

**Circonscriptions de
FOSES, GOUSSAINVILLE et ECOUEN**

**Communauté d'agglomération
Roissy porte de France**

Projet pédagogique
NATATION



SOMMAIRE

PRESENTATION

I. CONDITIONS D'ORGANISATION

1) Données techniques	4
2) Transport	4
3) Fréquence	4
4) Conditions matérielles	4
5) Organisation générale des vacances	5
6) Sécurité	6
7) Rôles et responsabilités	7

II. MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE

1) Programmes	8
2) Compétences spécifiques du "SAVOIR-NAGER"	8
3) Evaluation	9 et 10

III. ANNEXES

- Aide à la rédaction d'un module d'apprentissage
- Aide à la construction d'une progression dans les différents domaines du « savoir-nager »
- Fiches d'auto-évaluation pour les élèves
- Références bibliographiques
- le SAVOIR-NAGER
 - Arrêté du 9 juillet 2015 précisant les modalités de passation
 - Exemple d'attestation scolaire du savoir-nager

PRESENTATION

La circulaire n° 2004-139 du 13 juillet 2004 relative à l'enseignement de la natation dans les établissements scolaires des premier et second degrés, modifiée par la circulaire n° 2004-173 du 15 octobre 2004, et la circulaire n° 2010-191 du 19 octobre 2010 **sont abrogées et remplacées** par la présente **la circulaire 2011-090 du 7-7-2011** à compter de la rentrée scolaire 2011 :

- Apprendre à nager à tous les élèves est une **priorité nationale, inscrite dans le socle commun de connaissances et de compétences.**
- Le **savoir-nager** visé au dernier palier du socle commun est défini dans les programmes du collège par le « 1er degré du savoir-nager ». Il **correspond à une maîtrise du milieu aquatique permettant de nager en sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé** (piscine, parc aquatique, plan d'eau calme à pente douce) et doit être acquis dès la classe de 6ème et au plus tard en fin de 3ème.
- L'acquisition des connaissances et des compétences permettant **l'accès au savoir-nager se conçoit à travers la programmation de plusieurs cycles d'activités répartis aux trois paliers du socle.**
- Cet apprentissage commence **à l'école primaire et, lorsque c'est possible, dès la grande section de l'école maternelle.** Il doit répondre aux enjeux fondamentaux de l'éducation à la sécurité et à la santé mais aussi favoriser l'accès aux diverses pratiques sociales, sportives et de loisirs.
- **Les connaissances et les capacités nécessaires s'acquièrent progressivement et doivent être régulièrement évaluées,** notamment au palier 2 du livret personnel de compétences.
- Il revient aux autorités académiques, corps d'inspection, chefs d'établissement, équipes pédagogiques et équipes de circonscription **d'assurer pour l'ensemble des élèves un parcours de formation cohérent et le suivi des compétences acquises.**

I. CONDITIONS D'ORGANISATION

Préalablement à l'activité, le projet pédagogique, écrit conjointement avec les intervenants extérieurs, doit être soumis à l'approbation de l'Inspecteur de l'Education nationale. Une convention doit être ratifiée, les intervenants font l'objet d'une procédure d'agrément. Les modalités d'organisation sont réévaluées et définies annuellement.

1) Données techniques :

Les écoles des circonscriptions de Fosses, Goussainville et Ecoeuen sont accueillies dans les piscines de la Communauté d'Agglomération de Roissy Porte de France.

2) **Transport** : organisé et géré par le service des sports de la Communauté d'agglomération de Roissy Porte de France (pour les écoles se situant sur la CARPF).

3) Fréquence

Circonscription de FOSSES	
Maternelles	Elémentaires du CP au CM2
<u>Durée du module</u> : De fin septembre à fin décembre (vague1) De fin décembre à début mars (vague 2) De mi-mars à mi-juin (vague3) - 10 séances - 1 séance hebdomadaire - 30 minutes de pratique effective	<u>Durée du module</u> : De fin septembre à fin janvier (vague1) De fin janvier à mi-juin (vague 2) - 15 séances - 1 séance hebdomadaire - 35 minutes de pratique effective. Pour les CP et CE1 des écoles de LUZARCHES et CHAUMONTEL - 10 séances de 30 à 35 min de pratique effective
Circonscription de GOUSSAINVILLE	
Maternelles	Elémentaires du CP au CM2
<u>Durée du module</u> : De fin septembre à fin décembre (vague1) De fin décembre à début mars (vague 2) De mi-mars à mi-juin (vague3) - 10 séances - 1 séance hebdomadaire - 30 minutes de pratique effective	<u>Durée du module</u> : De fin septembre à fin décembre (vague1) De fin décembre à fin février (vague 2) De début mars à mi-juin (vague3) - 10 séances - 1 séance hebdomadaire - 35 minutes de pratique effective
Circonscription d'ECOEUN	
Maternelles	Elémentaires CP/CE1/CM2
<u>Durée du module</u> : De fin septembre à fin décembre (vague1) De fin décembre à début mars (vague 2) De mi-mars à mi-juin (vague3) - 10 séances - 1 séance hebdomadaire - 30 minutes de pratique effective	<u>Durée du module</u> : De fin septembre à fin janvier (vague1) De fin janvier à mi-juin (vague 2) - 15 séances - 1 séance hebdomadaire - 35 minutes de pratique effective

4) Les conditions matérielles

Température et confort

Il est important d'assurer aux élèves la sensation de confort thermique utile au bon déroulement des activités d'enseignement.

Surface utile et fréquentation du bassin

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

5) Organisation générale des vacances

Entrée dans la piscine **10 mn avant le début de séance/ 20 mn pour le rhabillage** (élémentaires et maternels).

En Arrivant

- Se déchausser, laisser les chaussures et chaussettes rangées dans le hall d'entrée :
à Louvres et à Roissy : sous les bancs *à Fosses : dans la grande armoire se trouvant dans les vestiaires*
à Surveilliers : sur les étagères *à Goussainville : dans le hall de l'entrée principale*

Dans les vestiaires

- Se déshabiller dans le calme.
- Interdiction d'utiliser les cabines individuelles (sauf pour l'enseignant et à titre exceptionnel pour certains élèves et en accord avec le chef de bassin).
- Passer aux toilettes et douches avant chaque début de séance.

Attention ! la rotation des classes dans les vestiaires est propre à chaque piscine (se rapprocher du CPC pour plus de d'informations).

Sur le bassin

- **Le port du bonnet est obligatoire.** (Attention ! La piscine ne prête pas de bonnet)
- Chaussons blancs non obligatoires sauf en cas de verrues.
- Pas de bijoux.
- Les 30 mn ou 35 mn de séance comprennent l'arrivée sur le bord du bassin, l'installation, rangement du matériel, la prise en charge du groupe jusqu'au retour à la douche.
- Chaque enseignant amène **la liste de la classe** dès la 1^{ère} ou 2^{ème} séance.
- Penser aussi, lors de la 1^{ère} séance, à présenter aux MNS les personnes qui accompagnent la classe (AVS, ATSEM, parents,...)

Cas particulier des personnes n'étant pas en charge de l'encadrement de l'activité

Rôle des adultes accompagnateurs (ATSEM, parents,...)

À l'école maternelle, les ATSEM peuvent participer à l'encadrement de la vie collective des séances de natation. Leur participation doit faire l'objet d'une autorisation préalable du maire.

La participation des autres accompagnateurs doit faire l'objet de l'autorisation du directeur d'école.

- Leur présence se limite aux activités d'accompagnement : transport, vestiaires, toilettes, douches.
- Lors des séances de natation, ils peuvent être présents sur le bassin, **à l'endroit qui leur est réservé**, mais ne peuvent intervenir en aucune façon dans les enseignements. Il convient donc à l'enseignant de préciser ces modalités de fonctionnement aux accompagnateurs.
- Afin de **garantir le droit à l'image des élèves et des personnels**, il est rappelé qu'il est interdit de photographier ou filmer des séances de natation sans avoir eu auparavant l'autorisation écrite des parents d'élèves et des personnels concernés.

L'encadrement de la vie collective par classe doit être limité à :

- L'enseignant + 4 adultes en maternelle (maximum)
- L'enseignant + 2 adultes en élémentaire (maximum)

En cas d'annulation de la séance (enseignant absent et non remplacé par exemple) :

Le directeur de l'école prévient le plus rapidement possible la piscine. (et en informe par mail le CPC EPS de circonscription)

Bassin de Louvres : 01 34 68 77 88 ou 06 24 02 08 89
Bassin de Roissy : 01 34 29 04 00 ou 06 23 71 14 27
Bassin de Fosses : 01 34 68 65 49 ou 06 34 14 48 42
Bassin de Surveilliers : 01 34 68 66 50 ou 06 28 01 71 69
Bassin de Goussainville : 01 30 18 95 60 ou 06 22 88 10 18

En cas d'absence d'un professionnel qualifié :

L'effectif est réparti sur les autres groupes ou les groupes sont réorganisés, dans la limite des normes d'encadrement réglementaires. Si celles-ci ne peuvent être respectées, la séance est annulée. Dans ce cas, la piscine prévient l'école à l'avance. (et en informe par mail le CPC EPS de circonscription)

En cas de problème de transport

Si le car ne se présente pas à l'école : le directeur prévient le plus rapidement possible la piscine. (et en informe par mail le CPC EPS de circonscription)

Si la piscine apprend que le transport est annulé : le chef de bassin prévient l'école dès que possible. (et en informe par mail le CPC EPS de circonscription)

Les élèves dispensés de baignade

Les **enfants malades** sont momentanément écartés de l'activité et sont confiés pendant la vacation à une classe d'accueil sur l'école.

