

Animation pédagogique



Magaly Margrite CPD EPS
Valérie Laisney CPD EPS / Action culturelle

Objectifs de formation

1. Situer l'aisance aquatique dans le plan de prévention des noyades et dans le parcours de l'élève.
2. Connaître les enjeux, les objectifs et les principes de l'aisance aquatique.
3. Analyser des comportements d'élèves dans le cadre de l'apprentissage de l'aisance aquatique.
4. Comprendre les situations à mettre en œuvre pour faire progresser les élèves

Prévention des noyades et développement de l'aisance aquatique

CYCLES D'APPRENTISSAGE DU SAVOIR-NAGER

**BÉBÉ
NAGEUR**



AISANCE AQUATIQUE DE 4 À 6 ANS

Palier 1 → Palier 2 → Palier 3

Appel à projet Agence Nationale du Sport
Classes Bleues - Temps scolaire
Stages Bleus - Hors temps scolaire

J'APPRENDS A NAGER POUR LES 6 - 12 ANS

Appel à projet Agence Nationale du Sport
J'apprends à nager - Temps périscolaire
et extrascolaire

**12 ANS
OU AVANT**

**Attestation
Savoir Nager**



MS – GS - CP



C2 – C3

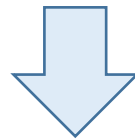
Définition de l'aisance aquatique

Au cours d'un enseignement massé, mettre l'élève en action en grande profondeur et sans matériel d'aide à la flottaison par des situations problèmes auto-validantes qui lui permettent de construire seul des solutions pour atteindre progressivement des objectifs concrets visant la maîtrise des trois principes d'adaptation au milieu aquatique : corps flottant, corps propulseur, corps projectile.

Les différents paliers de l'aisance aquatique

Palier 1

entrer seul dans l'eau ; se déplacer en immersion complète ; sortir seul de l'eau.



Niveau attendu d'un enfant de moyenne section à l'issue d'une classe bleue.

Palier 2

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



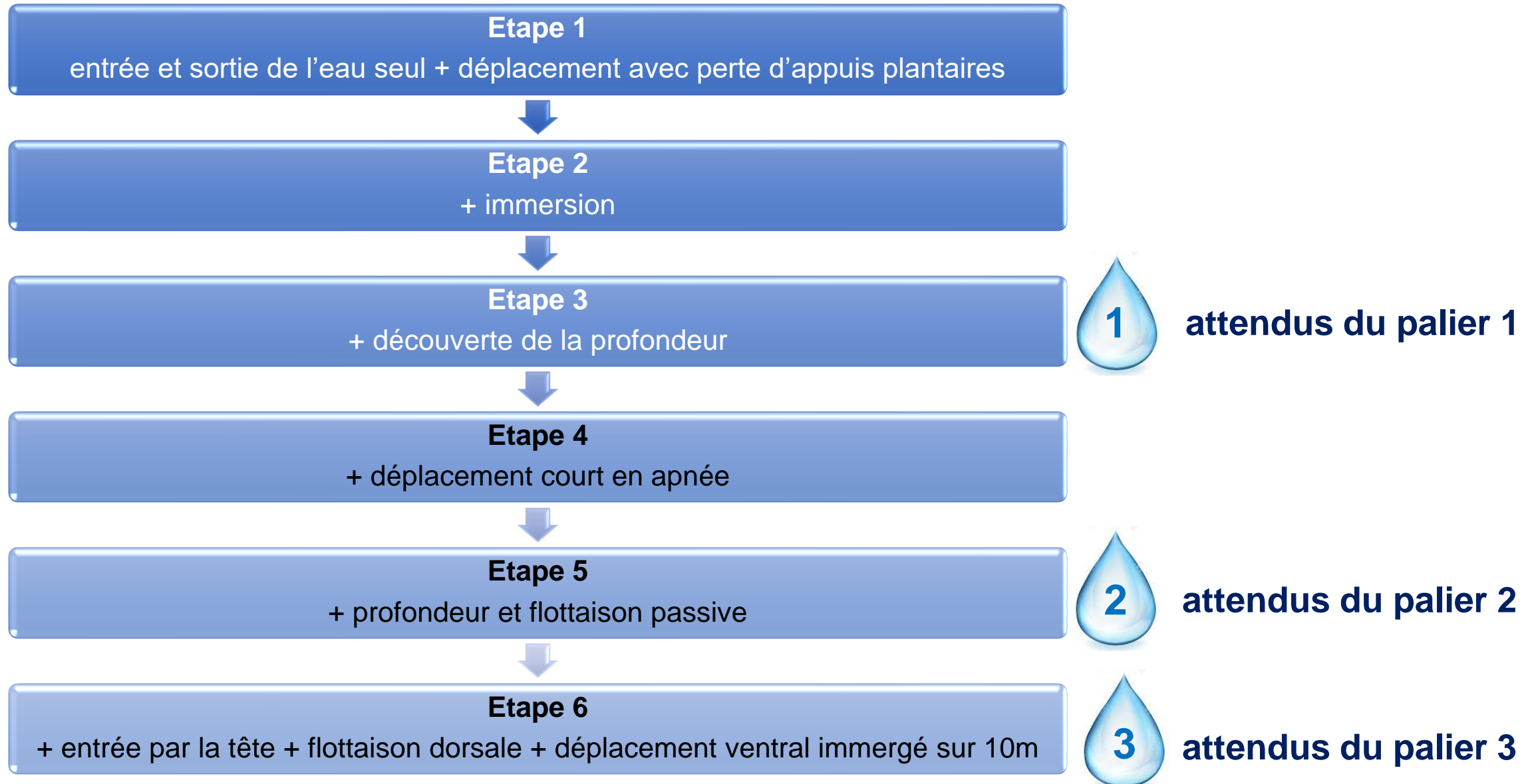
Acquisition possible des compétences des paliers 1 et 2 au cours d'une même classe bleue

