaines contraintes (ex : réaliser 4 fois le parcours avec au moins 2 objets différents).

Le matériel permanent

Echelle



Plot



Ligne d'eau
Rigide



Le matériel d'aménagement (en place dans les différentes zones d'apprentissage)



Modulo



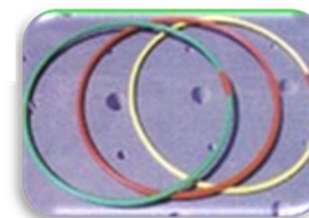
Pont de
singe



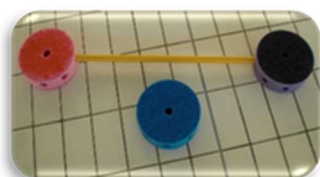
Bi-gliss



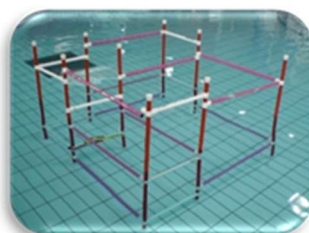
Cerceau lesté



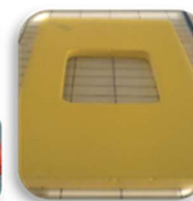
Haltère - immersion



Cage



Tapis



Toboggan



Le matériel d'accompagnement

Perches



Anneaux lestés



Objets
flottants



Mannequin



Haltère main



Pull buoy



Planche



Frite



5.5 - Des exemples de situations d'apprentissages

Fiche pédagogique : CONSTRUCTION DU CORPS FLOTTANT

	Etape 1 (Épaules immergées) ➡ Etape 2 (Immersion de la tête)		
	Situation 1	Contraintes	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	Se déplacer : Sans contrainte. Jeu du bérét : les élèves partent à 2 extrémités du bassin et doivent se rendre le plus rapidement possible au centre (plot) → Pour constater l'inefficacité de l'émergence des épaules. Attacher une importance au choix des binômes. Jeu des maisons : sur une distance mettre des repères visuels (plots) pour la découper. Les élèves n'ont le droit qu'à un seul mouvement par intervalle (« Tu as le droit de te servir du mur qu'une seule fois par intervalle »). Augmenter la taille des intervalles progressivement. Jeu des trains qui se croisent : contourner un obstacle (un camarade). Jeu de la toupie : sur une distance, proposer des repères (plots), les élèves doivent changer de mode déplacement (se déplacer en se retournant dos au mur, face au mur).	Passage d'un déplacement en appui à un déplacement en suspension pour ressentir la poussée d'Archimède. Immersion des épaules. Eloignement du mur. Augmentation de l'amplitude du mouvement.
NIVEAU 1	Situation 2	Contraintes	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	Proposer des jeux de communication sous l'eau qui incitent à mettre la tête sous l'eau : combien de doigts ? Le jeu du chef d'orchestre en montrant un signe ou des attitudes (la bouche ouverte, tirer la langue, une grimace..., un « a », un « o ») à reproduire, des plaques avec des dessins à retrouver... Jeu des objets : proposer une distance et demander aux élèves de regarder 3 fois au fond de la piscine pendant le trajet. Possibilité de mettre des objets à repérer au fond de la piscine. Jeu du maître du temps : par binôme, les élèves sont le long du bord et l'enseignant (ou un élève) décompte le temps sous l'eau avec ses doigts (3 s, 5 s, 10 s). Jeu des dauphins : passer 3X sous un obstacle en augmentant progressivement la hauteur d'immersion (perche, chemin de corde, ligne d'eau, cage, cerceau immergé...).	Dépasser la peur du remplissage. Changement de respiration : passage d'une respiration aérienne à l'apnée. Prendre conscience de sa capacité à rester plusieurs secondes en apnée. Prendre des repères sous l'eau et identifier visuellement le milieu (bassin, fond du bassin, niveau de l'eau...).
	Etape 2 (Immersion de la tête) ➡ Etape 3 (Déplacement vers le bas)		
	Situation 3	Contraintes	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau, déplacement vers le fond du bassin en s'aidant d'appuis solides (échelle, perche, camarade), sortie.	Jeu du « Jacques a dit » : <u>Pour la descente</u> : aller toucher le fond avec ses pieds, aller toucher le fond avec ses fesses, aller toucher le fond avec ses genoux, aller toucher le fond avec la main, aller s'allonger au fond sur le ventre ou sur le dos... <u>Pour la remontée</u> : pas de contraintes spécifiques.	Dépasser la peur de l'engloutissement (difficultés d'aller au fond). Percevoir par le toucher les limites du bassin. Percevoir les effets de l'eau sur le corps pour adapter sa posture et agir dans le milieu aquatique.
NIVEAU 2			

Etape 3 (Déplacement vers le bas) → Etape 4 (Déplacement vers le bas avec remontée passive)		
Situation 3 (suite)	Contraintes	Transformations attendues
Entrée dans l'eau, déplacement vers le fond du bassin en s'aidant d'appuis solides (échelle, perche, camarade), sortie.	Jeu du « Jacques a dit » : <u>Pour la descente</u> : aller toucher le fond avec ses pieds, aller toucher le fond avec ses fesses, aller toucher le fond avec ses genoux, aller toucher le fond avec la main, aller s'allonger au fond sur le ventre ou sur le dos... <u>Pour la remontée</u> : « Vous devez remonter sans utiliser la perche », « vous devez remonter sans pousser au fond », « vous devez remonter en boule », « vous devez remonter comme une feuille » ... ces différentes façons de remonter peuvent être induites par la manière dont on touche le fond de la piscine.	Ressentir la flottaison quelque soit la forme ou l'orientation du corps.
Etape 4 (Déplacement vers le bas avec remontée passive) → Etape 5 (Déplacement vers le bas (seul))		
Situation 4	Contraintes	Transformations attendues
Entrée dans l'eau en sautant, aller toucher le fond et remonter, sortie.	Jeu du « Jacques a dit » : aller chercher un objet immergé.	Percevoir les effets de l'eau sur le corps pour adapter sa posture (corps indéformable et alignement vertical) et agir dans le milieu aquatique.
Etape 5 (Déplacement vers le bas (seul)) → Etape 6 (Remonter dans différentes positions)		
Situation 4 (suite)	Contraintes	Transformations attendues
Entrée dans l'eau en sautant, aller toucher le fond et remonter, sortie.	Jeu du « Jacques a dit » : aller chercher un objet immergé puis remonter pour que le ventre sorte en premier de l'eau, remonter pour que le dos sorte en premier de l'eau, remonter de différentes façons pour que le ventre sorte en premier de l'eau, remonter de différentes façons pour que le dos sorte en premier de l'eau.	Comprendre que les changements de repères ont un effet sur l'orientation du corps (ex : si je regarde le plafond, je remonte par le ventre et si je regarde le fond de la piscine, je remonte par le dos).