Les absences réitérées et/ou les absences des élèves sur plusieurs séances consécutives devront être justifiées par un certificat médical.

A titre très exceptionnel

En cas d'absence de plusieurs enseignants non remplacés sur une même école.

L'accueil dans les classes restantes peut devenir problématique. Les enfants dispensés de baignade peuvent **exceptionnellement** être emmenés ce jour-là avec les autres élèves à la piscine et rester hors de l'eau. Ils sont alors sous la surveillance exclusive de l'enseignant **si celui-ci ne prend pas un groupe en enseignement.**

Attention ! En aucun cas, des élèves issus d'autres classes peuvent être emmenés à la piscine.

6) Sécurité

Surveillance des bassins

La surveillance est obligatoire pendant toute la durée de la présence des classes dans le bassin et sur les plages, telle que définie par le plan d'organisation de la surveillance et des secours (POSS) prévu par l'article D. 322-16 du code du Sport. Elle est assurée par un personnel titulaire d'un des diplômes conférant le titre de maître nageur sauveteur.

Les surveillants de bassin sont exclusivement affectés à la surveillance et à la sécurité des activités, ainsi qu'à la vérification des conditions réglementaires d'utilisation de l'équipement **et, par conséquent, ne peuvent simultanément remplir une mission d'enseignement.**

Chaque membre de l'équipe pédagogique participe activement à **la sécurité** tout au long du déroulement des séances :

- La vigilance doit être **accrue lors du passage aux douches** pour éviter **tout accès au bassin sans surveillance.**
- L'entrée des élèves sur la plage du bassin, ainsi que la sortie doivent être encadrées par les adultes et doivent se faire au signal du MNS.
- L'entrée dans l'eau ne peut s'effectuer qu'avec la présence d'un M.N.S
- A la fin de la séance, l'enseignant **réunit tous ses élèves**, les **compte** et les accompagne aux vestiaires en se plaçant **en fin de groupe.**

Taux d'encadrement minimum

	Pour 1 classe maternelle (GS)	Pour 1 classe élémentaire
Enseignement	L'enseignant + 2 MNS agréés	L'enseignant + 1 MNS agréé
		Pour 2 classes élémentaires
		2 enseignants + 2 MNS agréés
Surveillance	1 MNS agréé par bassin (<i>exclusivement affecté à cette tâche</i>)	

- **Un encadrant agréé supplémentaire est requis quand le groupe classe comporte des élèves issus de plusieurs classes et qu'il a un effectif supérieur à 30 élèves.**
- Dans une classe comprenant des élèves de maternelle et d'élémentaire, les normes d'encadrement de la maternelle s'appliquent.
- Néanmoins, quand la classe comporte moins de 20 élèves, l'encadrement peut être assuré par l'enseignant + un adulte agréé, professionnel qualifié.

Les auxiliaires de vie scolaire (AVS) accompagnent les élèves en situation de handicap à la piscine, y compris dans l'eau, quand c'est nécessaire, en référence au projet d'accueil individualisé ou au projet personnalisé de scolarisation. Ils ne sont pas non plus soumis à agrément. Leur rôle se limite à l'accompagnement du ou des élèves handicapés.

7) Rôles et responsabilités

Les enseignants

La présence de personnels de surveillance et d'encadrement au cours de l'enseignement de la natation ne modifie pas les conditions de mise en jeu de leur responsabilité.

L'enseignant s'assure que les intervenants respectent l'organisation générale prévue, et tout particulièrement en ce qui concerne la sécurité des élèves.

1- Avant la séance :

- Prend connaissance du projet pédagogique de circonscription.
- Prépare la séance avec les élèves en leur expliquant ce qui va se passer et ce qu'ils vont faire.
- Organise l'accueil des élèves dispensés (qui doivent rester à l'école).

2- Pendant la séance :

Avant l'entrée dans l'eau,

- Signale par une fiche de présence les enfants participant effectivement à la séance.
- Veille au bon comportement de ses élèves pendant le déplacement, dans les vestiaires et à la douche.
- Signale aux éducateurs sportifs les enfants devant bénéficier d'une adaptation particulière de l'activité.
- S'assure de l'effectif de la classe, de la présence des intervenants, de la conformité de l'organisation au regard du projet.
- Ajourne la séance en cas de manquement aux conditions de sécurité ou d'hygiène.

Pendant le déroulement des activités d'enseignement,

- Partage la responsabilité de la séance et de la surveillance avec les intervenants agréés.
- Prend en charge, si nécessaire, un groupe ou assure la prise en charge d'un groupe en co-animation avec l'éducateur sportif.
- Evalue les acquis des élèves en coordination avec les intervenants agréés.

3- Après la séance :

- Prévoit, si possible, quelques instants d'échanges au début et à la fin de la séance avec les intervenants agréés.
- Informe l'éducateur sportif des éventuels problèmes rencontrés au cours de la séance.
- Reprend la responsabilité du groupe classe dès la sortie du bassin.
- Aide les élèves dans une démarche d'auto-évaluation (utilisation des fiches d'évaluation)

Les professionnels qualifiés et agréés

Les professionnels qualifiés et agréés assistent l'enseignant dans l'encadrement des élèves et l'enseignement de la natation, notamment en prenant en charge un groupe d'élèves, selon les modalités définies par le projet pédagogique.

1- Avant la séance :

- Prend connaissance du projet pédagogique de circonscription.
- Prépare le matériel nécessaire à la séance.

2- Pendant la séance :

Avant l'entrée dans l'eau,

- Accueille les élèves à la sortie du pédiluve.
- Vérifie la présence des élèves du groupe dont il a la responsabilité.

Pendant le déroulement des activités d'enseignement,

- Prend en charge un groupe selon les modalités définies par le projet pédagogique.
- Evalue les acquis des élèves en coordination avec l'enseignant.

3- Après la séance :

- Prévoit, si possible, quelques instants d'échanges au début et à la fin de la séance avec l'enseignant.
- Renseigne le cahier de suivi.
- Informe l'enseignant des éventuels problèmes rencontrés au cours de la séance.

II. MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE

1) Programmes

L'enseignement de la natation scolaire est mis au service de *l'acquisition du socle commun et plus spécifiquement de la compétence 7.*

L'activité natation se place dans un programme d'activités physiques et sportives. Elle permet d'atteindre et d'exercer des compétences spécifiques de l'EPS telles que définies dans les programmes officiels en référence au

- Pour les maternelles : BO spécial n°2 du 26 mars 2015
- Pour les élémentaires : BO n° 3 du 19 juin 2008

- **Compétences spécifiques au cycle 1 (agir et s'exprimer avec son corps) :**

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés :

- Développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...).
- Découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...).
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

LE SAVOIR NAGER		
Premier palier en fin de cycle 2		
Compétences spécifiques	Connaissances et capacités à évaluer	Indications pour l'évaluation
<i>Réaliser une performance</i>	Se déplacer sur une quinzaine de mètres.	Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.
<i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</i>	S'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.	Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord

LE SAVOIR NAGER		
Deuxième palier en fin de cycle 3		
Compétences spécifiques	Connaissances et capacités à évaluer	Indications pour l'évaluation
<i>Réaliser une performance mesurée</i>	Se déplacer sur une trentaine de mètres.	Se déplacer sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis. Par exemple, se déplacer sur 25 mètres, effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage pour gagner le bord.
<i>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement</i>	Plonger, s'immerger, se déplacer.	Enchaîner, sans reprise d'appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé) et un sur-place de 5 à 10 secondes avant de regagner le bord.

2) Organisation des actions

Dans un souci de continuité des apprentissages, chaque piscine adaptera les modules d'apprentissage.

L'enseignant et les intervenants agréés prévoient des situations d'apprentissage assurant ainsi la continuité des apprentissages.

- Aide à la rédaction d'un module d'apprentissage

1) Evaluation

L'évaluation revêt une importance fondamentale dans la connaissance que l'enfant a de son niveau et dans la mise en place des situations qui lui sont proposées.

- En début de module, un temps d'évaluation apporte les renseignements permettant de constituer des groupes, en partenariat avec les MNS.
- Cette évaluation diagnostique permettra à l'enseignant de planifier son module d'apprentissage en fonction du groupe dont il aura la charge. Des aides sont proposées en annexe :
 - Aide à la construction d'une progression dans les différents domaines du « savoir-nager »
 - Aide à la rédaction d'un module d'apprentissage
- Tout au long du module d'apprentissage, l'enseignant pourra procéder à une évaluation formative en classe à l'aide du document :
 - Fiches d'auto-évaluation
- L'évaluation a un caractère régulier en fin de module d'apprentissage. Elle est mise en place, en concertation avec l'ensemble des partenaires : enseignants et MNS.
Cette évaluation revêt 2 modalités suivant les niveaux de classe

EVALUATION NATATION SCOLAIRE*		
	Compétence 1	Compétence 2
GS	Se déplacer sur 10 mètres avec perte d'appuis plantaires et aide à la flottaison	Entrer dans l'eau (autrement que par l'échelle) et passer sous une ligne ou dans un cerceau
CP	Sans aide à la flottaison, enchaîner 2 déplacements sur 5 mètres avec brève reprise d'appuis.	Dans le petit bassin, aller chercher un objet immergé et le remonter.
CE2	Se déplacer sur 15 mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis en position ventrale <u>et</u> dorsale.	En grande profondeur, sauter dans l'eau, aller chercher un objet et le remonter en le montrant, se laisser flotter un instant et regagner le bord.
CM1	Se déplacer une trentaine de mètres sans reprise d'appuis. (<i>compétence exigible en fin de CM2</i>)	Enchaîner, sans reprise d'appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé verticalement) remonter et faire un sur-place de 5 à 10 secondes avant de regagner le bord.

