

n° 135

Décembre 2004

# Joyeux Noël!



Quittons le milieu enneigé du mois de novembre pour retrouver un environnement plus répandu, le milieu aquatique avec des

jeux de familiarisation - et non pas nautiques - comme présentés à la rentrée.

Ce cahier n°135 propose des situations d'apprentissage, permettant à l'enfant de construire des savoirs spécifiques.

Pour maîtriser ce nouvel élément, l'élève doit accepter de perdre ses repères moteurs habituels.

Se déplacer, prendre conscience d'appuis différents, explorer des équilibres, identifier les risques encourus ou se contrôler sont alors autant d'objectifs à poursuivre.

Pour l'enseignant, ce sera l'occasion d'orienter son action sur l'aspect sécuritaire de l'activité. Mettre l'enfant en confiance et le rendre responsable doivent être une priorité éducative pour tous les adultes encadrants, dans ces espaces de jeux que sont les divers bassins d'évolution. Porteurs d'apprentissages, les jeux aquatiques offriront à l'élève la motivation nécessaire pour s'investir sans appréhension.

Savoir nager devient également, outre une source de plaisir, une compétence au service de la citoyenneté, d'une éducation aux gestes qui sauvent.

© J.F. Godel



## Jeux aquatiques

### Brèves

#### Vie du mouvement

- « Planète Espérance » : Un point sur l'avancée des projets humanitaires vous était annoncé. Une affiche vous sera adressée courant décembre, dans vos établissements.
- L'insertion d'un 4 pages en couleurs de notre partenaire WESCO est reportée au numéro 136 du mois de janvier 2005. Il présentera des actions motrices et des parcours en Cycle 1 avec des blocmodules et du matériel gymnique.

#### Documentation

- B.O : nouvelles circulaires concernant la mise en œuvre de la natation (encadrement, qualification des intervenants...) : B.O n°32 du 9/09/04 et B.O n°39 du 28/10/04.
- « Jeux aquatiques » - Gilles Madelénat - Déc.99 et « Natation pour les 6-12 ans » - 72 étapes / 72 jeux de Bernard Maury et Christian Coudrier - Éditions Revue EPS - 11, Avenue du Tremblay 75002 Paris.
- Les fiches téléchargeables du dossier « EPS en modules d'apprentissage » pour les cycles 2 et 3 sont désormais sur notre site. De nombreuses autres informations ou documentations vous seront présentées. On vous y attend ! Site Internet : [www.ugse.org](http://www.ugse.org)

### L'auteur

Jean-François Godel, formateur au CFP de Caluire et animateur pédagogique de l'U.D 69, membre de la CNAPEP.

Philippe Brault,  
directeur de la rédaction,  
[p-brault@ugse.scolanet.org](mailto:p-brault@ugse.scolanet.org)



0 800 31 12 97  
[www.wesco.fr](http://www.wesco.fr)

## L'eau, cet élément liquide, est partout dans notre vie quotidienne.

De la pluie qui tombe à la source qui jaillit, des eaux troubles des étangs à la mer qui se déchaîne, elle rythme nos journées. Son nom est aussi souvent évoqué dans nos propos journaliers. « D'un coup d'épée dans l'eau » à « Méfie-toi de l'eau qui dort » en passant par « Jette-toi à l'eau », autant d'expressions qui ponctuent notre langage familier.

Cette eau si précieuse est aussi un symbole fort de notre église, symbole de pureté et de vie dans la cérémonie du baptême. Symbole qui donne du sens à nos convictions au sein de notre institution Enseignement Catholique.

En cette période de l'Avent, de préparation de Noël, pensons alors à tous ces personnes, ces enfants qui manquent d'eau et qui aimeraient tant éteindre leur soif. Ne la gaspillons pas et soyons attentifs, prêt à accueillir l'Autre !

Rappel des règles d'hygiène et de sécurité, lors de la 1<sup>ère</sup> séance : bermudas interdits - contrôle du corps en général (petite blessure, verrue, allergie...) - douche et bonnet de bain obligatoires : attendre l'entrée dans l'eau pour doucher les enfants - passage au pédiluve.  
Présentation des différents espaces et plages de bassins, respect du matériel pédagogique, rappel des consignes de sécurité (ne pas courir, sauter, pousser, crier...) - chewing-gum à la poubelle.