Fiche pédagogique : CONSTRUCTION DU CORPS PROJECTILE

NIVEAU 1	Etape 1 (Déplacement horizontal, corps vertical avec les bras et jambes moteurs en appui) ➡ Etape 2 (Déplacement horizontal, corps vertical avec les bras moteurs en appui et les jambes équilibratrices)		
	Situation 1	Contraintes de temps et de limitation motrice	Transformations attendues
	Entrer dans l'eau en grande profondeur, se déplacer horizontalement le long du mur et sortir à l'autre bout.	Jeu du bérêt sans les pieds : les élèves partent à 2 extrémités du bassin et doivent se rendre le plus rapidement possible au centre (plot) sans utiliser les pieds → Attacher une importance au choix des binômes.	Passer d'un corps offrant une grosse résistance à l'avancement (bras et jambes désaxés) à une posture limitant la résistance (alignement tronc-jambe).
	Etape 2 (Déplacement horizontal, corps vertical avec les bras moteurs en appui et les jambes équilibratrices) ➡ Etape 3 (Déplacement vertical avec le corps indéformable)		
NIVEAU 2	Situation 2	Contraintes	Transformations attendues
	Entrer dans l'eau, déplacement en profondeur et sortir.	Jeu du voleur de trésor : récupérer son trésor au fond du bassin en partant d'un appui solide (bord du bassin dans l'eau pour se projeter ou hors de l'eau pour sauter).	Passer d'un corps relâché qui fait obstacle à l'immersion en profondeur à un corps indéformable aligné avec la verticale qui transperce l'eau (corps bouteille).
	Etape 3 (Déplacement vertical avec le corps indéformable) ➡ Etape 4 (Allongement ventral avec ou sans appuis)		
	Situation 3	Contraintes	Transformations attendues
NIVEAU 3	Entrer dans l'eau, réaliser une sustentation horizontale et sortir.	Jeu de l'étoile : réussir à rester immobile dans cette position le plus longtemps possible au fur et à mesure des essais.	Passer d'un corps relâché à un corps gainé et indéformable (alignement bras, tronc et jambes) pour lutter contre l'enfoncement.
	Etape 4 (Allongement ventral avec ou sans appui) ➡ Etape 5 (Déplacement horizontal avec appuis)		
	Situation 4	Contraintes	Transformations attendues
	Entrer dans l'eau, se déplacer et sortir.	Jeu du chat et de la souris : en s'aidant d'une corde, d'un câble ou de deux câbles et par binôme, départ décalé, le chat doit réussir à attraper la souris en touchant son pied avant qu'elle ne rentre dans sa maison matérialisée par un repère sur la ligne d'eau.	Passer d'un corps offrant une résistance (corps non gainé et non aligné) à l'avancement à un corps projectil.
NIVEAU 3	Etape 5 (Déplacement horizontal avec appuis) ➡ Etape 6 (Déplacement horizontal en glissée ventrale)		
	Situation 5	Contrainte	Transformations attendues
	Entrer, se déplacer en glissant et sortir.	Jeu de la torpille : dans l'eau en poussant au mur, réussir à augmenter la distance parcourue en coulée ventrale (augmenter son propre record = réussir à éloigner son plot repère sur le bord du bassin).	Viser l'alignement bras – tête – tronc – jambes (les oreilles entre les bras ; regard au fond du bassin). Passer d'un corps aligné tronc – jambe à un alignement bras – tête – tronc – jambes.
	Etape 6 (Déplacement horizontal en glissée ventrale) ➡ Etape 7 (Déplacement horizontal en glissée ventrale après une entrée dans l'eau par la tête)		
NIVEAU 3	Situation 6	Contrainte	Transformations attendues
	Entrer par la tête, se déplacer en glissant et sortir.	Jeu du pingouin : entrer par la tête et réussir à augmenter la distance parcourue en coulée ventrale du jeu de la torpille. Progressivité des départs en fonction du lieu (marche petit bain, échelle, bord du bassin) et en fonction de la position (assis, accroupi ou debout).	Passer d'une entrée dans l'eau qui offre une résistance à l'avancement à une entrée hydrodynamique pour aller plus loin.
	Etape 7 (Déplacement horizontal en glissée ventrale après une entrée dans l'eau par la tête) ➡ Etape 8 (Déplacement horizontal avec reprise de nage)		
	Situation 7	Contrainte	Transformations attendues
	Entrer par la tête, se déplacer et sortir.	Jeu du nageur : entrer par la tête et atteindre le repère situé après la fin de la glissée ventrale du jeu du pingouin.	Passer d'un avancement en glissée à un déplacement alternant propulsion et projection.

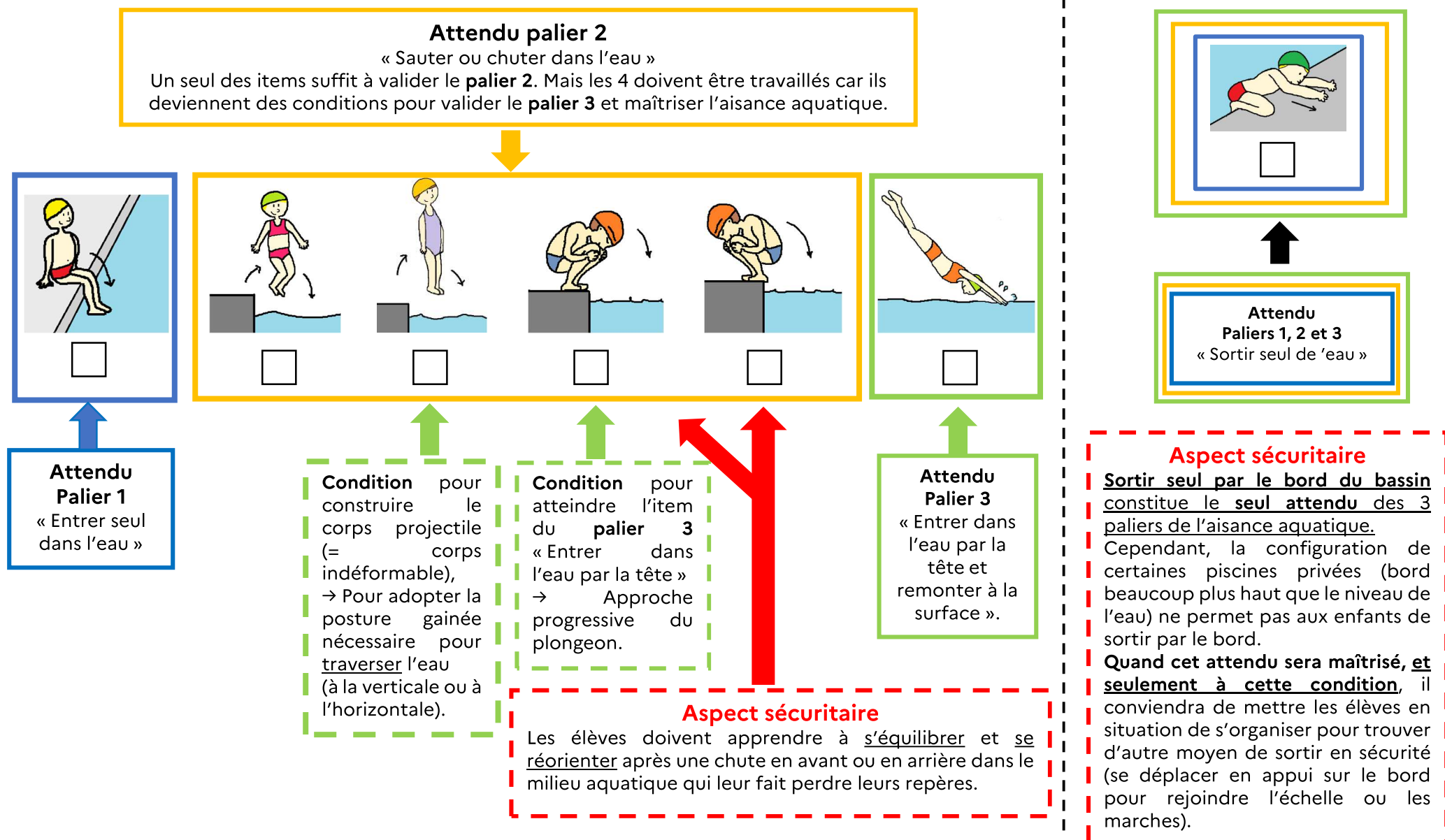
Fiche pédagogique : CONSTRUCTION DU CORPS PROPULSEUR

NIVEAU 1	Etape 1 (Corps hors de l'eau, déplacement sur la paume des mains) ➡ Etape 2 (Déplacement avec les jambes, bras équilibrateurs et épaules dans l'eau)		
	Situation 1	Contraintes	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	Se déplacer : Sans contrainte. Jeu du béret : les élèves partent à 2 extrémités du bassin et doivent se rendre le plus rapidement possible au centre (plot) → Pour constater l'inefficacité de l'émergence des épaules. Attacher une importance au choix des binômes. Jeu des maisons : sur une distance mettre des repères visuels (plots) pour la découper. Les élèves n'ont le droit qu'à un seul mouvement par intervalle (« Tu as le droit de te servir du mur qu'une seule fois par intervalle »). Augmenter la taille des intervalles progressivement.	Changer les repères : Passer des bras du long du corps et les mains à hauteur du bassin à des mains au niveau des yeux.
	Etape 2 (Déplacement avec les jambes, bras équilibrateurs et épaules dans l'eau) ➡ Etape 3 (Déplacement avec bras propulseurs au mur et jambes au contact du mur)		
	Situation 2	Contraintes possibles	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	Jeu du serpent : se déplacer en collant son ventre le long du mur.	Perte des appuis plantaires.
	Etape 3 (Déplacement avec bras propulseurs au mur et jambes au contact du mur) ➡ Etape 4 (Déplacement en augmentant l'amplitude jusqu'au lâcher du mur une main après l'autre)		
	Situation 3	Contraintes possibles	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	Jeu des bras : 2 plots séparés de x mètres et « tu dois utiliser x fois tes bras pour atteindre le 2 ^{ème} plot, tu as 3 essais ». (Tendre vers un nombre limité de mouvements pour privilégier l'amplitude). Jeu de la vitesse : 2 plots séparés de x mètres et un temps donné (x frappes de mains). « Je vais taper x fois et tu devras être arrivé au deuxième plot ». Possibilité de mettre des plots à différentes distances en fonction du niveau des élèves.	Corps détendu. Augmentation de l'amplitude du mouvement.
	Etape 4 (Déplacement en augmentant l'amplitude jusqu'au lâcher du mur une main après l'autre) ➡ Etape 5 (Déplacement vertical)		
	Situation 4	Contraintes possibles	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer s'immerger et sortir à l'autre bout.	Jeu du poteau : Je me déplace et à chaque repère présent sur le bord du bassin, je descends en profondeur, accroché au bord, et je dois m'immerger complètement (tête et corps).	Accepter de donner un mouvement vers le fond pour permettre l'immersion. Changement d'orientation (passage d'une orientation horizontale en surface à une orientation verticale).