* Ces évaluations seront directement remises aux enseignants par les MNS.

EVALUATION NATATION SCOLAIRE**		
	Compétence 1	Compétence 2
CE1	Se déplacer sur 15 mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.	En moyenne profondeur, sauter dans l'eau, se déplacer sous l'eau en passant dans un cerceau immergé verticalement et regagner le bord.
CM2	Se déplacer une trentaine de mètres sans reprise d'appuis en position ventrale <u>et</u> dorsale	Enchaîner, sans reprise d'appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé verticalement), aller chercher un objet immergé, le remonter en le montrant et faire un sur-place de 5 à 10 secondes avant de regagner le bord.

** Ces évaluations seront directement remises aux enseignants par les MNS ainsi qu'au CPC EPS pour une traitement au niveau départemental.

Pour les élèves ne pouvant pas atteindre les compétences attendues en fin de CM2, l'enseignant pourra valider celles du palier 1 (fin de CE1) et il devra le préciser dans le document de d'évaluation.

Dans le cas où certains élèves auraient déjà validé les compétences attendues en fin de cycle 3, les compétences ci-dessous pourront être alors visées mais ne feront pas l'objet d'une évaluation sommative.



Pour aller plus loin	<ul style="list-style-type: none">- sauter en grande profondeur ;- revenir à la surface et s'immerger pour passer sous un obstacle flottant ;- nager 20 mètres : 10 mètres sur le ventre et 10 mètres sur le dos ;- réaliser un sur-place de 10 secondes ;- s'immerger à nouveau pour passer sous un obstacle flottant.
-----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ANNEXES

Aide à la rédaction d'un module d'apprentissage

Niveau du groupe : ① ② ③ ④

S1	Évaluation diagnostique en collaboration avec les MNS		
	Domaine travaillé	Activités proposées	Matériel
S2	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S3	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S4	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S5	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S6	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S7	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S8	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S9	<input type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input type="checkbox"/> S'immerger <input type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter		
S10	Évaluation de fin de module		

Exemple : pour des élèves de niveau 2 en début de module

S...	<input checked="" type="checkbox"/> Entrer dans l'eau <input checked="" type="checkbox"/> S'immerger <input checked="" type="checkbox"/> Se déplacer/ se propulser <input checked="" type="checkbox"/> S'équilibrer/flotter	<p>Entrer dans l'eau : Se déplacer le long du bord en passant derrière ses camarades (Jeu du saute-mouton) et terminer par un équilibre sur le dos, avec aide matérielle.</p> <p>Se déplacer/ se propulser : Traverser une largeur avec un certain nombre d'appuis en glissant comme un dauphin, le plus longtemps possible, en prenant des appuis sur le fond. Complexification possible : souffler dans l'eau après chaque impulsion</p> <p><u>Chasse au trésor sous l'eau:</u> Les élèves descendent comme ils veulent et vont chercher un objet à la surface ou fond de l'eau (si faible profondeur).</p>	Planches, frites Objets flottants et immergeables
------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

ATTENTION ! Pour des raisons de sécurité, les activités proposées ci-dessous doivent être adaptées aux spécificités de chaque bassin de la CARPF.
 Veuillez prendre conseil auprès des MNS avant de les proposer aux élèves.

Entrer dans l'eau

	1	OBSERVATION DES ÉLÈVES	2	OBSERVATION DES ÉLÈVES	3	OBSERVATION DES ÉLÈVES	4	OBSERVATION DES ÉLÈVES
Constat		- Semble crispé, tendu. Reste sur le bord, entre très peu souvent dans l'eau.		- Entre facilement dans l'eau.		- Sauter en tenant une frite ou une perche. - Entre dans l'eau par le toboggan.		<u>Au cycle 2</u> : En moyenne profondeur, sauter dans l'eau.
Ce que l'élève doit construire		- Entrer facilement dans l'eau.		- Sauter avec une aide (en tenant la main, une frite ou une perche). - Entrer dans l'eau par le toboggan		- Sauter sans aide.		<u>Au cycle 3</u> : En grande profondeur, effectuer un saut ou un plongeon.
Activités possibles		<p>Entrer en contact avec l'eau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer sous une douche. - Passer sous toute la ligne de douches (yeux fermés, ouverts). <p>Entrer dans l'eau par différentes modalités</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descendre par l'échelle, dos puis face à l'eau (<i>en donnant la main ou à l'aide de la perche si nécessaire</i>). - Assis sur le bord, en se retournant et en se laissant glisser. - En glissant sur un tapis posé sur le bord. 		<p>Sauter dans l'eau avec une aide</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assis sur le bord, en sautant en tenant une perche. - Accroupi sur le bord, en sautant en tenant une perche. - Debout, en donnant la main, en tenant une perche, en attrapant une perche. - Sauter du bord le plus loin possible (<i>en donnant la main ou à l'aide de la perche si nécessaire</i>). - Sauter du plot (<i>en donnant la main ou à l'aide de la perche si nécessaire</i>). - Glisser sur un toboggan. (PP) 		<p>Sauter dans l'eau sans aide</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sauter à deux, en se tenant par la main. - Sauter dans le petit bain sans aide. - Sauter dans l'eau en position verticale (saut bouteille en GP). - Sauter du bord du plus loin possible. - Sauter en avant, en arrière, sur le côté. - Sauter pour toucher le fond avec ses pieds. - Saut du plot. - Sauter par dessus une perche - Sauter en touchant le foulard accroché à la perche. 		<p>Apprendre à plonger</p> <ul style="list-style-type: none"> - Glisser en avant sur le toboggan les bras tendus vers l'avant, les mains l'une sur l'autre.(GP) - Chuter du bord en avant, en arrière (<i>en se tenant les chevilles</i>). - Plonger départ à genoux sur une planche positionnée au bord et se laisser tomber en avant avec les bras tendus derrière la tête. - Plonger en mettant un genou au sol puis se laisser tomber (voir ci-dessus). - Plonger départ à genoux, bras tendus derrière les oreilles, se pencher et lever les fesses. - Plonger départ accroupi, pieds décalés, se baisser et lever les fesses. <p>Entrer dans l'eau en plongeant</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plonger départ debout, pieds décalés, se pencher en avant et lever la jambe arrière. - Plonger au delà d'une frite, d'un tapis - Plonger pour toucher le fond.
			<p>Entrer dans l'eau par différentes modalités</p> <p>- Glisser sur le toboggan le plus loin possible. (MP)</p>					
						<ul style="list-style-type: none"> - Glisser sur le toboggan le plus loin possible en avant et en arrière. (MP) - Départ dans l'eau, plonger en canard. 		

Jeux proposés dans la grille : **Entrer dans l'eau**

PP : petite profondeur

MP : moyenne profondeur

GP : grande profondeur

	<p>Jeux pour : Entrer dans l'eau par différentes modalités</p> <ul style="list-style-type: none"> - La chasse au trésor (PP ou MP ou GP) - Le petit train (PP) - Entrer dans l'eau par le bord. (GP) 	<p>Sauter dans l'eau avec ou sans aide</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les grenouilles (PP) - la pêche (MP ou GP) - Poisson volant (GP) - Sauts acrobatiques (GP) - Sauter comme (MP ou GP) - La boule (GP) - <i>Sauter droit comme un « i »</i> (GP) - <i>Sauter le plus loin possible</i> (GP) - Canne à perche (GP)
La chasse au trésor	Voir jeu proposé dans la grille : SE DÉPLACER/SE PROPULSER.	
Le petit train	Se mettre en file indienne en s'accrochant par les épaules ou la taille. Le maître donne des ordres : en avant, en arrière, en sauts de lapin, à droite, à gauche, avec des pas de géants,...	
Entrer par le bord	Tenir le bord, épaules dans l'eau, sans toucher le fond.	
Les grenouilles	Se déplacer en sautant, comme une grenouille, en mettant la tête sous l'eau.	
La pêche	Sauter dans l'eau depuis le bord et toucher ou rapporter un objet flottant	
Poisson volant	Attraper au vol un ballon lancé par l'enseignant pendant le saut.	
Sauts acrobatiques	Sauter en réalisant une action: taper dans ses mains, toucher une partie de son corps, ...	
Sauter comme	Sauter comme un animal, son camarade, un robot,...	
La boule	Le corps en boule, accepter de se laisser tomber en avant et en arrière. L'adulte doit se situer à côté de l'élève pour lui donner si nécessaire l'impulsion de départ.	
Canne à perche	Sauter en essayant de toucher la perche ou l'objet qui y est accroché.	