Palier 3

entrer dans l'eau par la tête ; remonter à la surface ; parcourir 10m en position ventrale tête immergée ; flotter sur le dos, bassin en surface.

Niveau qu'un élève de CP peut atteindre après avoir suivi plusieurs classes bleues

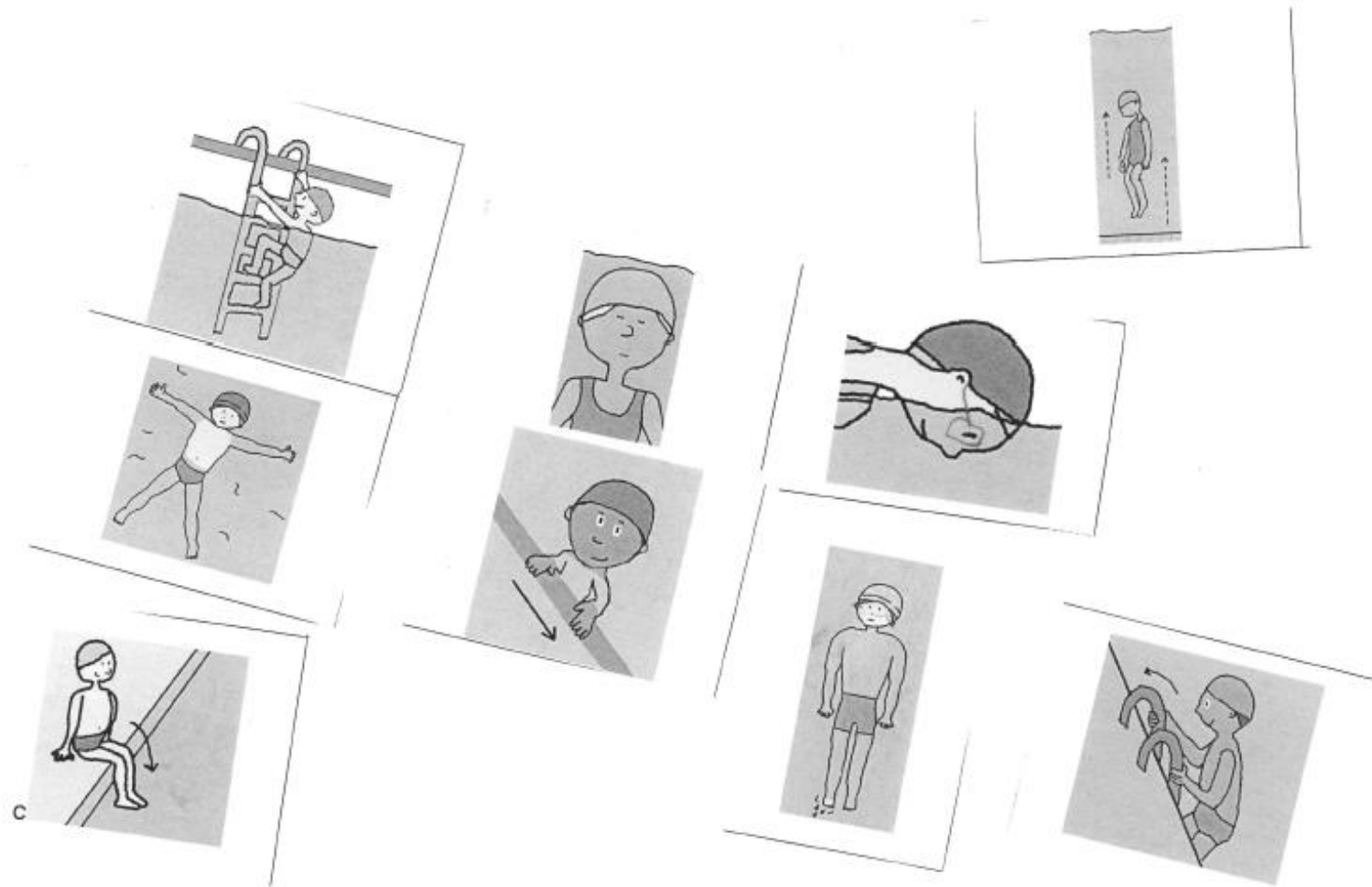
Les étapes d'acquisition



Une évolution en actes → l'exemple d'Airelle

Prise de représentation avant les séances

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



Noter les réussites pour visualiser les progrès

NOM : Prénom : *Arielle*

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés.



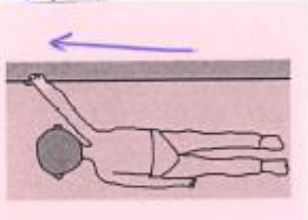
Ce qui est attendu en fin d'école maternelle : Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Je réussis à ...

The illustrations are arranged in a collage. On the left, there are several drawings of a child climbing a ramp or stairs. In the center, there are drawings of a child hanging from a horizontal bar and a child performing a handstand. On the right, there are drawings of a child jumping over a low barrier, a child walking with a backpack, and a child performing a sit-up. Some drawings include an hourglass icon with a number: 3, 5, and 10. The drawings are on pink and yellow paper.

Date : <i>10.11.2020</i>	Date : <i>12.11.2020</i>	Date : <i>14.11.2020</i>
--------------------------	--------------------------	--------------------------

