

JE VAIS A LA PISCINE AVEC MA CLASSE DE CM2



**PISCINE INTERCOMMUNALE MUROISE
SAINT LAURENT DE MURE
SAINT BONNET DE MURE**

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

(Le B.O n°0 Du 26 NOVEMBRE 2015 HORS SERIE)

L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui)

La pratique des activités est organisée sur les deux années du cycle en exploitant les ressources locales

✓ **REALISER UNE PERFORMANCE MESUREE** (en distance et en temps)

Activités athlétiques : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin.

Natation : se déplacer sur une trentaine de mètres

✓ **ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT.**

Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé)

Activités Aquatiques et natation : plonger, s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.

✓ **S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT**

Jeux sportifs et collectifs (du type handball, football, basket-ball, rugby, volley-ball, **water-polo**) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant les règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitres)

✓ **CONCEVOIR ET REALISER DES ACTIONS A VISEE EXPRESSIVE, ARTISTIQUE, ESTHETIQUE.**

Danse ou natation synchronisée : Construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers.

Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers outils (barres, moutons, poutres, tapis)

A la fin du CM2 les élèves sont capables de :

- Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation ;
- Se déplacer en s'adaptant à l'environnement ;
- Respecter les autres et les règles dans un affrontement sportif individuel ou collectif ; Coopérer.

LA DEMARCHE DE L'ENSEIGNEMENT

L'enseignant : il enseigne, définit les objectifs, propose les tâches, sollicite, aide, conseil, régule, discute, aide les élèves à s'évaluer.

L'élève : il apprend, il construit, il se construit, choisit les tâches à faire, il s'évalue.

DEROULEMENT DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

- **1 séance de bilan natation et mise en situation par le jeu**

Prise de connaissance du travail à effectuer. L'élève cherche par lui-même les échecs de ses actions motrices
L'élève questionne, se questionne.

- **1 séance de situation de référence**

- **5 à 6 séances d'apprentissage**

Par rapport à son niveau de départ et à ses difficultés rencontrées, l'élève élabore des situations formatrices lui permettant d'acquérir des savoirs spécifiques.

- **1 séance de réinvestissement (séance n°6)**

Un mini-championnat est utilisé comme la situation de réinvestissement afin que les élèves soient confrontés à leurs évolutions (évaluation formative et formatrice).

- **1 séance test « du savoir nager »**

- **1 à 2 séances de tournoi**

En fin de cycle, un bilan final est proposé aux élèves sous forme d'une situation de référence, qui sera révélateur de leur niveau d'acquisition des compétences.

L'échauffement lors des séances d'apprentissage servira à préparer le savoir nager du cycle 3. Si le niveau le permet, le test pourra être passer au début du cycle.

JEU DE BALLON COLLECTIF COMPETENCES VISEES

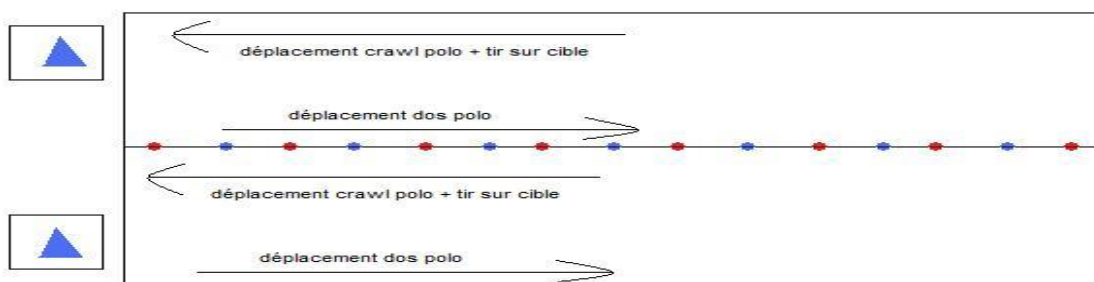
S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

Jeux sportifs et collectifs (du type handball, football, basket-ball, rugby, volley-ball, water-polo) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant les règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitres)

⚠ Exemple de séances, l'éducateur peut choisir et aménager lui-même ses séances en fonction du niveau de sa classe.