SE DÉPLACER/SE PROPULSER

	1	OBSERVATION DES ÉLÈVES	2	OBSERVATION DES ÉLÈVES	3	OBSERVATION DES ÉLÈVES	4	OBSERVATION DES ÉLÈVES
Constat		- Reste « accroché » près du mur ou de l'échelle - Se déplace le long du mur		- S'éloigne du bord en utilisant des appuis assez stables (corde, échelles tendues...)		- Se déplace sur le plan d'eau en utilisant des appuis moins stables (frites, flotteurs, planches, tapis libres...)		- Se déplace sur le plan d'eau sans appuis pour de courtes distances - Explore l'ensemble des propositions de déplacements
Ce que l'élève doit construire		- S'éloigner du bord en utilisant des appuis assez stables (corde, échelles tendues...)		- Se déplacer sur le plan d'eau en utilisant des appuis moins stables (frites, flotteurs, planches, tapis libres...)		- Se déplacer sur le plan d'eau sans appuis pour de courtes distances - Explore l'ensemble des propositions de déplacements		Au cycle 2 : Se déplacer sur 15 mètres ou sans aides à la flottaison ni reprise d'appuis avec une respiration adaptée Au cycle 3 : Se déplacer sur 25 mètres, en enchaînant environ une moitié de la distance en position ventrale et l'autre en position dorsale, sans reprendre appui et en changeant de rythme avec une respiration aquatique adaptée.
Activités possibles		Se déplacer le long du bord ou d'une ligne d'eau. - seul ou à 2. - Se déplacer en se servant de 2 mains, d'1 main. - Se déplacer en variant les positions Se propulser en exerçant une pression sur le mur, de plus en plus loin, de + en + vite. Se déplacer sur le ventre, à l'aide de frite ou planche : - couché sur la planche en avançant ou reculant - pointes de pied tendues - à deux avec une planche: l'un pousse, l'autre tire - Traîner un camarade accroché aux épaules en mettant la tête sous l'eau - Se déplacer avec la planche entre les jambes Se déplacer loin du bord: - à plusieurs en poussant un tapis, face à face, en poussant l'autre par l'intermédiaire de la planche (échange) - Sur le dos, à l'aide de frite, ou		Se déplacer en position allongée sur le ventre (avec aide de planche ou frite) : - En battant des pieds, en alterné, en simultané. - En variant les cadences de battements : lent / accéléré... - En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds. Se déplacer en position allongée sur le dos - En battant des pieds – en alterné – en simultané. - En variant les cadences de battements: lent / accéléré... - En essayant de traverser le bassin, allongé sur un tapis, uniquement par battements des pieds. - En essayant de passer dans un cerceau à demi-immergé. - Se déplacer en position allongé sur le ventre et sur le dos, sans aide. Association pieds / bras : - avec matériel pour aider au déplacement (palmes)		Se déplacer en position ventrale : - Effectuer des coulées ventrales après impulsion au mur. - Par 2 et par la seule action des bras, traverser le bassin en s'aidant d'un tapis flottant. - Tête demi immergée, par la seule action simultanée des bras, sans engin de flottaison: sur une courte distance, avec mouvements très rapides, avec mouvements très lents. - Avec mouvements alternés des bras. - Battements avec planche en traversée, ne relever la tête que pour inspirer. Se déplacer en position dorsale : - En utilisant seulement l'action des bras : bras dans le prolongement du corps, ramener vivement les bras le long du corps et se laisser glisser. - Sur une courte distance – avec mouvements très rapides – avec mouvements très lents. - Avec mouvements alternés des		Mouvements des jambes en ventral et dorsal : - Battements ou brasse avec matériel (frite, planche,...) Mouvements des bras en ventral et dorsal : - Crawl : bras tendus, enfoncer les mains sous l'eau jusqu'aux cuisses en alternant bras droit/bras gauche avec frites, planche ou bouchons - Dos : même travail dans l'autre sens - Brasse : faire des ronds avec les bras en les écartant sur les côtés et en serrant les mains sous le menton avant de les tendre devant. Travailler la respiration : Crawl : reprendre le travail des bras en expirant sous l'eau tête baissée, arrêter la main à la cuisse et sortir la tête sur le côté pour inspirer. Brasse : travailler en alternant les bras, les jambes et l'expiration aquatique. Travailler en coordonnant la respiration : lorsque les bras commencent à s'écarter, sortir la tête pour inspirer et la

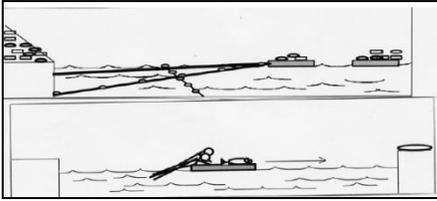
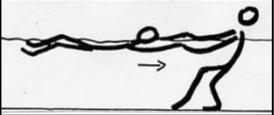
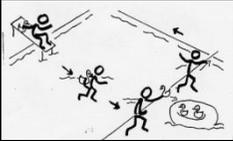
	<p>planche</p> <ul style="list-style-type: none"> - avec un objet sous la tête ou bras tendus - pointes de pieds tendues - jambes serrées - genoux sous l'eau - bassin remonté en surface 	<p>- avec matériel pour aider à la flottaison (frite...etc.)</p>	<p>bras.</p> <p>Association : pieds / bras :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer la poussée des pieds au mouvement des bras (position dorsale puis ventrale). - Associer le battement des pieds au mouvement des bras (position dorsale puis ventrale). 	<p>remettre dans l'eau pour expirer lors du retour des mains vers l'avant.</p> <p>Coordonner l'action des bras et des jambes dans les 3 nages (crawl, dos et brasse).</p>
	<p>Jeux pour:</p> <p>Se déplacer le long du bord ou d'une ligne d'eau.</p> <p>L'île aux cygnes Jacques a dit Les toupies Jeu du saute-mouton Le parcours de l'homme-grenouille</p> <p>Se déplacer sur le ventre, à l'aide de frite ou planche :</p> <p>Le tracteur Course des pédalos</p> <p>Se déplacer loin du bord:</p> <p>La Chasse au trésor Poissons et pêcheurs Le petit train L'île aux cygnes Jeu des poissons rouges et des poissons blancs Jeu du radeau Les bateaux Les lapins chasseurs Les dents de la mer D'île en île Le béret L'artilleur</p>	<p>Jeux pour :</p> <p>Se déplacer en position ventrale ou dorsale :</p> <p>La Chasse au trésor Poissons et pêcheurs Jacques a dit Jeu des poissons rouges et des poissons blancs Les bateaux Jeu du radeau Jeu du plateau Les dents de la mer Le dauphin Course de relais Le castor Le trésor des castors Le béret Pieds prisonniers D'île en île L'épervier Jeu de loup dans l'eau Le ballon chronomètre Nage à deux</p> <p>Association : pieds / bras :</p> <p>Jacques a dit</p>	<p>Mouvements des jambes en ventral et dorsal :</p> <p>Jeu du radeau Jeu du plateau Les bateaux Les dents de la mer Le castor Le trésor des castors D'île en île L'épervier Jeu de loup dans l'eau Le béret Le ballon chronomètre</p> <p>Mouvements des bras en ventral et dorsal :</p> <p>Pieds prisonniers Le béret</p> <p>Jeux pour :</p> <p>Travailler la respiration :</p> <p>Jacques a dit Le dauphin Course de relais Le béret Le ballon chronomètre Nage à deux La flèche Vers un sport collectif</p>	

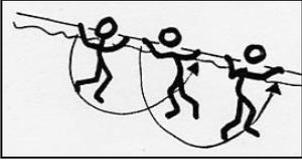
Jeux proposés dans la grille : **SE DÉPLACER/SE PROPULSER**

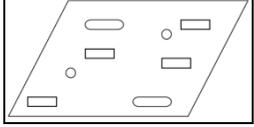
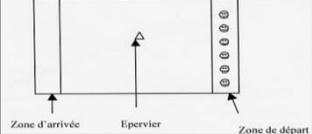
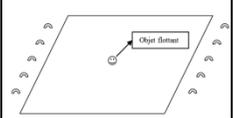
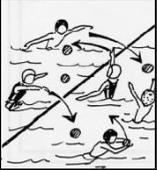
PP : petite profondeur