© J.F. Godel



## Des savoirs aux valeurs

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
<b>Valeurs</b>	<b>Autonomie - Confiance en soi - Maîtrise</b>		
<b>Compétence spécifique</b> Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Se déplacer dans un nouveau milieu, d'explorer des positions d'équilibre différentes.	Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles.	Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement dans des jeux aquatiques : jouer avec le ballon en « oubliant » les contraintes du milieu.
<b>Compétences générales</b> Identifier et apprécier les effets de l'activité	Apprivoiser l'eau par une prise de conscience de nouveaux appuis et d'une motricité spécifique.	Prendre conscience de ses capacités et ressources dans différentes actions et dans des situations de risque identifiées Apprivoiser l'eau en tant que milieu spécifique nécessitant un nouveau contrôle respiratoire.	Coopérer, aider un camarade dans le cadre du projet de jeu Trouver la meilleure manière de faire pour passer réciproquement d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal.
Appliquer des règles de vie collectives.	Sécurité et hygiène.	Coopérer, aider un camarade dans le cadre du projet de jeu.	Élaborer en commun un projet de jeu.
<b>Savoirs moteurs</b>	Se déplacer en perdant les repères terrestres.	Utiliser ses appuis manuels.	Utiliser ses appuis pour s'équilibrer hors de l'eau.
<b>Savoirs affectifs</b>	Adapter sa respiration dans le milieu (apnée).	Contrôler sa respiration.	
<b>Savoirs cognitifs</b>	Identifier les contraintes du milieu aquatique.	Identifier le principe d'Archimède et les contraintes du milieu.	
<b>Activités de natation</b>	<b>Jeux aquatiques - Water-polo</b>		

**Ce Prim'infos est applicable après 8 à 10 séances d'activité aquatique.**

### Thème

Dans un bassin où l'enfant a pied, se familiariser avec l'eau en jouant.

## Phase d'exploration / découverte

Ateliers pouvant servir à l'évaluation diagnostique et également pour la mise en place de groupes de niveau.

### But d'action

Adapter son déplacement à la situation.

### Matériel

Frites, objets lestés ou non, caisses et filets...

### Ateliers

- **A1** : descendre par l'échelle, se déplacer pour remonter par l'escalier.
- **A2** : traverser la piscine en poussant un tapis, seul ou à plusieurs.
- **A3** : jouer dans l'eau avec une frite.
- **A4** : récupérer des objets flottants ou non, lancés par un adulte pour les ramener dans le filet de l'enseignant.

### Organisation

1 adulte pour 6 élèves, ceux-ci ayant des bonnets de même couleur si possible. Bien matérialiser les ateliers.

### Mise en œuvre

- Premier temps : activité spontanée.
- Second temps : l'enseignant fait évoluer les situations pour répondre aux objectifs d'apprentissage.

### Objectifs d'apprentissage

- Rentrer et se déplacer dans l'eau.
- Descendre par l'échelle, suivre une ligne d'eau en appui sur le fond.
- Oser prendre un objet au fond de l'eau.
- Accepter le déséquilibre, abandonner ses appuis solides.
- S'équilibrer sur le ventre en appui sur un objet flottant.

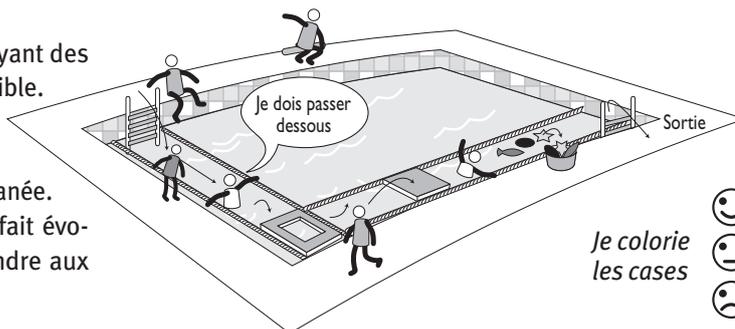
### Bilan

À l'issue des ateliers, les enfants sont placés en groupes de niveau :

- enfants ne lâchant pas le bord du bassin,
- enfants se déplaçant avec un objet au milieu du bassin,
- enfants capables de mettre la tête sous l'eau...

### Identifier les effets de l'activité

Mise en œuvre dans les situations jouées : résistance de l'eau dans les déplacements, découverte de l'apnée pour mettre la tête sous l'eau. Verbaliser, mettre en mots pour se représenter et prendre conscience.



- Je colorie les cases
- ☺ Je réussis 3 fois sans hésiter.
  - ☹ Je ne réussis pas toujours.
  - ☹ Je ne sais pas faire.