SEANCE N°1 : BILAN INITIAL /MISE EN SITUATION PAR LE JEU

- 1) L'élève doit réaliser un test de 50 mètres, nage libre (25m sur le ventre, 25m sur le dos). **En fonction du résultat du test, l'éducateur sportif peut être amené à changer de projet pédagogique (projet endurance), la priorité étant la réussite du savoir nager de fin de cycle 3.**
- 2) Un test initial, sous forme de parcours, est demandé à chaque élève (cf. schéma). Départ dans l'eau au GB, je nage 12,5 mètres sur le dos, un ballon me sera lancé du bord. Je le réceptionne sans lui faire toucher l'eau et je retourne au GB avec mon ballon en « crawl polo » (tête fixe hors de l'eau, ballon entre les bras). Arrivé au GB je fais un tir sur la cible.
- 3) Des situations de jeu :
Passes à 10, Balle au capitaine ... Ces jeux en grand bain doivent permettre aux enfants de s'approprier le terrain.



SEANCE N°2 : SITUATION DE REFERENCE

DISPOSITIF MATERIEL : demi-terrain, 2 petites cages de part et d'autres sans gardien.

DISPOSITIF HUMAIN : 3 équipes hétérogènes sont constituées pour faire des matchs : 2 équipes en action et 1 équipe en observation, dont le rôle est de verbaliser les problèmes rencontrés par les joueurs.

En classe sous forme de tableau (cf. : ci-dessous) les élèves débattront de leurs problèmes rencontrés durant le match. Ensuite le tableau sera communiqué pendant la séance suivante, au maître-nageur.

<u>DIFFICULTE</u> <u>Piste de travail</u>	<u>Difficile</u>	<u>Moyennement difficile</u>	<u>Facile</u>
<u>Déplacement avec ballon</u>			
<u>Verticalité</u>			
<u>Tirs</u>			
<u>Passes</u>			
<u>Se reconnaître attaquant / Défenseur</u>			
<u>Progression de balle</u>			
<u>Attaquer/Défendre</u>			

PROPOSITION DE TRAVAIL

Je n'arrive pas parce que :

- Je ne sais pas rester à la verticale
- Je ne sais pas effectuer un rétro pédalage avec ou sans ballon
- Je ne sais pas me déplacer avec le ballon
- Je ne sais pas reconnaître les attaquants ou les défenseurs
- Je ne sais pas tirer, ni faire des passes

Solutions :

- Travailler la technique de nage en crawl polo, dos polo et rétro pédalage
- Travailler l'arbitrage
- Travailler sur la maîtrise de balle, de passes, de réception et de progression de balle
- Travailler la technique collective d'attaque et de défense

Séances d'apprentissage

SEANCE 3 : THEME NAGER EN CRAWL POLO/ DOS POLO/ RETRO PEDALAGE

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNEMENT

Objectifs :

- ✓ Maîtrise des déplacements sans ballon (Crawl/ Dos polo)
- ✓ Notion de changement de rythme, de direction et de position.
- ✓ Notion du déplacement en « rétro pédalage »

Situation d'apprentissage :

- ✓ Sur deux lignes d'eau se déplacer en crawl polo tête en dehors de l'eau, les épaules hautes.
- ✓ Se déplacer en crawl et tous les 5 mètres on change de rythme (rapide/lent).
- ✓ L'élève se déplace en zigzags crawl polo et dos polo et enchaîne un tour sur lui-même.
- ✓ L'élève se déplace en position verticale d'un point à un autre.

Mise en situation : Relais : 2 équipes s'affrontent lors d'un relais en crawl-polo / dos polo.

SEANCE 4 : THEME : MAITRISE DU BALLON

Objectifs : Maîtrise du ballon.