MP : moyenne profondeur

GP : grande profondeur

<p style="text-align: center;">La Chasse au trésor</p>	<p><u>En PP :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Descendre de dos par l'échelle, aller chercher un maximum d'objets flottants plus ou moins éloignés et les rapporter, seul ou en équipe. - Descendre par l'escalier (de face, de dos) et entrer dans l'eau pour rapporter un maximum d'objets flottants. <p><u>En MP ou GP :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sauter ou plonger dans l'eau, aller chercher un maximum d'objets flottants plus ou moins éloignés et les rapporter, seul ou en équipe. <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramener l'objet sur une planche (battement des pieds). - Objets sur une île (tapis) ou disséminés dans l'eau. - Petite profondeur : marcher (niveau 1). - Grande profondeur : se déplacer avec une frite ou une planche (niveau 2). - Objets à la surface ou immergés (favoriser l'immersion niveau 3). - Gardiens devant l'île. - Contraintes corporelles : par deux en se tenant la main. - Élèves dans l'eau ou non au signal de départ. 	
<p style="text-align: center;">Poissons et pêcheurs (PP, MP ou GP)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Poissons : Traverser le filet du pêcheur sans se faire piéger. - Filet : Garder les bras à la bonne hauteur et les baisser au signal choisi (coup de sifflet...) <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hauteur des bras : pour favoriser l'immersion. - Déplacement horizontal. 	
<p style="text-align: center;">Jacques a dit (PP ou GP)</p>	<p>Les enfants sont dans l'eau et exécutent les consignes de l'enseignant ou d'un meneur</p>	
<p style="text-align: center;">Le tracteur (PP)</p>	<p>Tirer son camarade.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <p>Lâcher une main.</p>	
<p style="text-align: center;">Le petit train (PP ou MP)</p>	<p>Les enfants se mettent en file indienne, et s'accrochent par les épaules ou la taille. Le maître donne des ordres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avant, en arrière, en sauts de lapin, - à droite, à gauche, avec des pas de géants (par exemple). 	
<p style="text-align: center;">L'île aux cygnes (PP, MP ou GP)</p>	<p>Entrer dans l'eau par l'échelle, la perche, le tapis, le toboggan, puis transporter l'objet (le cygne) jusqu'à son île. Revenir en se tenant à la ligne d'eau ou au bord.</p>	
<p style="text-align: center;">Jeu du saute-mouton (MP ou GP)</p>	<p>Se déplacer le long du bord en passant derrière ses camarades.</p>	

<p>Les toupies (MP ou GP)</p>	<p>Se déplacer du point A au point B, le long du mur, de la barre ou de la ligne d'eau en pivotant par ½ tour.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Epaules immergées ou non, tête immergée ou non (corps). - Trajets parcourus par le corps : rectiligne ou rotation (espace). - Exploration de différents plans (vertical ou horizontal sans ½ tour). - Parcours chronométrés (temps). - Supports souples ou rigides (matériel). - Doubler un camarade en le contournant (Les autres). 	
<p>Jeu des poissons rouges et des poissons blancs (PP, MP ou GP)</p>	<p>Les deux équipes sont placées en ligne dos à dos (ou face à face ou de côté). Au signal « rouge ! » les enfants de l'équipe rouge doivent se retourner et attraper les enfants de l'équipe blanche et inversement. Attraper uniquement celui qui est juste derrière soi.</p>	
<p>Le parcours de l'homme-grenouille (PP, MP ou GP)</p>	<p>Se déplacer le long du mur en passant sous différents obstacles.</p>	
<p>Jeu du radeau (PP, MP ou GP)</p>	<p>Par 3, pousser le radeau (tapis) de l'autre côté de la rive en battant des pieds.</p>	
<p>Jeu du plateau (PP, MP ou GP)</p>	<p>Relais en équipe pour transporter des objets en équilibre sur une planche.</p>	
<p>Course des pédalos (PP)</p>	<p>Un enfant court dans l'eau, son binôme se trouvant derrière lui, mains sur ses épaules, allongé sur le ventre et se laissant flotter.</p>	
<p>Les bateaux (PP, MP ou GP)</p>	<p>Course à plusieurs en poussant son bateau (une planche).</p>	
<p>Les lapins chasseurs (MP ou GP)</p>	<p>Par 2, le long du bord, en s'aidant de la « goulotte », le chasseur doit attraper le lapin qui doit passer de l'autre côté de la ligne d'eau pour lui échapper.</p>	
<p>Les dents de la mer (GP)</p>	<p>À un signal sonore, le requin doit attraper les dauphins qui peuvent se réfugier de l'autre côté de la ligne d'eau pour lui échapper.</p>	
<p>Le dauphin (PP ou MP)</p>	<p>Faire une traversée en prenant appui sur le mur et en se laissant glisser le plus loin possible, sur le ventre, les bras et les jambes tendus. Reprendre appui au fond et recommencer. Compter le nombre d'appuis pour une traversée.</p>	
<p>Course de relais (PP, MP ou GP)</p>	<p>En équipe, faire le dauphin à tour de rôle. Le premier doit glisser jusqu'au second, qui va vers le troisième et ainsi de suite.</p>	
<p>Le castor (MP)</p>	<p>Le chasseur doit attraper des castors qui, pour lui échapper, peuvent faire l'étoile ou atteindre des refuges flottants.</p>	
<p>Le trésor des castors (PP, MP ou GP)</p>	<p>Se déplacer sur le ventre avec des battements de jambes pour aller atteindre des objets et les rapporter un par un pour construire sa cabane (individuelle ou collective) au bord de l'eau.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ramener l'objet sur une planche (battement des pieds). - Objets sur une île (tapis) ou disséminés dans l'eau. - Petite profondeur : marcher (niveau 1). - Grande profondeur : se déplacer avec une frite ou une planche (niveau 2). - Objets à la surface ou immergés (favoriser l'immersion niveau 3). - Gardiens devant l'île. - Contraintes corporelles : par deux en se tenant la main. - Élèves dans l'eau ou non au signal de départ. 	

<p>Pieds prisonniers (MP ou GP)</p>	<p>Avancer en te servant de tes bras seulement. Durant tout le déplacement, tes jambes restent accrochées à la planche.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distance départ/arrivée. - Type d'objet à remorquer (plus ou moins lourd). - Aide pour se déplacer (se tenir au bord, brassard...niveau 1) 	
<p>D'île en île (PP, MP ou GP)</p>	<p>S'accrocher à une île. Au signal de l'enseignant, changer d'îles.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre d'îles (autant que d'élèves ou plus). - Jeu des chaises musicales (on enlève une île à chaque fois). 	
<p>L'épervier (MP ou GP)</p>	<p>L'épervier, face aux autres joueurs le long d'un bord, annonce : « Épervier en chasse », ces derniers tentent de rejoindre l'autre bord sans se faire toucher par l'épervier.</p>	
<p>Jeu de loup dans l'eau (GP)</p>	<p>Les moutons se sauvent en nageant (avec ou sans cabane pour se réfugier)</p>	
<p>Le béré (PP, MP ou GP)</p>	<p>Deux équipes de joueurs, avec pour chacun un numéro déterminé à l'avance, sont placées en ligne le long de deux bords opposés. À l'annonce d'un numéro, les 2 joueurs concernés (1 de chaque équipe) tentent soit de ramener la balle (placée au milieu) dans leur camp, soit de l'envoyer à un de leurs partenaires et cela sans se faire toucher par l'autre joueur.</p>	
<p>Le ballon chronomètre (GP)</p>	<p>L'équipe en cercle fait un maximum de passes pendant que tous les élèves de l'équipe adverse, chacun à leur tour, contournent ce cercle en nageant. Inverser les rôles et comparer les scores</p>	
<p>Nage à deux (GP)</p>	<p>Par deux, nager côte à côte sans s'arrêter et se faire face au moment de l'inspiration costale (compter 5 secondes avec la tête dans l'eau, puis 3 secondes, etc.). Réaliser la même performance avec des mouvements de bras.</p>	
<p>La flèche (GP)</p>	<p>S'élancer dans l'eau du bord ou de l'extérieur, ne faire aucun mouvement. Évaluer la longueur traversée en notant le nombre de cônes passés.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attribuer des points à chaque cône franchi (battre son record). - Jeu en équipes. - Sur le dos. 	
<p>L'artilleur (PP ; MP ou GP)</p>	<p>Lancer le plus d'objets flottants dans le camp adverse.</p> <p>Variable(s) éventuelle(s) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durée des manches. - Profondeur du bassin (en grande profondeur, ce jeu est adapté au niveau 2). - Taille du terrain. - Objets lestés pour travailler la propulsion et l'immersion (dans ce cas, ce jeu est adapté au niveau 3). 	
<p>Vers un sport collectif (GP)</p>	<p>Exemple : le water-polo. Marquer plus de buts que l'équipe adverse. Faire varier : le nombre de joueurs, les dimensions du terrain, le type de prise (1 ou 2 mains), le type et le nombre de cibles (jeu de massacre), temps de possession de la balle, etc.</p>	