Je reste longtemps sous la douche	En petite profondeur, je rentre dans l'eau par l'escalier	En petite profondeur, je rentre dans l'eau par l'échelle	En petite profondeur, je rentre dans l'eau, assis, à partir du bord	En petite profondeur, je rentre dans l'eau, debout, à partir du bord	J'avance en m'aidant des deux cordes	Je passe sous un tapis troué	Je passe dans un tunnel	Je passe sous une perche	J'avance, sur le dos, à l'aide d'une frite	J'avance, sur le ventre, à l'aide d'une frite
☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺	☺☺☺☺☺

## Phase d'exploration / structuration de l'apprentissage

### Objectif d'apprentissage

Découvrir ses appuis.

#### Situation 1

### La pêche miraculeuse

#### But d'action

Se déplacer en toute confiance.

#### Tâches/ Consigne

Ramasser un ou deux objets flottants, aller les poser dans son panier.

#### Matériel

40 objets flottants, 8 bassines ou cerceaux posés au bord.

#### Mise en œuvre

Les enfants sont dans l'eau, attendent le signal pour pêcher.

#### Organisation

Équipes de 8 élèves, une bassine ou cerceau par équipe.

#### Critère de réussite

Tous les objets sont ramassés.

#### Situation 2

### Le parcours de l'otarie

#### But d'action

Combiner plusieurs aspects de l'activité : l'entrée dans l'eau par un saut, la

perte d'équilibre, le déplacement horizontal et l'immersion.

#### Tâches

Sauter ou descendre par l'échelle, attraper dans chaque main la corde et marcher en gardant ses appuis au sol. Passer dans les cerceaux verticaux (2 ou 3), arriver au pont (tapis), le franchir en passant par dessus. Au passage, prendre un frite et l'utiliser pour se déplacer horizontalement. Aller chercher un objet immergé et sortir du bassin avec l'objet.

#### Matériel

Matérialiser un couloir de 60 cm de large. Prévoir des cerceaux arrimés verticalement au couloir, des frites posées sur le tapis, des objets lestés de petites tailles.

#### Mise en œuvre

1/ entrée dans l'eau,  
2/ déplacement,

3/ perte d'appuis,  
4/ changement d'appuis,  
5/ déplacement horizontal,  
6 / Immersion.

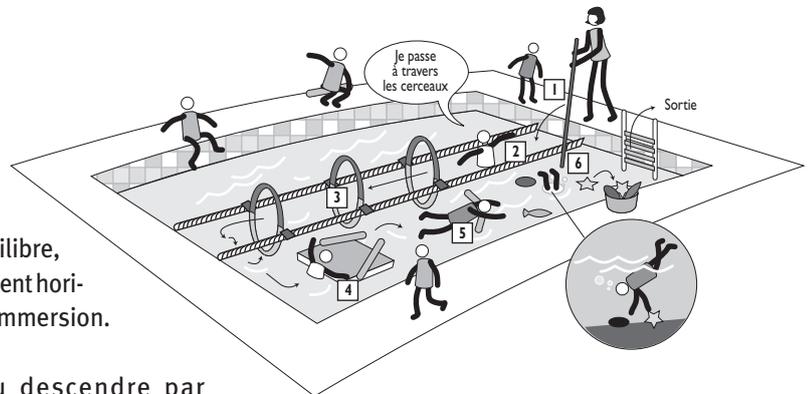
Selon ses aptitudes, l'enfant fait seul, ou avec l'aide d'un camarade ou d'un adulte le parcours.

#### Organisation / Sécurité

Organiser des entrées dans l'eau échelonnées. Un seul élève sur les différents postes. Prendre son temps. Veiller au bon arrimage des lignes d'eau, du tapis et des cerceaux.

#### Critère de réussite

Faire le parcours dans sa totalité.



## Phase de réinvestissement / d'évaluation : le naufrage

#### But d'action

S'organiser à plusieurs en toute efficacité pour ramener le bateau au port et ses différents trésors après un naufrage provoqué par l'autre équipe.

#### Tâches

Utiliser du matériel pour se déplacer, rentrer au port avec son navire et ses trésors embarqués.

#### Matériel

Deux gros tapis de flottaison de couleur différente, frites, objets flottants ou non, de la couleur des tapis.

#### Organisation

Placer les 2 bateaux à 2 m du bord avec leur trésor (objets lestés ou flottants).

Frites à la disposition des enfants.