Situation d'apprentissage :

- ✓ Sur deux lignes d'eau se déplacer en crawl polo avec ballon tête en dehors de l'eau, les épaules hautes. Faire rebondir le ballon sur la partie interne du poignet à chaque passage de bras.
- ✓ Se déplacer en crawl polo avec ballon et tous les 5 mètres, lancer son ballon 1 mètre devant soi et rattraper le ballon en accélérant le rythme.
- ✓ L'élève se place par 2, de chaque côté de la ligne, l'élève transmet sa balle à son partenaire en la faisant passer au-dessus de la ligne.
- ✓ Les enfants partent 2 par 2 sur 25 mètres. Le premier nageur qui a le ballon, se déplace en crawl polo (5 mouvements), fait une passe à 1 main à son camarade, qui réceptionne le ballon et lui renvoie après 5 mouvements.

Mise en situation : Relais avec ballon : 2 équipes s'affrontent lors d'un relais en crawl-polo avec ballon / dos polo. Ajouter plusieurs variantes :

Exemple : Le ballon sert de relais, relais sur 25 mètres ou sur 50 mètres suivant le niveau.

SEANCE 5 : THEME : MAITRISE DES PASSES

Objectifs : réception du ballon / précision des passes (courtes et longues)

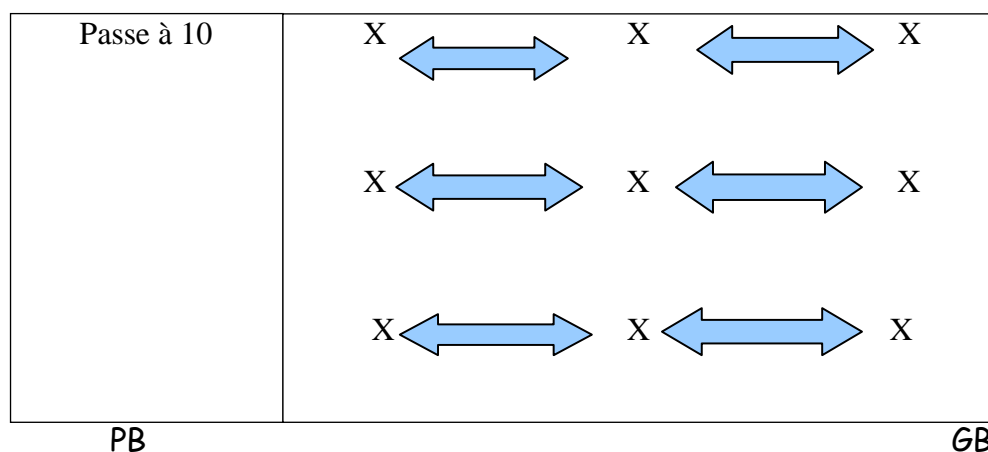
Situations d'apprentissage :

- ✓ 2 par 2 côte à côte, faire 25 m. Le 1er nageur qui a le ballon, se déplace en crawl polo (5 mouvements), fait 1 passe à 1 main à son camarade, qui réceptionne le ballon et lui renvoie après 5 mouvements. Puis revenir en marchant sur le côté.
- ✓ 2 par 2 face à face, faire 25 m, un nageur en rétropédalage et un en crawl polo. Le nageur en crawl polo fait 1 passe à son coéquipier après avoir fait 5 mouvements, celui-ci réceptionne le ballon sur place puis lui renvoie à une main avant de repartir.
- ✓ 1 ballon par personne.