S'ÉQUILIBRER/FLOTTER

	1	2	3	4
	OBSERVATION DES ÉLÈVES	OBSERVATION DES ÉLÈVES	OBSERVATION DES ÉLÈVES	OBSERVATION DES ÉLÈVES
Constat	Reste en position verticale Cherche les appuis plantaires (refuse de s'allonger sur l'eau)	Accepte la position horizontale avec une aide matérielle et ou humaine	Se déplace souvent en position horizontale S'allonge sur l'eau Accepte de se laisser flotter.	Se déplace le plus souvent en position ventrale et/ou dorsale Sait se laisser flotter
Ce que l'élève doit construire	Accepter la position horizontale avec une aide matérielle et ou humaine	Se déplacer souvent en position horizontale S'allonger sur l'eau Accepter de se laisser flotter.	Se déplacer le plus souvent en position ventrale et/ou dorsale Se laisser flotter	Se déplacer en position ventrale ou dorsale Sait se laisser flotter + 5 secondes et revenir au bord
Activités possibles	<p>Flotter avec aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'allonger en se tenant au bord et tenir le plus longtemps possible - Se laisser flotter avec une planche, avec une frite, sur le dos - S'allonger en se tenant à une perche, travailler équilibre sur le ventre, sur le dos - Prendre appui sur une frite avec les bras et monter les genoux le plus haut possible. - Rester tête dans l'eau, en position allongée à la surface, avec l'aide d'un camarade. - Prendre appui sur le bord, bras allongés, et laisser les jambes remonter en surface. - S'accrocher au bord, le lâcher quelques secondes et s'y raccrocher. - Tenir le bord, le lâcher, faire 1 tour sur soi et se raccrocher. - Lâcher le bord, s'accrocher à un objet flottant situé à 1,5m et revenir au bord. - Échanger son objet flottant avec celui d'un camarade. 	<p>Flotter avec aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre la position du X, du Y, du T, avec aide - Faire l'étoile sur le dos avec la planche sous les épaules, sous chaque bras, puis à bout de bras - Faire l'étoile sur le ventre avec la planche sur le ventre, sous chaque bras, puis à bout de bras <p>Flotter sans aide :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rester en boule 5s poumons remplis - Rester en étoile 5s poumons remplis - Faire l'étoile de mer sur le dos, sur le ventre - Former une grande étoile : les enfants se donnent la main et joignent leurs pieds au centre (ou l'inverse) - Chercher des équilibres différents avec du matériel 	<p>S'équilibrer/flotter avec ou sans aide:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer d'un équilibre à un autre, avec ou sans matériel. - Réaliser des figures imposées (X, Y, T) en position dorsale. - Chercher des positions d'équilibre avec et sans matériel en tenant 3, 4, 5 secondes. <p>Enchaîner des équilibres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Après une impulsion des pieds au fond ou au mur, aller le plus loin possible sans changer de position. - Sur une glissée, passer de la position ventrale à la position dorsale. Retrouver une position hydrodynamique. - Sur une glissée, passer d'une position dorsale à une position ventrale, bras le long du corps. 	

	Jeux pour: Flotter avec aide : Jeu du radeau Course des pédalos Jacques a dit La loutre de mer Flotter avec aide : Jacques a dit Le castor Le duo	Jeux pour: S'équilibrer/flotter avec ou sans aide: Jeu du radeau Jacques a dit Le castor La loutre de mer Le duo L'enrouleur L'enrouleur bis	Enchaîner des équilibres : Jacques a dit Les statues Le requin gourmand
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

Jeux proposés dans la grille : **S'ÉQUILIBRER/FLOTTER**

En petite profondeur = PP

en moyenne profondeur = MP

En grande profondeur = GP

Jeu du radeau (PP, MP ou GP)	Par 3, pousser le radeau (tapis) de l'autre côté de la rive en battant des pieds.
Course des pédalos (PP)	Un enfant court dans l'eau, son binôme se trouvant derrière lui, mains sur ses épaules, allongé sur le ventre et se laissant flotter.
Jacques a dit (PP, MP ou GP)	Les enfants sont dans l'eau et exécutent les consignes de l'enseignant ou d'un meneur : faire l'étoile ventrale, se mettre en boule avant, mettre la tête sous l'eau, ne pas poser un pied à terre ou les deux, ...
Les statues (MP ou GP)	Se laisser tomber en avant ou en arrière, faire l'étoile et flotter 3 secondes sans matériel.
Le castor (PP, MP ou GP)	Le chasseur doit attraper des castors qui, pour lui échapper, peuvent faire l'étoile ou atteindre des refuges flottants.
La loutre de mer (PP, MP ou GP)	Par 2. L'un s'allonge sur le dos avec l'aide d'un objet flottant ou non, son camarade lui pose sur le ventre un autre objet qui ne doit pas tomber. Inverser les rôles.
Le requin gourmand (MP ou GP)	Le requin doit toucher les poissons. Lorsqu'un poisson est touché, s'il ne veut pas être mangé et devenir requin à son tour, il doit préparer une crêpe au requin : il doit laisser cuire la crêpe 5 secondes d'un côté (étoile ventrale), la faire sauter (1/2 vrille) et la faire cuire 5 secondes de l'autre côté (étoile dorsale)
Le duo (PP, MP ou GP)	Par deux, chaque élève allongé sur le dos lâche l'objet flottant qu'il tient pour attraper celui de l'autre.
L'enrouleur (GP)	Debout face à une ligne d'eau tendue, s'enrouler autour de celle-ci.
L'enrouleur bis (GP)	Idem avec une frite tenue sur le ventre.

S'immerger

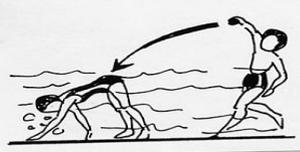
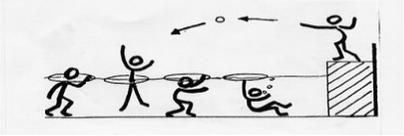
	1	OBSERVATION DES ÉLÈVES	2	OBSERVATION DES ÉLÈVES	3	OBSERVATION DES ÉLÈVES	4	OBSERVATION DES ÉLÈVES
Constat		- Ne s'immerge pas. - S'immerge jusqu'aux épaules.		- S'immerge totalement quelques secondes (<i>en faisant des bulles</i>).		- S'immerge totalement plus de 3 secondes - Va chercher un objet immergé en petite profondeur.		<u>Au cycle 2 :</u> - En moyenne profondeur, se déplacer sous l'eau en passant dans un cerceau immergé verticalement et regagner le bord.
Ce que l'élève doit construire		- S'immerger totalement quelques secondes (<i>en faisant des bulles</i>).		- S'immerger totalement plus de 3 secondes. - Aller chercher un objet immergé en petite profondeur.		- Se déplacer sous l'eau en passant dans un cerceau immergé verticalement et regagne le bord.		<u>Au cycle 3 :</u> En grande profondeur, enchaîner, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé verticalement), aller chercher un objet immergé, le remonter en le montrant.
Activités possibles		Entrer en contact avec l'eau - Passer sous une douche (voir « Entrer dans l'eau »). - S'éclabousser, s'arroser. Immerger son visage (en conservant ses appuis plantaires) - Allongé sur le bord, mettre une partie de son visage dans l'eau. - Souffler dans l'eau à l'aide d'une paille, d'un tuba. - Souffler sur une balle de tennis de table pour la faire avancer. - Pousser une balle ou un ballon avec différentes parties de son visage. S'Immerger totalement (en conservant ses appuis plantaires) - Passer sous une perche, une frite, une ligne d'eau, dans une cage. - Faire des bulles en soufflant bouche dans l'eau.		S'Immerger totalement (en conservant ses appuis plantaires) - Faire des bulles en passant sous une ligne d'eau, une frite. - S'immerger complètement en restant accroché au mur. - S'immerger en descendant le long de l'échelle, le long d'une perche. - Descendre à deux le long de l'échelle et compter les doigts montrés par un camarade. - Aller s'asseoir au fond en s'aidant d'une perche. Aller chercher un objet immergé (en conservant ses appuis plantaires) - Aller chercher un objet immergé dans le petit bain. - Aller chercher un objet précis (formes, couleurs, etc.)		Aller chercher un objet immergé (avec perte ou non de ses appuis plantaires) - Descendre le long de la perche pour aller ramasser un anneau, remonter le long de la perche - Aller chercher un puis plusieurs objets immergés dans le petit puis moyen bain. - Passer entre les jambes d'un camarade. - Passer dans un cerceau immergé dans le petit puis moyen bain. - Passer dans un cerceau pour aller chercher un objet immergé dans le petit puis moyen bain.		S'immerger de + en + longtemps (avec perte de ses appuis plantaires) - Passer dans un cerceau immergé dans le grand bain. - Passer dans un cerceau pour aller chercher un objet immergé dans le grand bain. - <i>Réaliser un parcours : passer sous une perche, une ligne d'eau, dans un ou plusieurs cerceaux immergés, sous un tapis, ...</i> - <i>Aller chercher des objets en variant les entrées dans l'eau : saut, plongeon, plongeon canard.</i>

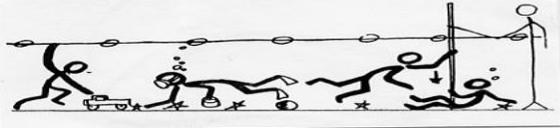
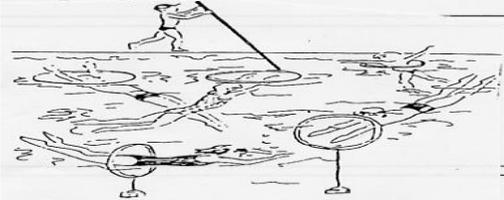
Jeux proposés dans la grille : **S'immerger**