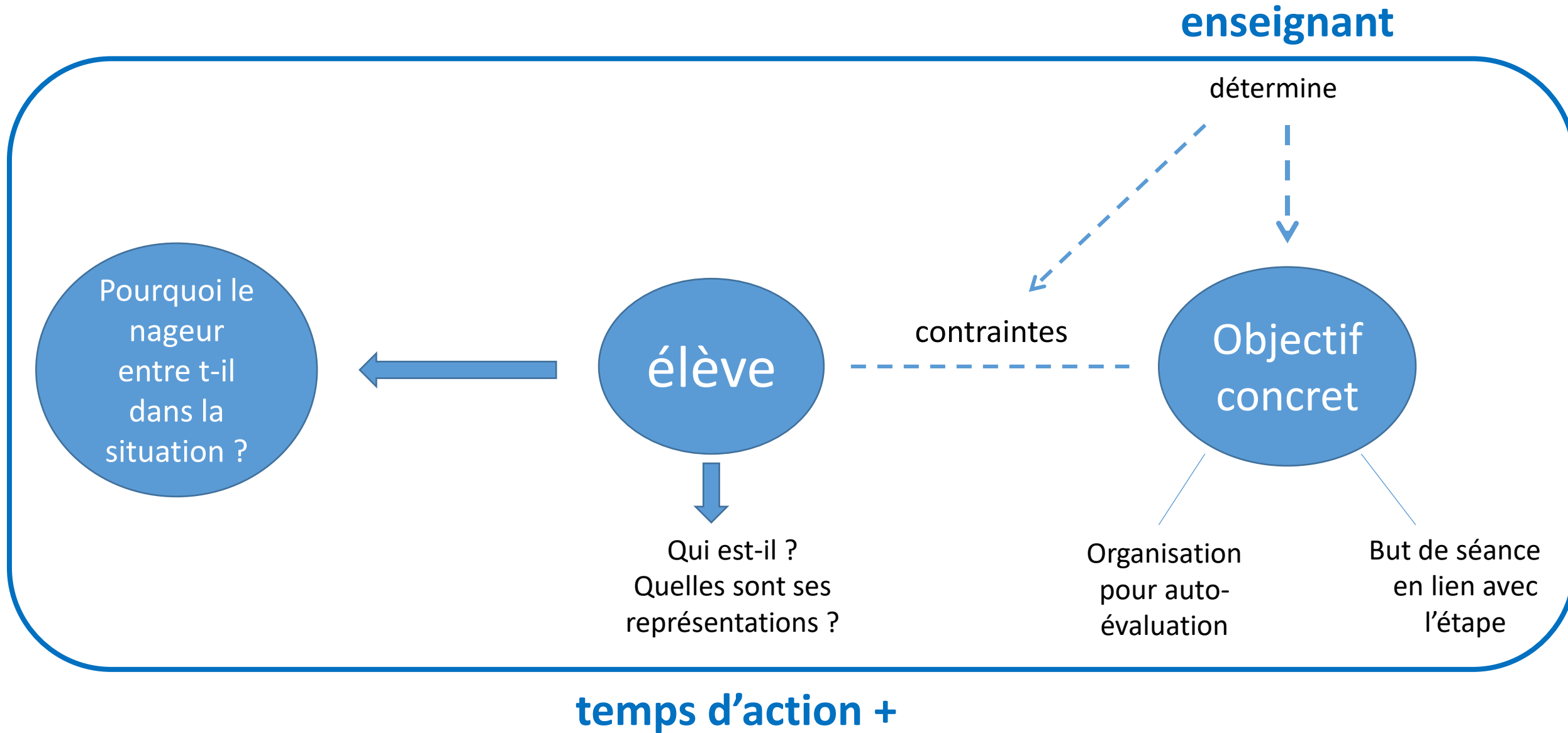
Se fixer des objectifs pour progresser

Mon projet d'apprentissage		
Pour réussir j'ai appris à ...		
Je vais réussir à mettre ma tête sous l'eau.		
Je vais apprendre à sauter.		
Je vais apprendre à me déplacer en restant allongé.		
		
		
Attendus de l'aisance aquatique		
Palier 1 : Entrer seul dans l'eau, se déplacer en immersion complète pendant au moins 5 secondes (avec ou sans le bord) et sortir seul de l'eau.	Palier 2 : Sauter/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 10 m en position ventrale tête immergée, flotter sur le dos avec le bassin en surface, regagner le bord et sortir seul.
Synthèse des acquis de fin d'école maternelle		
Domaine : Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique	Observations : Au cours du module d'apprentissage, <i>Arielle</i> ... a validé le palier <u>2</u> de l'aisance aquatique.	
Item : S'engager avec aisance dans les actions ou déplacements.		

Construction du corps Flottant

Etape 1 (épaules immergées) → Etape 2 (immersion de la tête)			
	Situation 1 (Inclus entrée- déplacement-Sortie)	Contraintes	Transformations attendues
PALIER 1	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	<p>Se déplacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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). 	<p>Passage d'un déplacement en appui à un déplacement en suspension pour ressentir la poussée d'Archimède.</p> <p>Immersion des épaules. Eloignement du mur. Augmentation de l'amplitude du mouvement.</p>