Mise en situation :

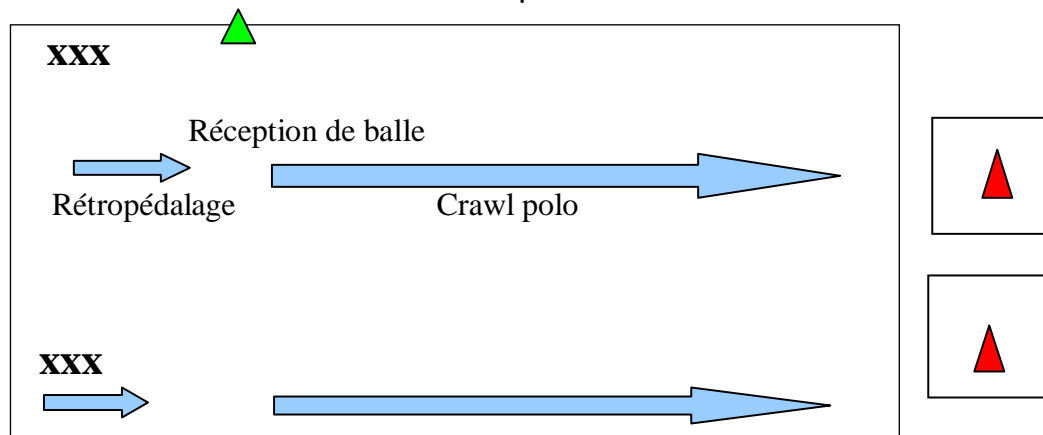
N° 1 :

- ✓ Bassin coupé en 2
- ✓ Au PB : jeu de la passe à 10 (6 contre 6) avec arbitrage de l'enseignant
- ✓ Au GB : jeu de passes. 3 joueurs alignés doivent effectuer le plus grand nombre de passes (aller / retour) en 2 minutes (PREVOIR PLUSIEURS MANCHES)



N° 2:

- ✓ Bassin dans la longueur
- ✓ Départ dans l'eau au PB en rétropédalage jusqu'au cône
- ✓ Réception de balle lancée par son camarade se situant au PB
- ✓ Déplacement en crawl polo jusqu'au GB
- ✓ Shoot le cône se trouvant sur le plot



- ✓ Aménagement du bassin dans la largeur hors petit bain (tous les élèves sont dans l'eau dos au mur)
- ✓ Départ rétropédalage en statique, puis, au coup de sifflet, sprint jusqu'à la ligne. Reprendre le rétropédalage, puis au second coup de sifflet, sprint en crawl polo.
- ✓ Après 30 secondes de repos, recommencer le jeu 5 fois.

SEANCE 6 : TOURNOI (cf. annexe p18)

- ✓ Cette séance se déroule sous la forme d'un mini championnat
- ✓ Ces matchs ont une durée de 4 minutes.
- ✓ 2 Terrains sont délimités
- ✓ Les 4 équipes sont hétérogènes
- ✓ Toutes les équipes doivent se rencontrer

Pour le déroulement de ce tournoi : Mini championnat où toutes les équipes se rencontrent. Un classement peut être établi à l'issue des rencontres.

SEANCE 7 : THEME : ATTAQUE/DEFENSE

Objectifs : Notion d'alternative Attaque/défense

Situation d'apprentissage : les élèves se livrent à un jeu d'attaque/défense, par petits groupes de 5 ou 6, répartis sur la longueur. Les attaquants se font des passes. Les défenseurs essaient de les en empêcher. Dès qu'un but est marqué (planches à faire tomber) les rôles sont inversés.

Mise en situation : le jeu de « massacre » : (en 3 manches chronométrées) 3 équipes A, B et C.

A- Récupération du ballon et relance aux tireurs.

B- Défenseur : Défend sa cible.

C- Ataquants : Joue l'attaque, vise et tire sur les planches, jusqu'à ce qu'elles soient toutes tombées.

L'équipe gagnante est celle qui a fait tomber les planches en un minimum de temps.

SEANCE 8: THEME: ATTAQUE

Objectifs : Gérer le surnombre en attaque.