NIVEAU 2	Etape 5 (Déplacement vertical) ➡ Etape 6 (Déplacement vertical en alternant les mains (appuis solides))		
	Situation 5	Contraintes possibles	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau, déplacement vers le fond du bassin en s'aidant d'appuis solides (échelle, perche, camarade) et sortie de l'eau.	Le jeu du « Jacques a dit » : descendre en suivant les indications données par Jacques. Aller toucher le fond avec ses pieds, avec ses fesses, avec ses genoux, avec la main, aller s'allonger au fond sur le ventre ou sur le dos...	Acceptation de l'immersion en profondeur et de plus en plus longue. Changement d'orientation (passage d'une orientation horizontale en surface à une orientation verticale en profondeur). Percevoir les effets de la propulsion des bras sur le déplacement du corps dans le milieu aquatique.
	Etape 6 (Déplacement vertical en alternant les mains (appuis solides)) ➡ Etape 7 (déplacement vertical en envoyant vers le fond (appuis solides))		
	Situation 6	Contraintes possibles	Transformations attendues
NIVEAU 3	Entrée dans l'eau, déplacement vers le fond du bassin en s'aidant d'un appui solide et sortie de l'eau.	Jeu du voleur de trésor : en binôme, en partant d'un appui solide (bord du bassin ou perche), être le premier à remonter son trésor.	Donner une impulsion pour envoyer son corps vers le fond. Passer d'appuis solides successifs à une impulsion unique pour envoyer son corps vers le fond.
	Etape 7 (Déplacement vertical en envoyant vers le fond (appuis solides)) ➡ Etape 8 (Déplacement horizontal en s'allongeant (appuis solides))		
	Situation 7	Contraintes possibles	Transformations attendues
NIVEAU 3	Entrée dans l'eau, déplacement et sortie de l'eau.	Jeu du chat et de la souris : le long du bord (ou d'une ligne d'eau ou d'un câble tendu) et par binôme, départ décalé, le chat doit réussir à attraper la souris en touchant son pied avant qu'elle ne rentre dans sa maison matérialisée par un plot.	Passage d'un corps vertical à un corps horizontal. Augmentation de l'amplitude et de l'énergie des mouvements.
	Etape 8 (Déplacement horizontal en s'allongeant (appuis solides)) ➡ Etape 9 (Déplacement horizontal en utilisant l'orientation des appuis)		
NIVEAU 3	Situation 8	Contraintes possibles	Transformations attendues
	Entrée dans l'eau, déplacement et sortie de l'eau.	Jeu du nageur : à proximité d'une ligne d'eau ou du bord du bassin, je parcours une distance donnée en utilisant que x fois les bras. A proximité d'une ligne d'eau ou du bord du bassin, je réalise la distance la plus longue en deux mouvements de bras. Avant mon premier essai, je positionne un plot là où je pense être capable d'arriver. Puis je déplace le plot en fonction de la distance parcourue. L'objectif de ces deux situations étant soit de réduire le nombre de mouvements réalisés sur une même distance ou soit d'augmenter la distance avec un même nombre de mouvements.	Passer d'une motricité imposée par le milieu aquatique (appuis fuyants) à une motricité qui utilise les propriétés du milieu aquatique (pousser l'eau pour recréer des appuis solides).

5.6 - Des repères de progressivité (document Equipe EPS 50 – Novembre 2023)

SENS DU PROGRES – ENTREES ET SORTIES DE L'EAU



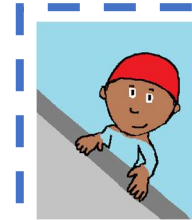
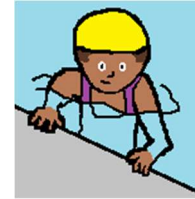
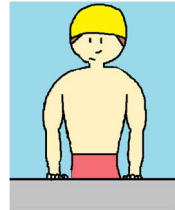
SENS DU PROGRES – POSTURES

La posture n'est pas un axe spécifique de l'aisance aquatique. Aucun item concernant la posture n'est attendu pour valider chacun des 3 paliers. Cependant, la transformation progressive de la posture des élèves est une **condition indispensable** pour leur permettre de vivre les expériences motrices visant les progrès dans les différents axes.

Le corps en appui et la recherche d'appuis plantaires témoignent de la nécessité pour l'élève de recréer une posture de terrien dans le milieu aquatique. C'est donc la première transformation à opérer : perdre les appuis plantaires et se détacher de la posture spontanée de terrien.

Nécessité 1 : immerger les épaules.

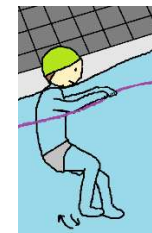
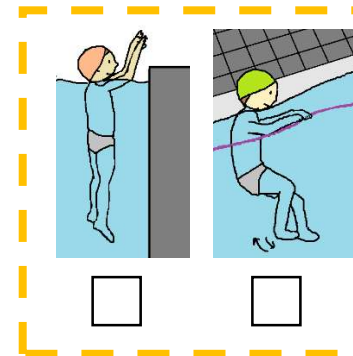
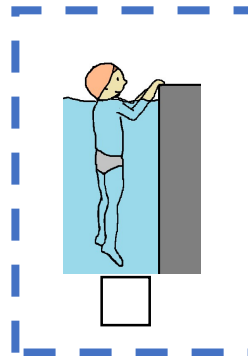
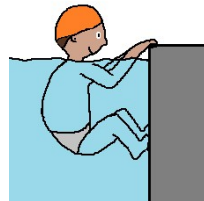
→ Passer du corps en appui au corps en suspension.



Condition pour atteindre l'item du **palier 1** « se déplacer en immersion complète ».
→ Pour ressentir les effets physiques du milieu sur mon corps (portance).

Nécessité 2 : perdre les appuis plantaires.

→ S'approprier le rôle équilibrateur des jambes en suspension.



Condition pour atteindre l'item du **palier 1** « Se déplacer en immersion complète ».
→ Pour m'approprier le rôle moteur des bras et le rôle équilibrateur des jambes.

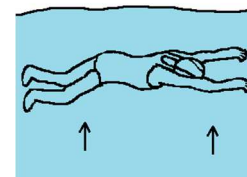
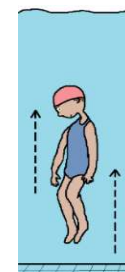
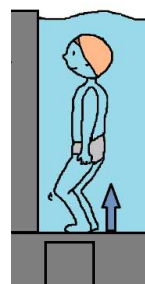
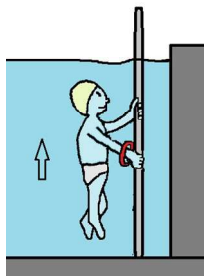
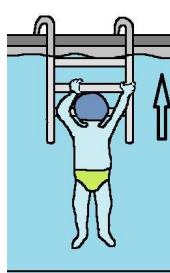
Conditions pour atteindre les items du **palier 2** « Se laisser remonter, flotter de différentes manières, regagner le bord ».
→ Pour comprendre que mon corps dans l'eau ne nécessite pas d'appui physique solide pour se déplacer, contrairement au corps terrien. C'est l'adaptation de la forme du corps et de sa tonicité variable (gainé ou relâché) qui le permettent.

Remonter à la surface

Indication concernant le « corps flottant ».

La **flottaison** du corps intervient dès que celui-ci commence à remonter à la surface et non pas uniquement quand le corps est en surface.