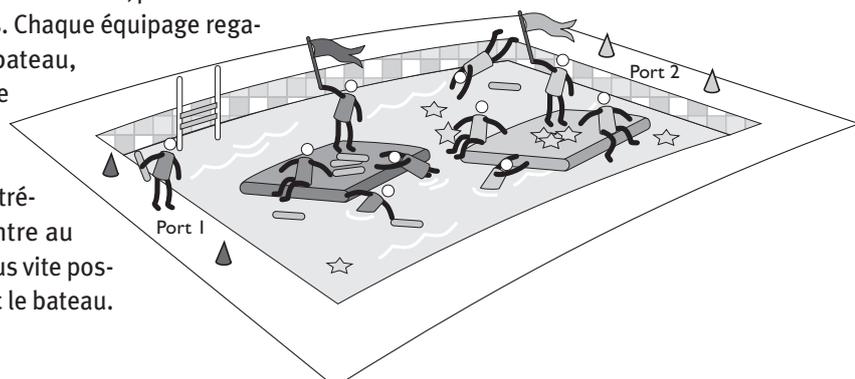
Les 2 équipes sont hors de l'eau.

#### Mise en œuvre

Au signal, le capitaine et son équipage se rendent sur le bateau adverse, en se servant d'une frite ou non, pour faire tomber les objets. Chaque équipage regagne son bateau, s'organise pour récupérer tout leur trésor et rentre au port le plus vite possible avec le bateau.

#### Critère de réussite

Tous les objets ont été repêchés, le bateau est au port.



## Thème

Dans un bassin où l'enfant aura pied, jouer pour être à l'aise dans l'eau.

## Objectifs d'apprentissage

Découvrir sa capacité à flotter sans mouvement.

Entrer en relation avec le fond.

Accepter de se laisser déséquilibrer.

Se déplacer globalement d'un point à un autre.



© J.F. Godel

## Phase d'exploration / inventaire : le musée sous-marin

### Identifier et apprécier les effets de l'activité

Mise en œuvre dans des jeux aquatiques : dans la situation jouée, l'enfant oublie ses appréhensions, ose perdre ses appuis plantaires et accepte l'immersion.

Verbaliser, mettre en mots pour comprendre.

### But d'action

Combiner la flottaison et l'immersion, abandonner ses appuis solides.

### Tâches

Se déplacer en équilibre horizontal avec ou sans engin de flottaison pour rejoindre un atelier d'immersion.

#### ➤ Atelier 1 : le miroir.

Aller se regarder dans le miroir.

#### ➤ Atelier 2 : le tunnel.

Passer sous le cerceau lesté.

#### ➤ Atelier 3 : le trésor.

Récupérer un objet lesté.

### Matériel

Le cerceau est maintenu par une corde sous l'eau et lesté. Le miroir est posé sur l'angle du fond. L'objet lesté est au fond (planche ou frite).

Le dernier atelier est près de l'échelle.

### Organisation

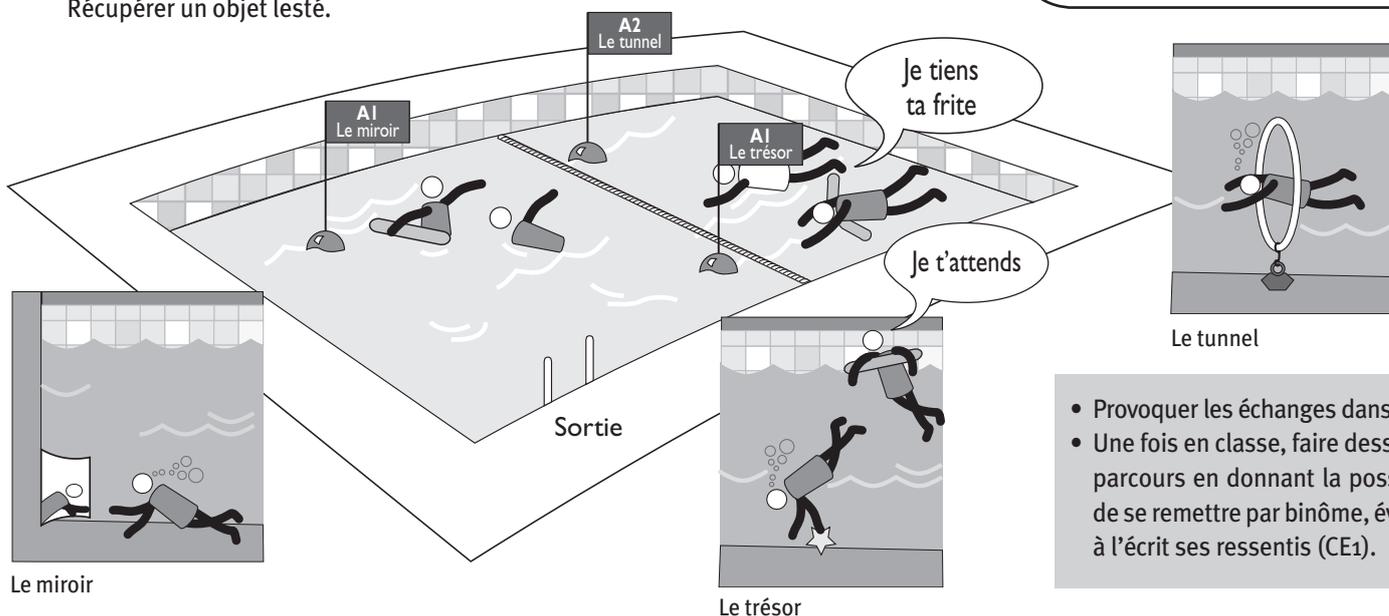
Utiliser le bassin dans sa totalité, prévoir des zones de déplacement horizontales suffisamment longues. Travailler en binômes.