	Entrée dans l'eau en grande profondeur, se déplacer et sortir à l'autre bout.	<ul style="list-style-type: none"> • 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...). 	<p>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...).</p>

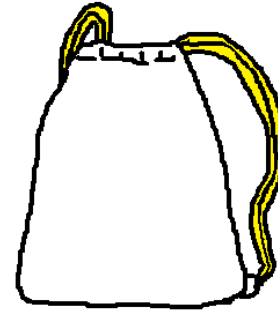
Qu'est-ce qu'une situation ?



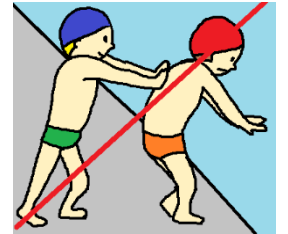
Prim 50 rubrique EPS



Des outils pour :



- Préparer les séances
- Mettre en œuvre les séances
- Revenir sur les séances
- Construire les contrats de progrès avec les élèves



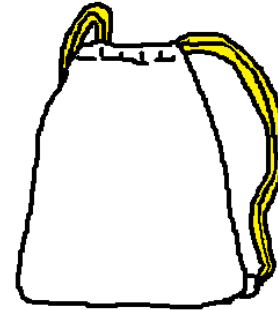
<https://prim50.discip.ac-caen.fr/Aissance-aquatique>

Documents à consulter suite à l'animation

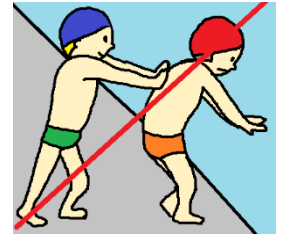
Prim 50 rubrique EPS



Des outils pour :



- Préparer les séances
- Mettre en œuvre les séances
- Revenir sur les séances
- Construire les contrats de progrès avec les élèves



<https://prim50.discip.ac-caen.fr/Aissance-aquatique>

Les 3 fiches de construction du :

- corps flottant
- corps projectile
- corps propulseur

Conditions d'encadrement

Le taux d'encadrement ne peut être inférieur aux valeurs définies dans le tableau ci-dessous.