Pour permettre au corps de remonter vers la surface en bénéficiant uniquement des effets physiques du milieu aquatique (sans appui ni poussée), **le corps doit être souple et relâché.**



Attendus palier 2

« Se laisser remonter » et « Flotter de différentes manières »

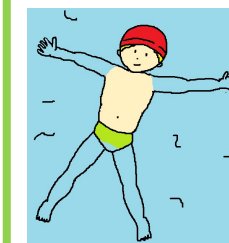
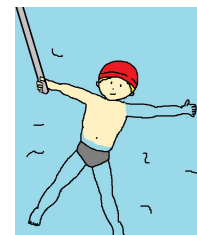
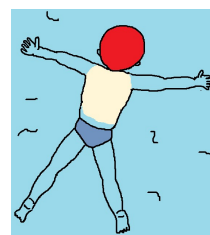
La position statique

Indication concernant la situation spécifique de l'« Etoile de mer ».

Contrairement à une idée répandue, la situation de l'« Etoile de mer » est une situation **qui vise à travailler le corps projectile** et non le corps flottant.

Afin de se maintenir à l'horizontal à la surface sur le ventre ou sur le dos, **le corps doit être tonique, gainé et indéformable** (caractéristiques du corps projectile).

La posture souple et relâchée liée au corps flottant finit par faire plonger les jambes et « enfoncer » le corps sous la surface.



Attendu palier 3

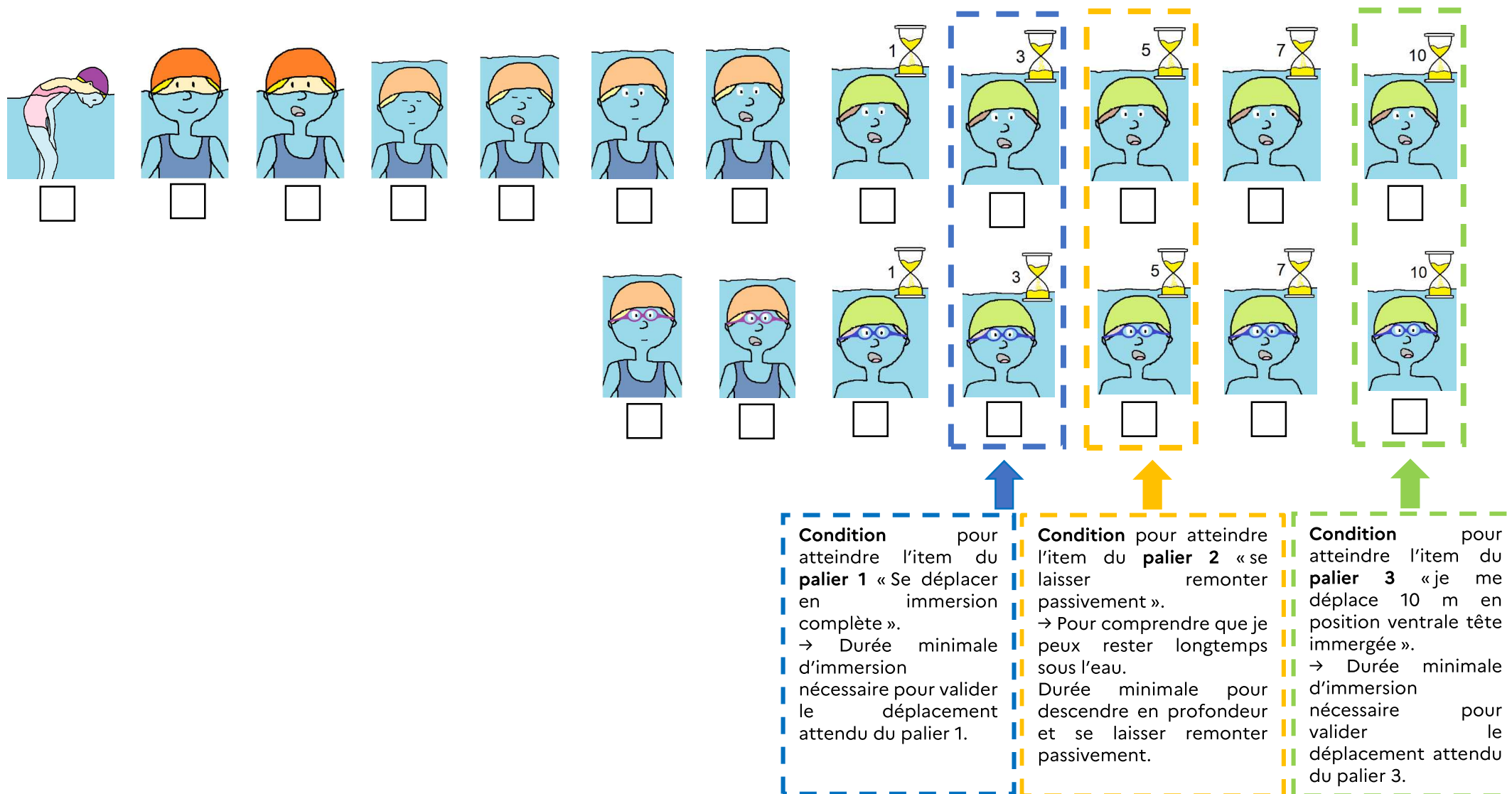
« Flotter sur le dos avec le bassin en surface »

SENS DU PROGRES - IMMERSION

Le port de lunettes est à laisser au libre choix des élèves.

Il peut favoriser leur engagement dans le milieu aquatique afin de les aider à percevoir les limites de l'espace et lever la peur profonde de l'engloutissement.

Ces lunettes pourront être retirées plus tard, quand l'élève se sentira prêt.

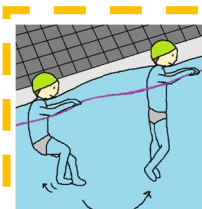
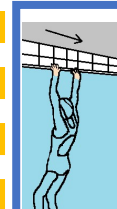
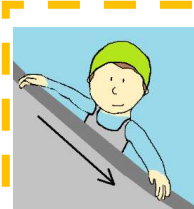
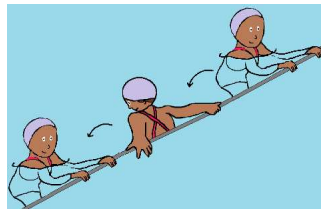
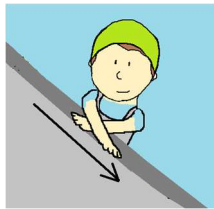
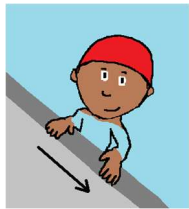


SENS DU PROGRES - DEPLACEMENTS

Les déplacements horizontaux

Conditions pour atteindre le palier 2

- Pour comprendre le rôle équilibrateur des jambes et le rôle propulseur des bras dans le milieu aquatique (contrairement à l'organisation motrice du corps dans le milieu terrestre).
- Pour éloigner son corps du mur afin d'éprouver l'effet physique du milieu : la portance.



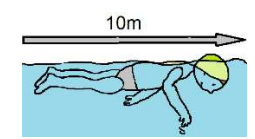
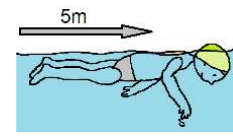
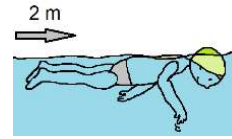
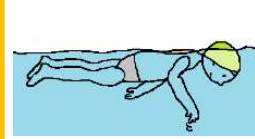
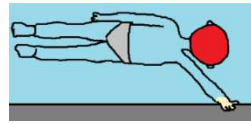
Attendu Palier 1

« Se déplacer en immersion complète »

Indication :

A ce stade, pour poursuivre leur progression et atteindre les paliers 2 et 3, les élèves vont devoir travailler **l'immersion en profondeur et les remontées en surface** pour s'approprier progressivement les postures nécessaires :

- Du corps projectile (corps gainé, indéformable pour traverser l'eau) indispensable aux déplacements horizontaux **et** verticaux.
- Du corps flottant (corps souple et relâché) requis pour permettre la remontée du corps à la surface.



Attendu paliers 2 et 3

« Regagner le bord seul »

→ Un seul de ces 3 comportements observables permet de valider la compétence attendue.