### Mise en œuvre

Organiser les départs par groupes de 2, chacun choisit son matériel de flottaison. Une fois à l'atelier, travailler simultanément. Donner sa frite ou autre à son partenaire. Groupe de 8 maximum. Inverser les rôles. Une fois terminé, reprendre l'atelier 1.

### Critère de réalisation

Être relâché, accepter de se laisser glisser au fond, ouvrir les yeux. Échanger ses ressentis avec son partenaire.



## Compétences

### Spécifique

- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles.

### Générales

#### Identifier et apprécier les effets de l'activité :

- Prendre conscience de ses capacités et ressources dans différentes actions et dans des situations de risque identifiées.
- Apprivoiser l'eau en tant que milieu spécifique nécessitant un nouveau contrôle respiratoire.

#### Appliquer des règles de vie collectives :

- coopérer, aider un camarade dans le cadre du projet de jeu.

### Savoirs à construire

- Identifier le principe d'Archimède.
- Contrôler sa respiration.
- Identifier les contraintes du milieu.
- Utiliser ses appuis manuels.

### Adapter ses déplacements

- Pour s'immerger.
- Pour nager.

• Provoquer les échanges dans l'eau.  
• Une fois en classe, faire dessiner le parcours en donnant la possibilité de se remettre par binôme, évoquer à l'écrit ses ressentis (CE1).

## Phase d'exploitation / structuration de l'apprentissage

### Objectif d'apprentissage

Sentir les effets de la poussée de l'eau.  
Découvrir des équilibres variés.

#### SA 1 : les nénuphars.

##### Buts d'action

Explorer les différentes formes d'équilibre.

Accepter de se laisser déséquilibrer.

##### Tâches

Utiliser tous les objets flottants sur l'eau, travailler à plat ventre, sur le dos... assis. Une fois l'équilibre trouvé, garder la position le plus longtemps possible.

##### Matériel

Planches, frites, pull-boy.

### Mise en œuvre

Prévoir un nombre d'objets supérieur au groupe. Utiliser tous les objets possibles. Placer les différents objets au niveau de la partie du corps indiquée par l'enseignant.

### Critères de réalisation

Chercher à se décontracter, à ouvrir les yeux dans toutes les situations.

#### SA 2 : le tandem.

##### But d'action :

S'organiser à 2 pour s'équilibrer et se déplacer en position allongée.

##### Tâches

Faire des aller-retour sur la largeur du bassin sans se lâcher.

### Matériel

Frites, planches, pull-boy.

### Mise en œuvre

Une planche ou frite par personne. S'allonger, attraper les chevilles de son partenaire. Chercher à se déplacer en ligne droite.

Le nageur devant utilise ses bras comme moteur.

Le nageur arrière utilise ses jambes.