Situation d'apprentissage : « le démarquage »

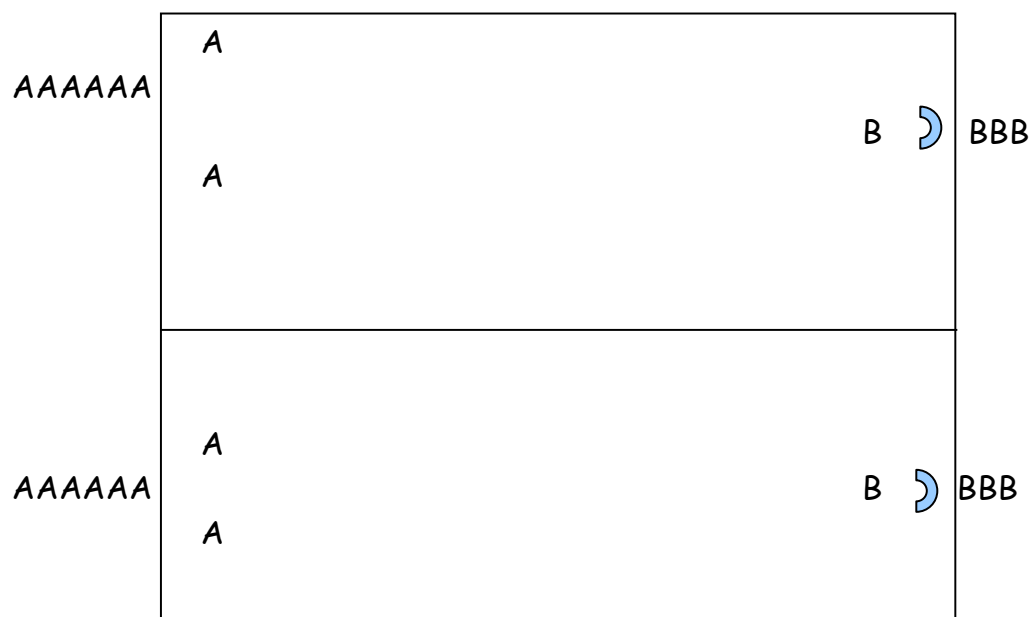
- Par 2, 1 nageur part sur 25 mètres en zigzaguant pour se démarquer. L'autre nageur le suit comme son ombre pour le marquer (jeux du miroir).
- Par 2, sur 25 mètres 1 nageur part en crawl polo avec le ballon, s'arrête 2 ou 3 mètres plus loin, tient le ballon à 1 main hors de l'eau, le deuxième nage en crawl polo, le dépasse de 2 ou 3 mètres, s'arrête. Le premier lui fait la passe et nage pour le doubler etc.

Mise en situation : le 2 contre 1 (En 3 manches chronométrées) 2 équipes A et B.

Une équipe d'attaquant A : par deux dans chaque ligne avec un ballon pour 2.
 Une équipe de défenseur B : 1 dans chaque ligne devant la cage.

But : les attaquants, en faisant progresser la balle, doivent atteindre la cible sans se faire intercepter la balle par le défenseur.

Critères de réussite : 1 point pour les attaquants quand la cible est touchée.
 2 points pour les défenseurs quand la balle est interceptée ou quand la cible est manquée par les attaquants.



SEANCE 9: DEFENSE

Objectifs : Gérer le surnombre en défense

Situation d'apprentissage : défense individuelle

- Par 2, 1 nageur part sur 25 mètres en zigzaguant pour se démarquer. Le défenseur l'empêche de se démarquer en le suivant comme son ombre.
- 1 équipe de 3 en position d'attaque et une équipe de 3 en défense. Prendre chaque attaquant en individuel et les empêcher d'évoluer.