Attendu palier 3

« Parcourir 10 m en position ventrale tête immergée »

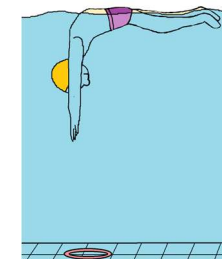
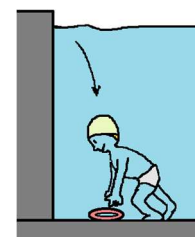
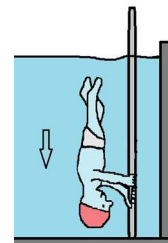
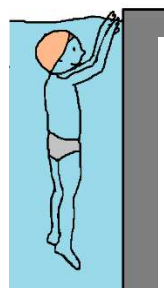
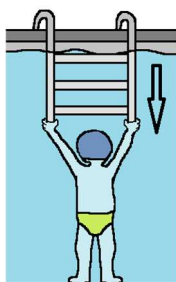
Les déplacements verticaux – S’immerger en profondeur

Indication

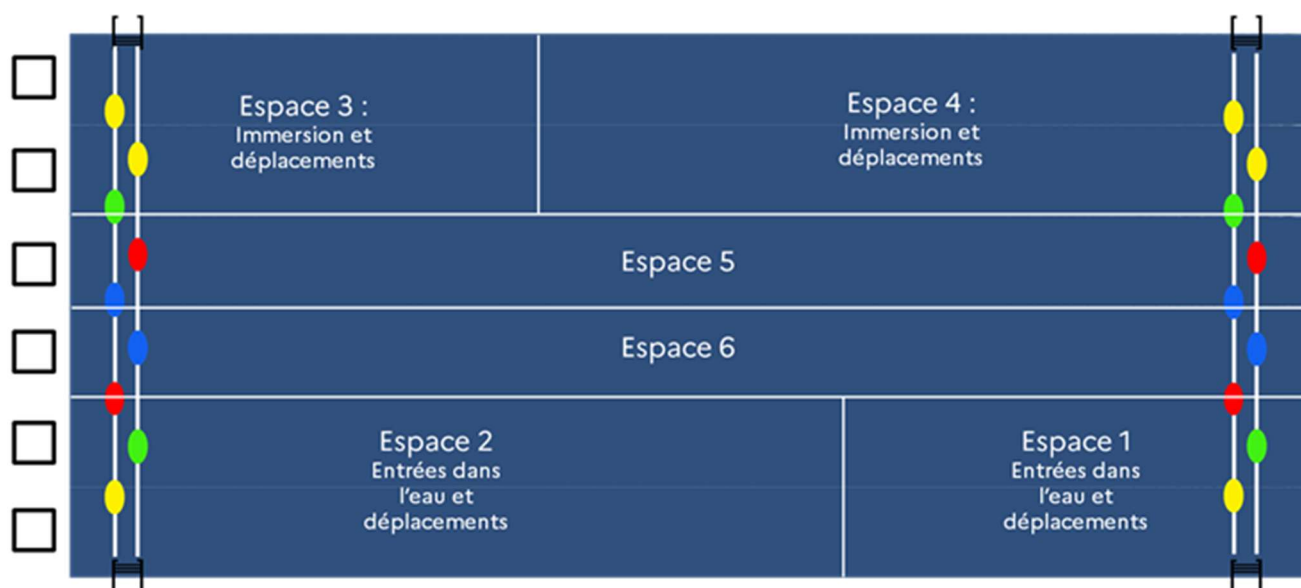
Les immersions en profondeur ne sont pas des attendus spécifiques pour la validation du palier 2.

Cependant, elles sont des conditions :

- pour s'approprier progressivement la posture nécessaire au corps projectile quand les élèves tendent vers des réussites sans aide (échelle, perche).
- pour éprouver les effets physiques du milieu (poussée d'Archimède) et travailler l'adaptation des postures pour acquérir le corps flottant lors des remontées qui sont, elles, des attendus.



5.7 – Des propositions d’activités en fonction des aménagements du bassin



Se déplacer dans l'eau (liste non exhaustive)

Niveau 1

Cette étape consiste à entrer seul dans l'eau, se déplacer en immersion complète de plusieurs secondes et sortir seul de l'eau.

En grande profondeur suivre le bord du bassin :

- avec les deux mains, en croisant ses mains pour se tracter, en croisant des camarades et en utilisant leurs épaules, avec une seule main, en se déplaçant en arrière.

Niveau 2

Cette étape nécessite de sauter ou chuter dans l'eau, se laisser remonter, flotter de différentes manières, regagner le bord et sortir seul.

Déplacement :

En grande profondeur, se déplacer le plus vite possible en se tractant avec le bras coté mur.

Se déplacer dans l'eau en appuis manuels d'un support à un autre (tapis) par action des bras.

Se déplacer en contournant plusieurs tapis.

Se déplacer sur le ventre sans appuis solides le long d'un mur (idem sur le dos) sur une courte distance (2 à 3 m).

Pousser contre le mur avant de commencer un déplacement vers un tapis, une ligne, une cage...

Se déplacer le long d'une ligne d'eau sur quelques mètres.

Surplace :

En se tenant au bord, réaliser la planche puis l'étoile (en se lâchant).

Après un saut dans l'eau, remonter pour que le ventre sorte en premier de l'eau.

Maintenir un équilibre horizontal sur le dos (étoile) en augmentant le temps d'immobilité.

Après un saut dans l'eau, remonter pour que le dos sorte en premier de l'eau.

Maintenir un équilibre horizontal sur le ventre (étoile) en augmentant le temps d'immobilité.

Passer d'un équilibre horizontal sur le ventre à sur le dos et vice versa.

Niveau 3

Cette étape consiste à entrer dans l'eau par la tête, remonter à la surface, parcourir 10 m en position ventrale tête immergée, flotter sur le dos avec le bassin en surface, regagner le bord et sortir seul.

Se laisser glisser en position ventrale d'un toboggan pour aller vers le fond (bras ou pieds devant).
Se laisser glisser en position ventrale d'un toboggan pour aller le plus loin possible jusqu'à l'arrêt.
Expérimenter la coulée ventrale puis costale puis dorsale en se propulsant à partir du bord.
A partir d'une poussée contre le mur, passer dans le modulo ou des cerceaux lestés.
Pousser contre le mur, se laisser glisser puis enchaîner une action propulsive en apnée (4 coups de bras alternés pour continuer le déplacement).
Se déplacer sur 10 m sans s'arrêter.

Niveau 4 (s'adapter à différents types d'environnement)

Sauter dans l'eau, se laisser remonter (remontée passive) à la surface, se déplacer seul sur 15 mètres sans reprise d'appuis ni aides à la flottaison (continuité).

Partir en glissée ventrale et passer en position dorsale et vice versa.
Enchaîner plusieurs traversées de 10 mètres (avec appuis manuels possibles à chaque virage).
Enchaîner une distance de deux longueurs de 10 mètres avec quelques points d'appuis possibles et intermédiaires.
De l'arrêt dans l'eau, se déplacer et s'arrêter à des repères.
Réaliser un déplacement puis au signal changer de direction sans toucher le mur.
Nager en crawl : réaliser de nombreux essais pour améliorer ses performances, placer un plot pour noter la distance parcourue.
Assis sur une planche, essayer de maintenir son immobilité en utilisant uniquement la surface de ses mains (ne pas écarter les doigts).
Assis sur une planche, avancer en utilisant uniquement la surface de ses mains, éprouver la sensation propulsive des mains dans l'eau pour gagner en efficacité lors de la nage (importance de garder la main ferme et solide dans l'eau).
Avec une planche tenue à bout de bras, avancer à l'aide des jambes, souffler dans l'eau et sortir la tête de l'eau sur le côté pour inspirer (travailler la dissociation tête-tronc).

Niveau 5 (S'adapter à différents types d'environnement)

Plonger dans l'eau ou basculer en arrière, franchir en immersion complète un obstacle, se déplacer sur 25 mètres sans reprises d'appuis le plus rapidement.

Nager en crawl (nage libre) sur plus de 25 mètres (bras loin derrière et loin devant avec une quantité de surface dans l'eau importante = action propulsive efficace des bras).
En binôme, réaliser de nombreux essais pour améliorer ses performances (placer un plot, pour noter la distance parcourue).
En parallèle, proposer des situations sur 10/15 mètres pour travailler plus particulièrement un élément (exemple : distinguer tourner vite les bras, ramer efficacement sous l'eau).
Nager en dos crawlé : deux bras en simultanés puis en alternance.
Deux équipes face à face s'affrontent. Au signal, atteindre le plus rapidement possible l'arrivée (au milieu de l'espace de jeu). Chaque élève possède un pull-buoy entre les jambes pour travailler l'utilisation des bras.
Rester en surface en position verticale le plus longtemps possible uniquement grâce à des battements de jambes.

Niveau 5 (Réaliser une performance mesurée)

Plonger et nager 3 minutes en améliorant la distance parcourue.