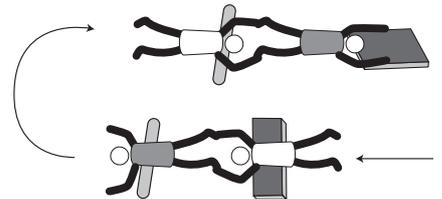
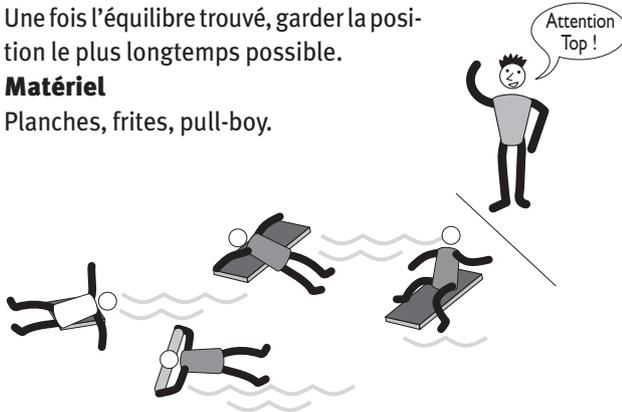
### Variantes

Une fois le bord atteint, intervertir les positions, les objets flottants.

Possibilité de retirer un objet flottant, voire les deux.

### Critères de réussite

le groupe est resté soudé, les objets flottants sont bien positionnés, les positions allongées sont tenues.



## Phase de réinvestissement / évaluation : 20 000 lieues sous les mers

### But d'action

Passer d'une position allongée à différentes postures de renversement.

### Tâches

Enchaîner différentes actions : sauter, couler, remonter, se déplacer, rouler...

### Matériel

Aménager le bassin avec une multitude de tapis, cerceaux, utiliser les lignes d'eau pour les passages dessus ou dessous.

### Organisation

Travail en binôme ;  
1 observateur, un nageur.

### Mise en œuvre

Travailler en continu sur le circuit, veiller à ne pas gêner le nageur devant ou derrière. L'observateur se déplace en suivant le nageur et note ses réussites sur la fiche d'évaluation.

### Critères d'évaluation

J'ai réussi à :

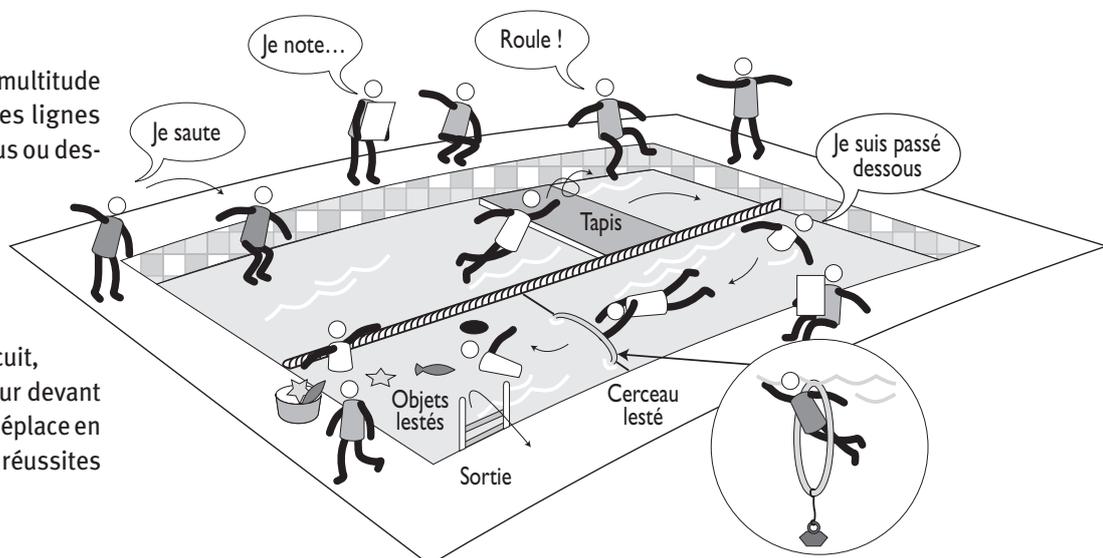
- 1/ sauter dans l'eau,
- 2/ me déplacer horizontalement,
- 3/ passer sur le tapis,

4/ glisser du tapis dans l'eau,

5/ passer sous la ligne d'eau,

6/ traverser le cerceau lesté,

7/ s'immerger pour récupérer un objet lesté.



## Thème

Réinvestir le « savoir nager » dans un jeu de ballon.

## Objectif d'apprentissage

Maintenir un équilibre vertical, pour mieux apprécier l'espace de jeu, les partenaires et adversaires.

## Phase d'exploration / découverte : le camp ruiné

### But d'action

Sentir le rôle des appuis pour maintenir un équilibre vertical.