	Groupe classe constitué d' <u>élèves d'école maternelle</u>	Groupe classe constitué d' <u>élèves d'école élémentaire</u>	Groupe classe constitué d' <u>élèves d'école maternelle et des élèves d'école élémentaire</u>
Moins de 20 élèves	2 encadrants	2 encadrants	2 encadrants
De 20 à 30 élèves	3 encadrants	2 encadrants	3 encadrants
Plus de 30 élèves	4 encadrants	3 encadrants	4 encadrants

→ Pour les classes à faible effectifs, composées de moins de 12 élèves, le regroupement de classes sur des séances communes est à privilégier en constituant un seul groupe classe.

Les intervenants

	Qualification / agrément / autorisation	Présence possible dans l'eau	Prise en charge d'un groupe dans l'eau	Rentre dans le taux d'encadrement	Remarques
Enseignant de la classe	Pas d'agrément à passer	OUI	OUI	OUI	Responsable de la conception et la mise en œuvre du projet d'enseignement.
Autre enseignant	Pas d'agrément à passer	OUI	OUI	OUI	En remplacement de l'enseignant titulaire : - dans le cadre d'un échange de services - enseignant brigade
MNS surveillance	Carte professionnelle	NON	NON	NON	
MNS enseignement	Carte professionnelle	OUI	OUI	OUI	
Intervenant bénévole « agréé »	Agrément IA-DASEN (information théorique + pratique)	OUI	OUI	OUI	
Intervenant bénévole « professionnel »	Agréé par leur statut	OUI	OUI	OUI	Sont concernés : enseignants (PE, PLC EPS), MNS
ATSEM	Statut ATSEM Pas d'agrément.	NON	NON	NON	Encadrement de la vie collective + Aide à l'organisation matérielle
AESH	Pas d'agrément à passer. Participation possible à la réunion pour information.	OUI* Pour l'enfant concerné	NON (accompagnement d'un élève(s) en situation de handicap)	NON	Présence dans l'eau si cela est nécessaire pour accompagner l'élève en situation de handicap. Si impossibilité pour l'AVS d'aller dans l'eau alors envisager un bénévole agréé.
Service civique	Statut de Service Civique Pas d'agrément.	NON	NON	NON	Encadrement de la vie collective + Aide à l'organisation matérielle
Accompagnateur « vie collective »	Autorisation préalable du directeur d'école	NON	NON	NON	Encadrement de la vie collective uniquement. Ne peut pas se retrouver isolé avec un élève.

Les intervenants

- Ils **doivent** dans tous les cas **être déclarés** et **agréés**.
- L'enseignant reste responsable de la sécurité et du projet pédagogique.

- **Intervenant rémunéré :**



- Peut apporter son expertise
- Peut prêter et mettre en place le matériel
- Peut prendre en charge un groupe d'élèves

- **Bénévole agréé :**



- Peut aller chercher et mettre en place du matériel.
- Peut prendre en charge un groupe d'élèves.
- Aide l'enseignant dans toutes ses tâches.

Conseils pour organiser et gérer une séance

- Matérialiser le point de départ de l'exercice et se placer au point d'arrivée → avoir constamment tous les enfants dans son champ de vision.
- Matérialiser « contrat » pour l'élève et donner la possibilité de s'auto-évaluer
- Mettre un repère matérialisant le moment où l'enfant suivant peut s'engager dans l'exercice → évite d'avoir à leur donner systématiquement la permission de démarrer.
- Ne pas s'effrayer suite à une prise d'initiative si elle ne joue pas en la défaveur de la sécurité de l'enfant (par exemple essayer de lâcher le mur pour se déplacer).
- Si l'exercice le permet, éviter de faire passer les enfants un par un → augmenter le temps d'action
- Garder une perche à portée de main
- Prévoir une complexification et une simplification de chaque situation pour permettre une différenciation quand la situation proposée est trop difficile ou trop facile (après 2/3 réussites par ex)

Vidéo à visionner pour illustrer les 3 paliers

https://www.youtube.com/watch?v=FXI_K-5QenM