Parcourir 15 mètres avec le moins de cycles de bras (contrat ou défi).
Par deux, nager 4 minutes en alternant les nageurs, chaque longueur commencée doit être terminée. Le but étant de réaliser le plus de longueurs possibles.
Parcourir la distance la plus longue sans s'arrêter.
Augmenter la distance parcourue sur un temps donné.
Nager avec des palmes.
Nager 6 minutes en ayant le droit à 2 pauses d'environ 20 secondes en bout de longueur. Il est possible de changer la durée totale exigée ou le nombre de pause autorisé en fonction des élèves.
Nager 6 minutes en continu mais en bénéficiant de 3 longueurs sur le dos pouvant être utilisées à tout moment. Il est possible de changer la durée totale exigée ou le nombre de longueur sur le dos autorisé en fonction des élèves.

Entrer et sortir de l'eau (liste non exhaustive) : E1 à E4

Niveau 1

Cette étape consiste à entrer seul dans l'eau, se déplacer en immersion complète de plusieurs secondes et sortir seul de l'eau.

- Descendre par l'échelle (dos au bassin puis face au bassin).
- Remonter par l'échelle.
- Descendre par le bord du bassin (assis face au bassin).
- Remonter par le bord du bassin.
- Descendre par le bord à partir d'une position accroupie.

Niveau 2

Cette étape nécessite de sauter ou chuter dans l'eau, se laisser remonter, flotter de différentes manières, regagner le bord et sortir seul.

- Sauter à l'aide d'une perche et revenir sans aide.
- Sauter vers un tapis pour l'attraper (varier la portance du tapis).
- Sauter pour attraper une ligne d'eau.
- Sauter du bord pour s'accrocher après une immersion complète.
- Sauter et se laisser remonter de différentes manières (remontée passive).
- Sauter verticalement les bras le long du corps.
- Sauter et remonter dos au mur.
- Par binôme inventer une façon de rentrer dans l'eau et son binôme doit reproduire.

Niveau 3

Cette étape consiste à entrer dans l'eau par la tête, remonter à la surface, parcourir 10 m en position ventrale tête immergée, flotter sur le dos avec le bassin en surface, regagner le bord et sortir seul.

- Assis sur le bord du bassin, basculer vers l'avant.
- Accroupi sur le bord du bassin, basculer vers l'avant.
- Assis sur un tapis posé sur l'eau au bord du bassin, basculer vers l'avant puis vers l'arrière.
- Accroupi sur un tapis posé sur l'eau au bord du bassin, basculer vers l'avant puis vers l'arrière.
- Entrer dans l'eau (tête la première et en gardant les bras tendus au-dessus de la tête) depuis : une échelle, un toboggan et le bord du bassin.
- Sauter de différentes manières dans des cerceaux sans les toucher.
- Monter au niveau d'un muret ou d'un plot pour entrer tête la première dans l'eau.
- Par binôme inventer une façon de rentrer dans l'eau et son binôme doit reproduire.

Niveau 4 (s'adapter à différents types d'environnement)

Sauter dans l'eau, se laisser remonter (remontée passive) à la surface, se déplacer seul sur 15 mètres sans reprise d'appuis ni aides à la flottaison (continuité).

- Plonger départ assis, accroupi, pieds décalés.
- Basculer en arrière à partir d'un tapis.
- Au bord du bassin, chuter en arrière et se laisser flotter.
- Depuis un tapis, chuter en arrière, flotter pour revenir au bord.
- Par binôme inventer une façon de rentrer dans l'eau et son binôme doit reproduire.

Niveau 5 (S'adapter à différents types d'environnement)

Plonger dans l'eau ou basculer en arrière, franchir en immersion complète un obstacle, se déplacer sur 25 mètres sans reprises d'appuis le plus rapidement.

- Plonger en avant depuis le bord, les pieds légèrement décalés.
- Plonger pour passer sous une ligne d'eau.
- Plonger au-dessus d'une perche tenue.
- Debout, plonger du bord du bassin ou du plot pour aller toucher le fond avec les mains.
- Plonger et récupérer un objet au fond de l'eau.
- Inventer une autre façon d'entrer dans l'eau que celle proposée par son binôme.
- Plonger pour passer sous un tapis (varier la distance entre le plongeur et le tapis afin de varier les manières de plonger).

Niveau 5 (Réaliser une performance mesurée)

Plonger et nager 3 minutes en améliorant la distance parcourue.

- Plonger et sortir de l'eau le plus loin possible.
- Enchaîner plongeur et coulée ventrale.
- Enchaîner plongeur, coulée ventrale et reprise de nage.

S'immerger (liste non exhaustive) : E3 et E4

Niveau 1

Cette étape consiste à entrer seul dans l'eau, se déplacer en immersion complète de plusieurs secondes et sortir seul de l'eau.

Vivre l'eau : se mouiller, s'immerger partiellement.
Le long de la goulotte, se déplacer en immergeant les épaules.
Pousser un ballon avec le nez puis le front.
En se tenant au bord, mettre le visage dans l'eau puis faire des petits jeux afin de regarder sous l'eau (nombre de doigt, couleur d'un objet immergé, grimaces...).

En suivant le bord, passer sous une perche, une ligne d'eau, un tapis...

Niveau 2

Cette étape nécessite de sauter ou chuter dans l'eau, se laisser remonter, flotter de différentes manières, regagner le bord et sortir seul.

Passer sous des obstacles flottants (frites, planches...). D'abord un puis plusieurs à la suite.
Descendre le long de l'échelle pour attraper un objet posé sur une marche.
En petite profondeur, ramasser un objet lesté, aller chercher des objets attachés dans une cage.
Descendre à l'échelle pour aller s'asseoir au fond.
Descendre à l'aide d'une perche pour aller toucher le fond et/ou ramasser un objet, aller s'asseoir au fond, aller s'allonger au fond.
Descendre le long d'une perche oblique pour toucher le fond avec la main et/ou pour ramasser un objet.
Descendre par l'échelle puis remonter par une perche ou inversement.
Descendre le long d'une perche, toucher le fond et se laisser remonter sans aucun mouvement.

Niveau 3

Cette étape consiste à entrer dans l'eau par la tête, remonter à la surface, parcourir 10 m en position ventrale tête immergée, flotter sur le dos avec le bassin en surface, regagner le bord et sortir seul.

Deux élèves descendent en même temps et s'échangent un objet au fond du bassin (augmenter la distance entre les deux élèves).
Face au mur, pousser verticalement vers le fond de la piscine.
Se recroqueviller en boule contre le mur.
Pousser contre le mur pour récupérer des objets distants de 3 mètres.

Niveau 4 (s'adapter à différents types d'environnement)

Sauter dans l'eau, se laisser remonter (remontée passive) à la surface, se déplacer seul sur 15 mètres sans reprise d'appuis ni aides à la flottaison (continuité).

Descendre par un toboggan et passer à l'intérieur d'un cerceau lesté dans l'eau.
S'immerger et passer à travers la cage avec l'aide des mains.
Pousser sur le mur pour passer dans un cerceau sur le ventre.
Suivre un parcours immergé en profondeur (cerceaux lestés), sur plusieurs mètres.
Commencer à mettre en place une respiration aquatique (inspiration la plus courte possible et expiration complète et lente dans l'eau) sur quelques mètres.

Niveau 5 (S'adapter à différents types d'environnement)

Plonger dans l'eau ou basculer en arrière, franchir en immersion complète un obstacle, se déplacer sur 25 mètres sans reprises d'appuis le plus rapidement.

S'immerger et passer à travers la cage sans appuis des mains et ressortir le plus loin possible.
Rapporter le plus grand nombre d'objets immergés en une seule plongée.
Réaliser la plus longue coulée ventrale.
Déposer un objet le plus loin possible (ligne d'eau au fond du bassin) après avoir réalisé une coulée ventrale.
Par binôme, transporter un objet au fond de la piscine sur plusieurs mètres (moyenne profondeur).
Idem mais mise en place de contraintes soit sur le nombre d'essais, soit sur la distance à parcourir.
Partir en glissée ventrale et passer en position dorsale et vice versa.
Passer sous des obstacles (tapis, tapis à trou, distance entre 2 perches) de différentes longueurs.
Aller chercher des objets immergés au milieu du bassin (pas d'appuis solides à proximité et pas possibilité d'entrée dans l'eau par un plongeon ou un saut).

Niveau 5 (Réaliser une performance mesurée)

Plonger et nager 3 minutes en améliorant la distance parcourue.

Aller chercher des objets immergés en utilisant le plongeon canard.

6 – L'évaluation des élèves

Vous trouverez dans cette dernière partie, l'ensemble des éléments qui vous permettent de situer vos élèves tout au long des cycles d'apprentissage et d'évaluer leur progrès.

Ainsi **le livret de l'élève** permet de mettre en avant le parcours du nageur à l'école et il pourra également servir de support lors des réunions d'harmonisations (CM2-6^{ème}) sur l'apprentissage de la natation.