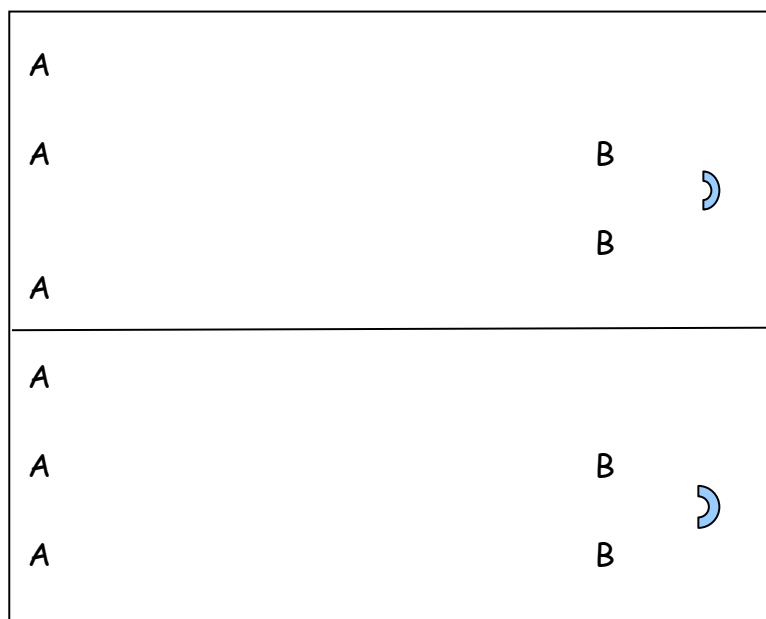
Mise en situation : le 3 contre 2 (En 3 manches chronométrées) 2 équipes A et B.

Une équipe d'attaquant A se dispose sur deux lignes en se mettant par trois dans chaque ligne avec un ballon pour 3.

Une équipe de défenseur B au nombre de 2 se dispose en face en mettant un défenseur devant chaque plot qui protège ainsi sa cible.

But : les attaquants, en faisant progresser la balle, doivent atteindre la cible sans se faire intercepter la balle par le défenseur.

Critères de réussite : 1 point pour les attaquants quand la cible est touchée.
2 points pour les défenseurs quand la balle est interceptée ou quand la cible est manquée par les attaquants.



SEANCE 10 : SAVOIR NAGER

Voir annexe p 22 à 28

SEANCE 11 et 12 : TOURNOI INTER CLASSE (cf annexe p 18 à 20)

Objectifs : Rencontre entre les différentes équipes des classes

Mise en situation :

L'objectif de cet exercice est de placer les élèves en situation de match pour mettre en place tout ce qui a été vu durant les séances d'apprentissages.

Les élèves s'organisent en 4 équipes au sein de la classe.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus grand nombre de matchs sur l'ensemble du tournoi.

TOURNOI 4 EQUIPES (1 CLASSE)

PETIT BAIN		GRAND BAIN	
BLEU/ROUGE		BLANC/SB	
BLEU/SB		ROUGE/BLANC	
BLANC/SB		ROUGE/BLEU	
ROUGE/SB		BLEU/BLANC	
ROUGE/BLANC		BLEU/SB	
BLEU/BLANC		ROUGE/SB	

TOURNOI 8 EQUIPES (2 CLASSES)

Les matchs seront d'une durée maximale de 4 minutes

Prévoir un capitaine d'équipe

	GRAND BAIN		PETIT BAIN	
	TERRAIN 1 SCORE	TERRAIN 2 SCORE	TERRAIN 3 SCORE	TERRAIN 4 SCORE
1ère rotation	A/1	B/2	D/3	C/4
2ème rotation	B/3	A/4	C/1	D/2
3ème rotation	C/2	D/1	A/3	B/4
4ème rotation	D/4	C/3	A/2	B/1

	match gagné (2 points)	match nul (1point)	match perdu (0 point)	total
EQUIPE A				
EQUIPE B				
EQUIPE C				
EQUIPE D				
EQUIPE 1				
EQUIPE 2				
EQUIPE 3				
EQUIPE 4				

TOURNOI 12 EQUIPES (3 CLASSES)

TERRAIN 1	RESULTAT	TERRAIN 2	RESULTAT
France/Belgique		Suisse/Allemagne	
Suisse/Suède		Italie/Belgique	
France/Allemagne		Italie/Suède	
TERRAIN 3	RESULTAT	TERRAIN 4	RESULTAT
Espagne/Danemark		Norvège/Croatie	
Norvège/Angleterre		Portugal/Danemark	
Espagne/Croatie		Portugal/Angleterre	