### Tâche

Renvoyer les ballons dans le camp adverse afin d'en avoir le moins possible dans son camp.

### Matériel

Une dizaine de ballons légers et de couleur vive.

**Terrain :** sur la largeur du bassin, délimiter les 2 camps par une ligne d'eau. (10 x 10 m).

### Organisation

2 espaces de jeu, équipes de 6 à 8 joueurs, avec bonnet de couleur différente.

### Mise en œuvre

Répartir autant de ballons dans chaque camp, au signal envoyer les ballons dans le camp adverse.

Au signal de l'enseignant, stopper les tirs, faire le décompte des ballons dans chaque camp.

### Identifier et apprécier les effets de l'activité

Mise en œuvre : en situation de jeu du camp ruiné ou water-polo, comment passer d'un équilibre à l'autre pour aller récupérer le ballon et le jouer : renvoyer, passer, tirer.



© J.F. Godel

### Critères de réalisation

Chercher à s'équilibrer tout en regardant le jeu. Faire la passe ou le shoot en gardant le tronc sorti de l'eau.

### Évaluation

L'équipe qui totalise un minimum de ballons marque un point...

## Compétences

### Spécifiques

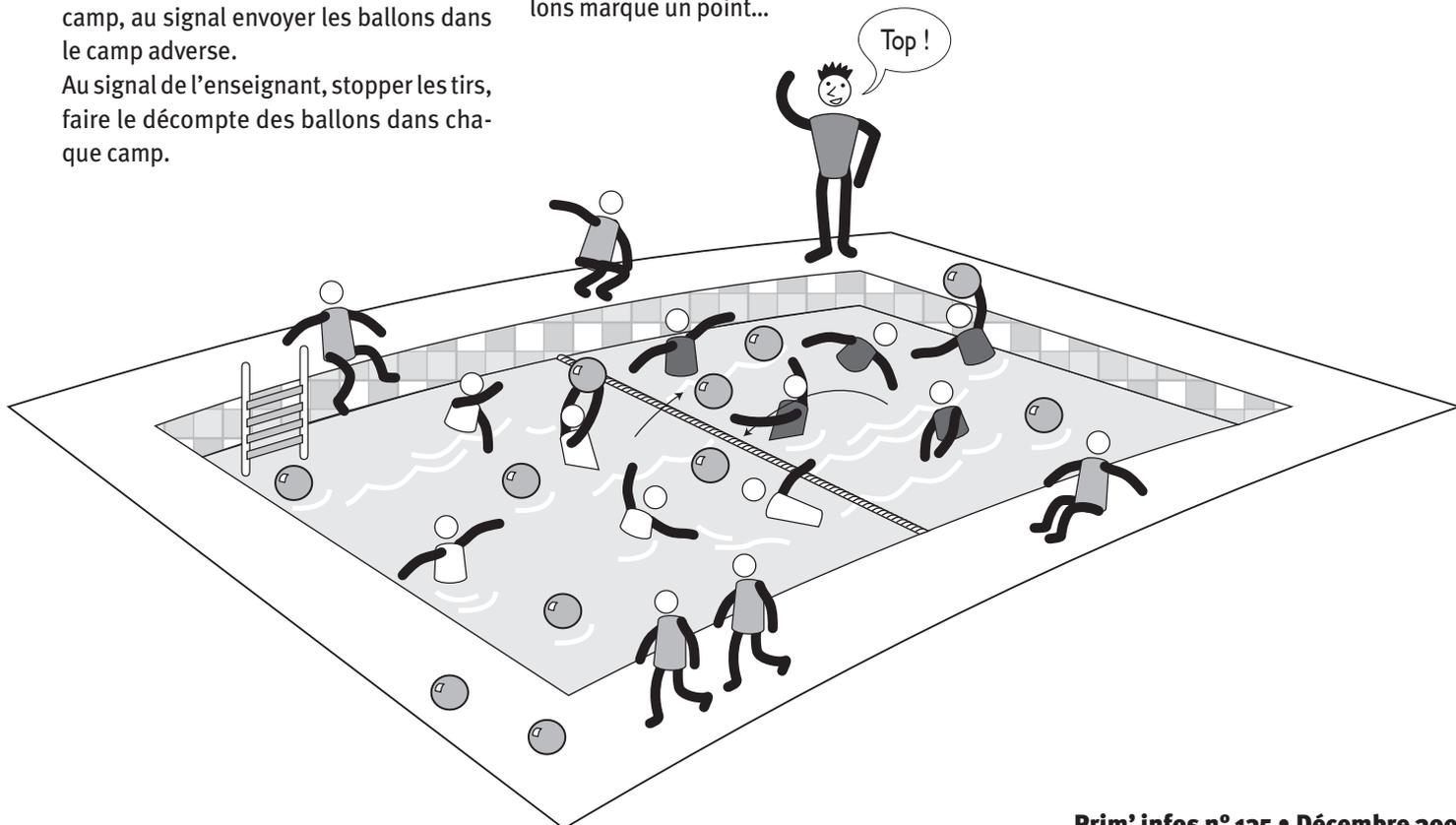
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.
- Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement dans des jeux aquatiques : jouer avec le ballon en « oubliant » les contraintes du milieu.