Les grilles d'évaluation pour tous les niveaux du livret de l'élève seront un support tout au long des cycles.

Dans cette partie, il vous est proposé également les grilles de passation du test-nautique et de l'ASNS. Elles sont accompagnées des certificats de réussite.

Afin d'avoir un retour sur la mise en œuvre de la natation dans le département, une fiche bilan est à compléter à l'issue de chaque cycle d'apprentissage. Celle-ci sert également de support pour compléter des statistiques qui permettent d'avoir une vue d'ensemble de l'enseignement de la natation sur le territoire.

Documents téléchargeables :

Livret natation de l'élève

Outils d'évaluation Séance N°1

**Outils d'évaluation Niveau à 1 à 3
(aisance aquatique)**

Outils d'évaluation Niveau 4

Outils d'évaluation Niveau 5

**Test « Pass-nautique » - Grille
évaluation**

Certificat du Pass-nautique

Test ASNS – Grille évaluation

Attestation ASNS

Bilan des activités natation

Grille auto-évaluation – Elève

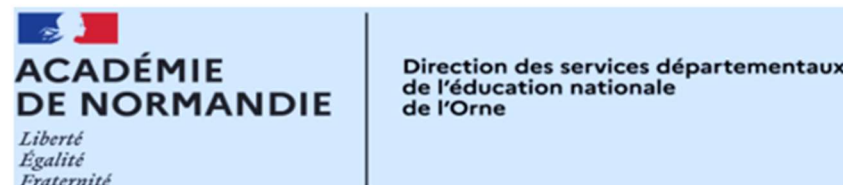
Livret aisance aquatique - Parents

6.1 - Le livret natation de l'élève

Dans le cadre scolaire ou à l'extérieur de l'école (Décret n°2022-276 du 28-02-2022)

Test du « Pass-Nautique » dès la grande section si possible à réaliser avec ou sans brassière de sécurité.	
L'élève est apte à :	
- Effectuer un saut dans l'eau ;	oui - non
- Réaliser une flottaison sur le dos pendant 5 secondes ;	oui - non
- Réaliser une sustentation verticale pendant 5 secondes (se maintenir à la verticale pdt 5")	oui - non
- Nager sur le ventre pendant 20 mètres ;	oui - non
- Franchir une ligne d'eau ou passer sous une embarcation ou un objet flottant.	oui - non
Validé le par tout enseignant dans l'exercice de ses missions ou par une personne titulaire d'une qualification mentionnée dans le paragraphe II de l'article A322-3-2 du code du sport.	

Parcours et connaissances du « savoir nager » pour l'ASNS Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin (à 1 mètre de tout appui solide) et sans lunettes		
Tâche à réaliser	Validation	Indicateurs de réussite
Entrer dans l'eau : chute arrière de 0,8 m. max. profondeur mini 1,50 m.		A partir d'une position accroupie, le corps, dos orienté vers l'eau, et reste dans l'axe de la chute.
Se déplacer sur 3,50 m. vers l'obstacle.		Déplacement libre.
Passer sous l'obstacle : immersion complète sur une distance de 1,5 m.		L'immersion du corps doit être complète. Aucune partie du corps ne doit toucher l'obstacle.
Se déplacer sur le ventre sur 15 m.		Déplacement libre sans contrainte de temps.
Au cours de ce déplacement, réaliser au signal sonore, un surplace vertical pendant 15" puis reprendre le déplacement pour terminer la distance de 20 m.		Position verticale statique ou dynamique, visage et voies respiratoires émergées.
Faire demi-tour du ventre sur le dos.		Sans reprise d'appui solide, ne pas toucher le fond, le mur, la ligne d'eau ou un objet flottant.
Se déplacer sur le dos sur 20 m.		Déplacement libre sans contrainte de temps.
Au cours de ce déplacement, réaliser au signal sonore un surplace horizontal dorsal pendant 15" puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 20 m.		Position horizontale dorsale statique avec ou sans action de stabilisation, voies respiratoires émergées.
Se retourner sur le ventre et passer à nouveau sous l'obstacle : largeur 1,5 m.		Immersion complète, aucune partie du corps ne doit toucher l'obstacle.
Se déplacer pour revenir au départ.		Déplacement libre sans contrainte de temps.
S'ancrer de manière sécurisée sur un élément fixe et stable.		Le nageur peut attendre les secours.
- Savoir identifier le responsable de la surveillance à alerter. - Connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité. - Savoir identifier les circonstances pour lesquelles l'ASNS est adaptée.		- Localiser le surveillant. - Douche systématique, et consignes de sécurité (règlement du centre aquatique). - Identifier ses ressources et ses limites.
Validé en continuité le - dans le 1er degré par le Professeur des écoles et le MNS, - dans le 2 nd degré par le Professeur d'EPS.		



Livret natation élève

Nom :
Prénom :
Date de naissance :

Texte de référence : Note de service du 28-2-2022

De l'Aisance aquatique vers le Savoir Nager

Niveau 1
Palier 1



Niveau 2
Palier 2



Niveau 3
Palier 3



Niveau 4



Niveau 5



ASNS

De la maternelle jusqu'à la fin du cycle 3

Version septembre 2024

De l'Aisance aquatique...

vers

le Savoir Nager

Niveau1 (Palier 1)	Niveau 2 (Palier 2)	Niveau 3 (Palier 3)	Niveau 4	Niveau 5
☐ J'entre seul dans l'eau.	☐ Je saute dans l'eau ou ☐ Je chute dans l'eau.	☐ J'entre dans l'eau par la tête et remonte à la surface.	☐ Je saute seul.	☐ J'entre dans l'eau par la tête départ debout (plongeon).
☐ Je me déplace en immersion complète.	☐ Je me laisse remonter.	☐ Je parcours 10m en position ventrale tête immergée.	☐ Je me laisse remonter à la surface (remontée passive).	☐ Je nage 25 m en améliorant mon temps.
	☐ Je flotte de différentes manières.	☐ Je flotte sur le dos avec le bassin en surface.		
	☐ Je regagne le bord seul.		☐ Je me déplace seul sur 15 m sans reprise d'appuis.	☐ Je nage 3 min en améliorant ma distance parcourue.
☐ Je sors seul de l'eau.				



☐ maîtrise toutes les compétences attendues du palier 1	☐ maîtrise toutes les compétences attendues du palier 2	☐ maîtrise toutes les compétences attendues du palier 3	☐ maîtrise toutes les compétences attendues du niveau 4	☐ maîtrise toutes les compétences attendues du niveau 5
Palier 1 validé Date : Classe : 	Palier 2 validé Date : Classe : 	Palier 3 validé Date : Classe : 	Niveau 4 validé Date : Classe : 	Niveau 5 validé Date : Classe : 



Validation possible du Pass-Nautique à partir de la Grande Section

6.2 – Les fiches d'évaluations

Outils d'évaluation : Séance 1 (Les évaluations se font en moyenne et grande profondeur sans matériel de flottaison).

⇒ L'évaluation se déroule en deux temps. TPS 1 : tous ensemble avec le MNS pour vérifier l'entrée et la sortie de l'eau ainsi que l'aptitude à s'immerger. TPS 2 : le groupe est séparé en 2 (MNS et PE) afin d'affiner la répartition, en s'appuyant sur la capacité de déplacement.

Ecole : Classe :		Noms élèves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Eval N°1 (Aisance aqua)	TPS 1 : Entrer et sortir seul de l'eau (bord, sauter)																															
	TPS 1 : Immerger complètement la tête pendant plusieurs secondes																															
	TPS 2 : Se déplacer avec les épaules immergées																															
	TPS 2 : Parcourir quelques mètres en position ventrale, tête immergée																															
Eval N°2 (Savoir nager)	TPS 1 : Entrer et sortir seul de l'eau (bord, sauter)																															
	TPS 1 : Parcourir en position ventrale, tête immergée la plus longue distance																															
	TPS 2 : Parcourir en position dorsale la plus longue distance																															
	TPS 2 : sur le dos avec le bassin en surface																															
Groupe																																

Outils d'évaluation (tout au long du cycle d'apprentissages) : Niveau 1 à 3

Les évaluations se font en moyenne et grande profondeur sans matériel de flottaison.

Vous pouvez utiliser ou faire utiliser cette grille d'évaluation pour une évaluation par l'observation tout au long du cycle.

Les attendus de fin de niveau sont en gras et grisés.