PP : petite profondeur

MP : moyenne profondeur

GP : grande profondeur

<p>Entrer en contact avec l'eau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'arrosage (PP) <p>S'immerger totalement (en conservant ses appuis plantaires)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cache-cache (MP) - Comme une grenouille (PP) - Le héron et les poissons (MP) - Jeu du héron et des poissons (MP) - La marche de l'échelle (MP) - Hop ! sous mon toit ! (PP) - Lapins et chasseurs (PP) - Les oiseaux dans leur nid <p>Aller chercher un objet immergé (en conservant ses appuis plantaires)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les nettoyeurs (PP) - Les espions (MP et GP) 	<p>S'immerger totalement plus de 3 secondes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les bulles (GP) - Le scaphandrier (GP) <p>Aller chercher un objet immergé (avec perte ou non de ses appuis plantaires)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le parcours de l'homme-grenouille (GP) <p>S'immerger de + en + longtemps (avec perte de ses appuis plantaires)</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ascenseur - Le Miroir (GP) - un parcours sous-marin. (GP) - Sauter comme un « i » (GP) - Le long de la perche (GP) - Le sous-marin (GP) - Le béret (GP) - Effectuer un plongeon canard et se déplacer vers le fond ou vers un objet (GP) - Les dauphins (GP)
Jeux d'arrosage	Utiliser différents contenants : seaux, arrosoirs, petits poissons, pistolets à eau, etc.
Cache-cache	Se tenir au bord du bassin. Au signal, cacher la tête sous l'eau.
Comme des grenouilles	Se déplacer en sautant comme une grenouille, en mettant la tête sous l'eau.
Le héron et les poissons	Le héron doit attraper les poissons qui doivent mettre la tête sous l'eau pour ne pas être attrapés. Le héron doit alors poursuivre un autre poisson.
La marche de l'échelle	Par 2, chacun d'un côté, les élèves descendent le long de l'échelle et vont toucher la marche la plus basse (avec la main, le pied).
Hop ! Sous mon toit !	Au signal, se cacher sous la planche ou la bouée et la faire chavirer pour faire tomber l'objet posé dessus.
<p>Lapins et chasseurs</p>	<p>Les lapins, pour éviter les balles du ou des chasseur(s), doivent s'immerger totalement.</p> 
<p>Les oiseaux dans leur nid</p>	<p>Se cacher dans le nid pour ne pas se faire toucher.</p> 

<p>Les nettoyeurs</p>	<p>Ramener le plus d'objets possibles au bord de la piscine en 30 secondes.</p>	
<p>Les bulles</p>	<p>Descendre tranquillement grâce à la perche ou aidé par un camarade pour aller s'asseoir (jambes fléchies ou en tailleur) ou s'allonger au fond (sur le côté ou sur le dos ou à plat ventre), souffler et laisser quelques bulles remonter à la surface.</p>	
<p>Les espions</p>	<p>Se déplacer à proximité du mur, et passer sous les lignes d'eau en soufflant.</p>	
<p>Le scaphandrier</p>	<p>Aller toucher le fond en se tenant à la cordelette. Lorsqu'on fait des bulles, le camarade à l'autre bout de la corde nous tire vers le bord.</p>	
<p>Le parcours de l'homme-grenouille</p>	<p>Se déplacer le long du mur en passant sous différents obstacles.</p>	
<p>L'ascenseur</p>	<p>Le corps droit, descendre au fond du bassin. Remonter et inspirer rapidement à la surface pour redescendre ... et ainsi de suite, plusieurs fois.</p>	
<p>Le miroir</p>	<p>Descendre avec un camarade face à face dans l'eau et arriver le premier au fond du bassin sur plusieurs répétitions.</p>	
<p>Le parcours sous-marin</p>	<p>Augmenter le temps d'immersion par un enchaînement de recherches d'objets.</p>	
<p>Sauter comme un i</p>	<p>Sauter comme un « i », passer dans un cerceau lesté, faire le tour de la cage, ramasser un objet, etc.</p>	
<p>Le long de la perche</p>	<p>Aller toucher le fond du bassin avec la main en descendant la tête en avant à l'aide d'une perche.</p>	
<p>Le sous-marin</p>	<p>Plonger et remonter exactement à l'endroit où un objet flottant a été déposé ou lancé.</p>	
<p>Le béret</p>	<p>2 équipes de 4 plus 1 meneur. En utilisant le plongeon canard, rapporter dans son camp un objet se trouvant au fond de l'eau.</p>	
<p>Le canard</p>	<p>Effectuer un plongeon canard et se déplacer vers le fond ou vers un objet.</p>	
<p>Les dauphins</p>	<p>Se déplacer sous l'eau en passant dans des cerceaux immergés à différentes profondeurs.</p>	

en plongeant
du bord



en plongeant
du plot



15 m sur le dos en
alternant bras et jambes



30 m sur le ventre
alternant bras et jambes



30 m sur le dos
alternant bras et jambes



assis sur le bord
en basculant



en sautant du bord
en tenant une perche



en glissant sur
le toboggan



sur le ventre en
alternant bras et jambes



sur le dos en
alternant bras et jambes



15 m sur le ventre
alternant bras et jambes



en descendant
par l'échelle



en passant sous
la douche



en sautant du
bord en avant



avec une planche
ou une frite



sans aide
sur le ventre



sans aide
sur le dos



Entrée dans
l'eau



en tenant
le bord



le long d'une
ligne d'eau



entre 2 frites



Déplacement en
surface



en allant chercher
un objet immergé



en plongeant
comme un canard



en faisant la vrille
ventre/dos



en sustentation
verticale



en descendant le
long d'une perche



en passant sous
une ligne d'eau



en passant dans un
cerceau immergé



en faisant l'étoile
sur le ventre



sur le dos avec une
frite ou une planche



jusqu'au nez ou
jusqu'aux épaules



entière



en faisant
des bulles



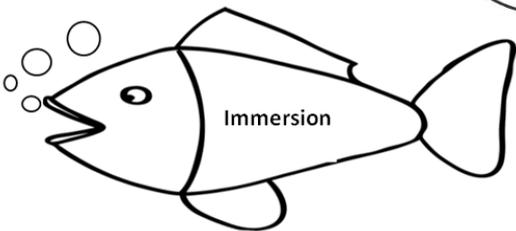
avec une planche
sous le ventre



horizontalement
en tenant le bord



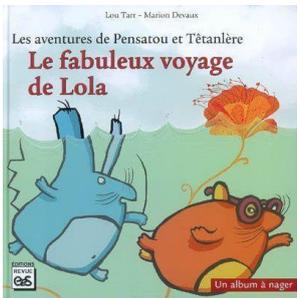
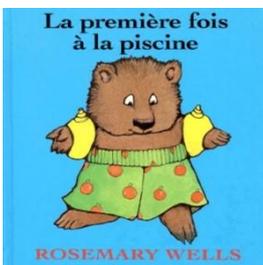
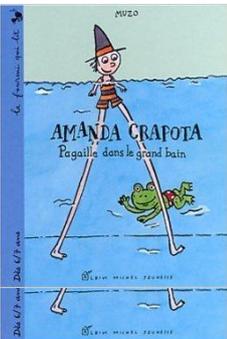
Immersion



Equilibre et flottaison



Références bibliographiques

Titres et résumés	Suggestions d'exploitation
<p><u>Le fabuleux voyage de Lola</u> de Lou Tarr et Marion Devaux Revue EPS - GS/cycle 2</p>  <p style="text-align: center;">Résumé</p> <p>Pensatou et Têtanlère, les deux héros souriceaux, partent cette fois à la découverte de la grande rivière. Mais Têtanlère a si peur de l'eau qu'il en fait des cauchemars... Lola la loutre, grande amie des souris, saura le rassurer et lui apprendre les rudiments du savoir-nager. Le récit est conçu pour permettre aux enfants du cycle 2 de s'identifier aux personnages de l'histoire et d'apprendre à nager avec eux...</p>	<p>- Travail sur la peur de l'eau :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peur de l'eau qui va rentrer partout à l'intérieur de son corps. ➤ Peur de couler si on lâche la branche (le bord). ➤ Peur de l'eau qui garde si on descend au fond. <p>- Des fiches "Les expériences de Lola" en lien avec ces peurs (à réaliser à la piscine).</p>
<p><u>La première fois à la piscine</u> de Rosemary Wells- L'école des loisirs - GS</p>  <p style="text-align: center;">Résumé</p> <p>Dans un monde où il faut toujours réussir, cet album vient rassurer, reconforter, déculpabiliser, réhabiliter tous ceux pour qui cette exigence est inaccessible.</p>	<p>- La peur de l'eau, le respect des différences.</p> <p>- Travail autour des règles de sécurité : peut-on mettre en danger autrui ?</p> <p>- Travail d'anticipation : que va-t-il se passer ?</p> <p>- Raconter la première fois à la piscine pour recenser les expressions qui indiquent la peur, l'inquiétude.</p> <p>- Évoquer, tenter d'expliquer, de comprendre la peur de l'eau.</p>
<p><u>Panique à la piscine</u> de Muzo - Mila Éditions - GS</p>  <p style="text-align: center;">Résumé</p> <p>Quand on n'aime pas l'eau, ce n'est pas marrant d'aller à la piscine, même si Papa est là pour nous rassurer. Et quand il est attaqué par un monstre qui « pue », c'est la panique !</p>	<p>- Travail d'anticipation avec lecture commune jusqu'à la page 13 « Que va-t-il se passer ? », dictée à l'adulte comparaison avec le texte.</p> <p>- Regard sur le rôle atypique du père : il s'énerve, il se bat.</p> <p>- Discussion sur le fait de mordre.</p> <p>- Évocation des règles d'hygiène.</p>
<p><u>Amanda Crapota. Pagaille dans le grand bain</u> de Muzo - Albin Michel Jeunesse GS/cycle 2</p>  <p style="text-align: center;">Résumé</p> <p>Amanda Crapota et son crapaud chéri, Pustule, décident d'aller à la piscine. Hélas, les animaux sont interdits. Tant pis, rusons ! Seulement voilà, Marie-Grenadine, la pire ennemie d'Amanda, découvre Pustule. C'est le début d'une suite de catastrophes...</p>	<p>- Faire relever par les élèves les transgressions du héros des règles d'hygiène.</p> <p>- Débat : reprendre les situations de frustration, de vengeance et de mensonge.</p> <p>- Photocopier les illustrations, établir un classement dans un tableau (ce qui est autorisé/ce qui est interdit).</p> <p>- Évoquer les bienfaits de la natation à l'école, dans un club, avec les parents.</p>

Mini-Loup à la piscine de Philippe Matter - Hachette Jeunesse - GS/cycle 2



Résumé

Le jeudi, toute la classe de Mademoiselle Biglu se retrouve à la piscine. Les vestiaires, la douche, les bassins sont autant d'endroits où la petite bande s'ébat joyeusement. Après les échauffements et la leçon de natation, toute la classe va s'amuser dans le petit bassin, quel chahut ! Mais il faut rester prudent quand on saute du plongeur, Mini-Loup l'apprendra à ses dépens.