### Générales

- Mesurer et apprécier les effets de l'activité : trouver la meilleure manière de faire pour passer réciproquement d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal.
- Appliquer des règles de vie collectives : élaborer en commun un projet de jeu.

### Savoirs à construire

- Identifier le principe d'Archimède et les contraintes du milieu.
- Contrôler sa respiration.
- Utiliser ses appuis pour s'équilibrer hors de l'eau.



## Phase d'exploitation / structuration de l'apprentissage

### Objectif d'apprentissage

Maintenir une position d'équilibre sur place, pour avoir une vision périphérique et pouvoir entreprendre une action de jeu.

#### SA1 : Se grandir

##### But d'action

Réussir à maintenir le tronc hors de l'eau avec un mouvement de jambes circulaire.

##### Tâches

Dessiner des grands cercles avec ses pieds en partant de l'extérieur à l'intérieur. Lever les bras au-dessus de la tête.



© J.F. Godel

### Organisation

Ce travail peut se faire en petit groupe autour du bassin.

#### Mise en œuvre

Commencer à faire vivre l'exercice assis sur le bord du bassin, puis dans l'eau. Commencer par une jambe, puis l'autre.

Au début, utiliser les mains pour s'équilibrer.

Au signal, lever les bras, tenir quelques secondes.

#### Critères de réalisation

Ressentir une position assise dans l'eau, déclencher la rotation de l'extérieur à l'intérieur d'une jambe puis de l'autre.

#### Critères de réussite

Les bras restent tendus au-dessus de la tête durant les rotations des jambes... Dessiner des cercles de façon alternée.

#### SA2

##### But

En équilibre vertical, se faire des échanges avec un ballon.

##### Mise en œuvre

Passes par équipes de 3/4.

##### Évolution

« les 6 passes à 3 contre 3 ».

#### SA3

##### But

En équilibre vertical, faire des tirs sur un but.

##### Mise en œuvre

S'initier au tir en plaçant sur le bord du bassin des planches délimitant des cages. Un gardien, des tireurs.

##### Organisation

SA2 et SA3 peuvent se faire en ateliers.

## Phase de réinvestissement / évaluation : le Ballon capitaine



### But d'action

Envoyer le ballon à son capitaine.

### Tâches

- **Pour les joueurs :** se faire des passes, envoyer le ballon à son capitaine.
- **Pour le capitaine :** rester droit pour essayer d'attraper de volée le ballon.
- **Les observateurs :** sont les garants de l'évaluation ; ils observent /notent le nombre de ballons reçus, nombre de ballons interceptés, nombre de ballons bloqués.

Terrain : couper en 2 le terrain du camp ruiné, délimiter avec une ligne d'eau les deux camps et l'espace du capitaine. (5 x 5 m).

### Organisation

Faire des équipes de 4 à 5 joueurs. Organiser des rencontres, entre les différentes équipes. 2 équipes dans l'eau, les 2 autres équipes assises au bord du bassin observent chacun des joueurs.

Temps de jeu : de 3 à 5 minutes.

### Mise en œuvre

Le capitaine de chaque équipe se place derrière la ligne d'eau de l'équipe

adverse. Au signal envoyer le ballon à son capitaine.

Droits et devoirs des joueurs : il est interdit de franchir la ligne centrale, une fois le ballon bloqué par le capitaine, celui-ci le rend à l'équipe adverse.

Changer les capitaines, donner un temps de verbalisation avec comme thème : Que faire pour être plus efficace ? Dans quel rôle suis-je le meilleur ?...

### Évaluation

Chaque ballon attrapé par le capitaine donne 1 point. Etablir le décompte des points à l'issue des 3 matchs.

### Évolutions

Retirer le capitaine, introduire 1 gardien de but, retirer la ligne d'eau centrale.