Remplir le tableau première séance par : I validation Initiale	Remplir le tableau dernière séance par : F validation Finale
--	--

Année	Ecole : Enseignant(e) : Classe :	Noms élèves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Niveau 1 (Palier 1)	Entrer seul dans l'eau																				
	Sortir seul de l'eau																				
	Se déplacer avec les épaules immergées																				
	Immerger complètement la tête pendant plusieurs secondes																				
	Entrer seul dans l'eau, se déplacer en immersion complète et sortir seul de l'eau																				
Niveau 2 (Palier 2)	Sauter ou chuter dans l'eau																				
	Se laisser remonter passivement																				
	Flotter de différentes façons																				
	Regagner le bord et sortir seul de l'eau																				
	Sauter ou chuter dans l'eau, se laisser remonter, flotter de différentes manières, puis regagner le bord et sortir seul																				
Niveau 3 (Palier 3)	Entrer dans l'eau par la tête et remonter à la surface																				
	Parcourir 10m en position ventrale, tête immergée																				
	Flotter sur le dos avec le bassin en surface																				
	Regagner le bord et sortir seul de l'eau																				
	Entrer dans l'eau par la tête, remonter à la surface, parcourir 10m en position ventrale tête immergée, flotter sur le dos avec le bassin en surface, regagner le bord et sortir seul																				

Outils d'évaluation : Niveau 4

Les évaluations se font en grande profondeur sans matériel de flottaison.
Les attendus de fin de niveau sont en gras et grisés.

Remplir le tableau
première séance par :
I validation Initiale

Remplir le tableau
dernière séance par :
F validation Finale

Ecole : Enseignant(e) : Classe :			Elèves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Niveau 4	Entrer dans l'eau	Entrer dans l'eau sans aide																
		Sauter seul et attraper la perche																
		1- Sauter seul sans aide																
	S'immerger	Immerger complètement la tête (5 secondes)																
		Passer sous un obstacle à fleur d'eau (ligne d'eau, perche...)																
		Rechercher un objet immergé (environ 1,5 m) avec ou sans l'aide d'un appui (perche, échelle...)																
		Sauter à la verticale (bouteille) pour aller toucher le fond																
		Pousser au fond pour remonter à la surface																
		2 -Se laisser remonter à la surface (remontée passive)																
	S'équilibrer	Passer d'une position ventrale à une position dorsale (passage latéral, vrille)																
		Réaliser un surplace vertical pendant 5 secondes																
		Réaliser étoile dorsale pendant 5 secondes																
	Se déplacer	Se déplacer le long du bord tête immergée																
		Réaliser une coulée ventrale d'au moins 3 m																
		3 -Se déplacer seul sur 15 m sans reprise d'appuis																
	1-2-3 réalisés en continuité, sans reprise d'appuis :																	

Outils d'évaluation : Niveau 5

Les évaluations se font en grande profondeur sans matériel de flottaison.

Les attendus de fin de niveau sont en gras et grisés.

Remplir le tableau
premières séance par :
I validation Initiale

Remplir le tableau
dernière séance par :
F validation Finale

Ecole :			Elèves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Enseignant(e) :																		
Classe :																		
Niveau 5	Entrer dans l'eau	Basculer en avant, accroupi, entrée par la tête (plongeon)																
		Basculer en arrière, accroupi																
		1- Entrer dans l'eau par la tête départ debout (plongeon)																
	S'immerger	Franchir un obstacle d'1m50 en immersion complète																
		Rechercher un objet immergé (environ 1,5 m) avec ou sans l'aide d'un appui (perche, échelle...)																
		Sauter à la verticale (bouteille) pour aller toucher le fond																
		Pousser au fond pour remonter à la surface																
	S'équilibrer	Passer d'une position ventrale à une position dorsale (passage latéral, vrille)																
		Réaliser un surplace horizontal dorsal pendant 15 secondes																
		Réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes																
	Se déplacer	Se déplacer en position ventrale sur 20 m																
		Se déplacer en position dorsale sur 20 m																
		Réaliser une coulée ventrale de plus en plus longue																
2 –Nager 25 m en améliorant son temps																		
3 –Nager 3 min en améliorant la distance parcourue																		
1 et 2 réalisés en continuité, sans reprise d'appuis ni matériel : Plonger et nager sur 25 m																		
1 et 3 réalisés en continuité, sans reprise d'appuis ni matériel : Plonger et nager 3 minutes																		

6.3 – Le test pass-nautique

Test « Pass-nautique » / Grille de validation du test pratique

Entourer le n° de l'élève au départ / écrire E en cas d'échec à un item

→ Pas de E sur la ligne => mettre un Oui dans la colonne « test validé »

→ Un ou plusieurs E sur la ligne => écrire Non dans la colonne « test validé »

Ecole : Classe :						Inscrire B si test effectué avec brassière	Test Validé ? Oui / Non
NOM Prénom	Effectuer un saut dans l'eau	Flottaison sur le dos 5"	Surplace vertical 5"	20 m ventral	Franchir une ligne d'eau ou un objet flottant		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
TOTAL							

Date et signature de l'enseignant(e) :

Signature du MNS :

Tampon :

Certificat du Pass-nautique

L'ELEVE

Nom :

Prénom :

Date de naissance :/...../.....

ECOLE/COLLEGE

.....

.....

Le professeur des écoles / le professeur d'éducation physique et sportive ⁽¹⁾ certifie que
l'élève
a réussi le test défini par l'article A.322-3-2 du code du sport.

Le/...../..... Nom et signature du professeur

⁽¹⁾ Rayer la mention inutile

Cachet de l'établissement
Date et signature du directeur d'école
ou du chef d'établissement

6.4 – L’attestation du savoir nager en sécurité

Test A.S.N.S. / Grille de validation du test pratique

Entourer le n° de l’élève au départ / écrire E en cas d’échec à un item

→ Pas de E sur la ligne => mettre un Oui dans la colonne « test validé »

→ Un ou plusieurs E sur la ligne => écrire Non dans la colonne « test validé »

Ecole :	Aller						Retour				s'ancrer de manière sécurisée sur un élément fixe et stable	Test Validé ? Oui / Non
Classe :												
NOM Prénom	Chute arrière	Déplacement 3,50 m ventral	Immersion sous obstacle 1,50 m	20 m ventral	Surplace vertical 15"	Demi-tour et passage sur le dos	20 m dorsal	Surplace horizontal dorsal 15"	Immersion sous obstacle 1,50 m	Déplacement 3,50 m ventral		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
TOTAL												

Date et signature de l’enseignant(e) :

Signature du MNS :

Tampon :

Attestation « Savoir-nager » en sécurité

Définie par l'arrêté du 28 février 2022 relatif à l'attestation du « savoir-nager » en sécurité

Cette attestation est délivrée par le directeur d'école ou le chef d'établissement :

Nom Prénom

à l'élève :

Nom : Prénom :

Date de naissance :/...../.....

Ecole / Collège :

Académie :

Fait à, le

Cachet de l'établissement et
signature du directeur d'école ou
du chef d'établissement

Professionnel agréé (MNS)

Professeur

6.5 – Le bilan de fin de séquence

Bilan des activités natation - Année

Bilan quantitatif (à renvoyer par le directeur pour TOUTE l'école)

→ Indiquer pour chaque élève son niveau validé (de 1 à 5) ET le nombre d'élèves ayant validés le pass-nautique et/ou l'ASNS.

Ecole / RPI :				De l'Aisance Aquatique... vers le Savoir Nager					
Niveau	Nombre d'élèves	Nombre de séances cumulées sur la scolarité	Nombre d'élèves testés	Niveau 0	Niveau 1 (Palier 1)	Niveau 2 (Palier2)	Niveau 3 (Palier 3)	Niveau 4	Niveau 5
CM1 (exemple)	17	30	17	0	3	2	5	0	7
GS									
CP									
CE1									
CE2									
CM1									
CM2									

A renseigner en complément des différents niveaux	
Pass Nautique	ASNS Sans lunettes
9 (sur 17)	5 (sur 17)

Bilan qualitatif

Nombre de MNS présents	
Points positifs	
Points à améliorer	
Remarques / questionnaire	

6.6 – La fiche de liaison CM2 – 6^{ème}

Fiche de liaison CM2-6^{ème} en Natation

Année scolaire : Ecole :

Au cours de leur scolarité primaire, les élèves de CM2 ont bénéficié de séances de natation.

Mettre une croix dans la case qui correspond à la situation de chaque élève.

De l'Aisance Aquatique... vers le Savoir Nager							ASNS Sans lunettes
Nom et prénom	Elève non testé	Niveau 1 (Palier 1)	Niveau 2 (Palier2)	Niveau 3 (Palier 3)	Niveau 4	Niveau 5	