- Extraire des illustrations un maximum d'informations dont les règles d'hygiène et de sécurité.
- Faire de même avec le texte pour relever les attitudes dangereuses.
- Évoquer également le respect des élèves envers les enseignants et le MNS.

Au cycle 3, on peut aborder ce livre à partir de la question suivante : « Est-ce un album pour des petits ? »

Mini-Loup à la piscine de Philippe Matter - Hachette Jeunesse - GS/cycle 2



Résumé

Lætitia déteste aller à la piscine car elle ne sait pas nager. Si cette satanée piscine était fermée, ce serait vraiment l'idéal...

- Faire raconter aux élèves la première fois à la piscine.
- Lister les peurs, les angoisses.
- Anticipation (p. 9) : « Que va-t-elle raconter ? » Inventer la suite. Même chose quand la maîtresse entre en classe (p. 16).
- « Pourquoi la maîtresse va-t-elle à l'eau ? » (p. 13).

Lili ne veut plus aller à la piscine

de Dominique de Saint-Mars, Calligram - cycle 2



Résumé

Lili est très énervée, ses parents ne veulent plus lui faire de mot pour ne pas aller à la piscine. Rien ne va plus avec le maître-nageur, et Lili a peur de l'eau. Une histoire pour apprendre à parler de ses craintes, pour les surmonter.

- Apprendre à connaître le MNS : qui est-il ? que fait-il ? Faire parler les élèves, lister les propositions.
- Travail sur l'attitude des garçons qui regardent les filles (p. 24).
 - Beaucoup de situations peuvent être mises en scène.
 - Interactivité sur la résonance à partir de la page 41 « Et toi », s'appuyer sur ceux qui aiment. Travail sur l'image de soi, le regard des autres, l'environnement (bruit, froid), le rapport aux différents intervenants, la peur de se noyer.

Autres suggestions de lecture

La leçon de natation de Susan Cooper – Kaléidoscope – à partir de 5 ans

Joseph vit dans une famille d'excellents nageurs : son frère et sa soeur nagent comme des poissons, sa mère nage comme une sirène. Mais Joseph, lui, ne sait que barboter... jusqu'au jour où le maître-nageur idéal croise enfin son chemin.

Hypo, peur de L'eau de Philippe Jalbert – Éditions du Ricochet – à partir de 5 ans

Il rêve de devenir matelot mais il a peur de l'eau. Avec son beau maillot et sa bouée Aglaé, il surmonte sa peur et plonge. Mais Aglaé se dégonfle... et Hypo la sauve sans s'affoler.

Futékati et le concours de natation de Béatrice Nicodème – Hachette – à partir de 7 ans

Futékati a une grande passion pour les énigmes. Pourrais-tu l'aider à trouver une explication à ce mystère : qui a empêché le père de Futékati de gagner le concours de natation ?

Comme une grenouille de Hubert Ben Kemoun – Nathan Jeunesse – à partir de 7 ans

Petit garçon timide et sage, Nico a du mal à se faire des copains. Mais il est malin et parvient toujours à ses fins. Mlle Nony, la maîtresse, a programmé d'aller à la piscine avec la classe les mardis. Elle s'occupera de ceux qui savent déjà nager pendant que Mme Terrasson, la directrice, prendra en charge les autres. Nico, terrifié par cette dernière, n'hésite pas : il se déclare excellent nageur, comme une grenouille ! Mais il a menti : il ne sait pas nager. Le voilà obligé de s'exercer dans sa baignoire. Heureusement, il n'est pas le seul à avoir menti ! Et, finalement, Mme Terrasson, se révélera très drôle.

JORF n°0159 du 11 juillet 2015

Texte n°22

ARRETE DU 9 JUILLET 2015 RELATIF A L'ATTESTATION SCOLAIRE « SAVOIR-NAGER »

NOR: MENE1514345A

ELI:<http://www.legifrance.gouv.fr/eli/arrete/2015/7/9/MENE1514345A/jo/texte>

La ministre de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche,

Vu le code de l'éducation, notamment son article D. 312-47-2 ;

Vu le code du sport ;

Vu l'arrêté du 9 juin 2008 fixant les programmes d'enseignement de l'école primaire ;

Vu l'arrêté du 9 juillet 2008 fixant le programme de l'enseignement d'éducation physique et sportive pour les classes de sixième, de cinquième, de quatrième et de troisième du collège ;

Vu l'avis du Conseil supérieur de l'éducation en date du 3 juin 2015,

Arrête :

Article 1

Le savoir-nager, dont la maîtrise permet la délivrance de l'attestation scolaire « savoir-nager » prévue par l'article D. 312-47-2 du code de l'éducation, est défini par l'annexe 1 du présent arrêté.

Article 2

L'attestation scolaire « savoir-nager », délivrée par le directeur de l'école ou par le principal du collège, est incluse dans le livret scolaire de l'élève ; un exemplaire, imprimé selon le modèle fixé par l'annexe 2 du présent arrêté, lui est remis.

La maîtrise du savoir-nager est attestée par les personnels qui ont encadré la formation et la passation des tests correspondants : à l'école primaire, un professeur des écoles en collaboration avec un professionnel qualifié et agréé par le directeur académique des services de l'éducation nationale ; au collège, un professeur d'éducation physique et sportive.

Article 3

Pour l'année scolaire 2015-2016, les dispositions relatives au savoir-nager qui figurent à l'annexe de l'arrêté du 9 juillet 2008 susvisé sont remplacées par les dispositions de l'annexe 1 du présent arrêté.

Article 4

Le présent arrêté entre en vigueur à compter de la rentrée scolaire 2015.

Article 5

Le présent arrêté sera publié au Journal officiel de la République française.

ANNEXES

LE SAVOIR-NAGER

Le savoir-nager correspond à une maîtrise du milieu aquatique. Il reconnaît la compétence à nager en sécurité, dans un établissement de bains ou un espace surveillé (piscine, parc aquatique, plan d'eau calme à pente douce). Il ne doit pas être confondu avec les activités de la natation fixées par les programmes d'enseignement.

Son acquisition est un objectif des classes de CM1, CM2 et sixième (qui constitueront le cycle de consolidation à compter de la rentrée 2016). Le cas échéant, l'attestation scolaire « savoir-nager » pourra être délivrée ultérieurement.

Sa maîtrise permet d'accéder à toute activité aquatique ou nautique susceptible d'être programmée dans le cadre des enseignements obligatoires ou d'activités optionnelles en EPS, ou à l'extérieur de l'école, notamment pour la pratique des activités sportives mentionnées aux articles A. 322-42 et A. 322-64 du code du sport.

Il est défini comme suit :

Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes :

- à partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière ;
- se déplacer sur une distance de 3 m 50 en direction d'un obstacle ;
- franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1 m 50 ;
- se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres ;
- au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
- faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale ;
- se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres ;
- au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres ;
- se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète ;
- se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ.

Connaissances et attitudes :

- savoir identifier la personne responsable de la surveillance à alerter en cas de problème ;
- connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé ;
- savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels la maîtrise du savoir-nager est adaptée.

Fait le 9 juillet 2015.

Pour la ministre et par délégation :
La directrice générale de l'enseignement scolaire



ATTESTATION SCOLAIRE "SAVOIR-NAGER"

Etablissement :

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

Elève

NOM : Prénom:

Date de naissance :

Le professeur des écoles ou le professeur d'éducation physique¹
certifie que l'élève nommé ci-dessus maîtrise le savoir-nager défini par l'arrêté du 8 juillet 2015 (parcours de
capacité, connaissances et attitudes). Le / /

Signature de l'enseignant

Nom et signature du professionnel agréé

¹ rayer le mention inutile



ATTESTATION SCOLAIRE "SAVOIR-NAGER"

Etablissement :

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

Elève

NOM : Prénom:

Date de naissance :

Le professeur des écoles ou le professeur d'éducation physique¹
certifie que l'élève nommé ci-dessus maîtrise le savoir-nager défini par l'arrêté du 8 juillet 2015 (parcours de
capacité, connaissances et attitudes). Le / /

Signature de l'enseignant

Nom et signature du professionnel agréé

¹ rayer le mention inutile