LE SAVOIR NAGER 2016-2017

Cadre institutionnel

- Apprendre à tous les élèves à savoir nager est une priorité pour l'Education nationale depuis plusieurs années. Cette compétence fondamentale contribue à la maîtrise du socle commun de connaissances, de compétences et de culture et est inscrite dans les programmes d'EPS du 1^{er} et 2nd degrés. Les professeurs des écoles et les professeurs d'EPS sont en charge de cet enseignement. Dans le 1^{er} degré, les intervenants extérieurs qualifiés, agréés, mis à disposition par les collectivités territoriales y apportent leur contribution.
- Vu code de l'éducation, notamment article D. 312 47 2 ; code du sport ; arrêté du 9-6-2008 ; arrêté du 9-7-2008 ; avis du CSE du 3-6-2015.
- 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 correspondant : 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'EPS.

- Article 3 – Les dispositions relatives au savoir-nager figurent à 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.

Le passage de ce test doit être réalisé au plus tard à la fin du Cycle 3. Il est recommandé de le proposer en amont, c'est-à-dire au cours du cycle natation.

Quelle planification à la piscine Intercommunale du SIM :

- Pour les classes de CM1 pratiquant un cycle de natation dans notre établissement, le test sera **proposé uniquement aux élèves volontaires** (donc sans obligation pour ceux ne désirant pas le passer).
- Pour les classes de CM2 pratiquant un cycle de natation dans notre établissement, le test est **proposé de façon obligatoire** à l'avant dernière séance.

Description du test

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.

Test obligatoire avant la fin du cycle 3.

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 APS 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**)

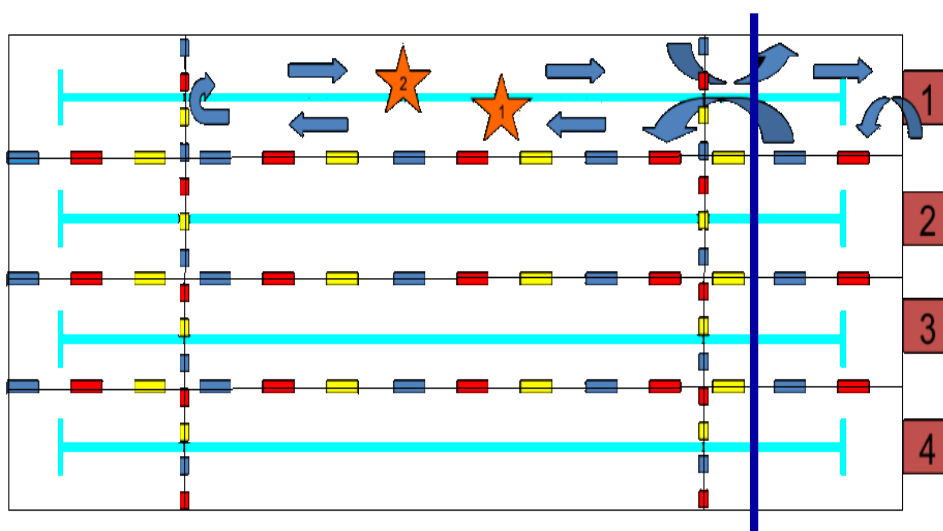
- 1) A partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière
- 2) Se déplacer sur une distance de 3.5 mètres en direction d'un obstacle
- 3) Franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1.5 mètre
- 4) Se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 mètres
- 5) Au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres
- 6) Faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale
- 7) Se déplacer sur le dos sur une distance de 15 mètres
- 8) Au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace en position horizontale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 mètres
- 9) Se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète
- 10) Se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ

Déroulement du test

- Il faut un observateur pour vérifier que l'élève ne reprend pas appui au bout des 15 mètres.
- Organiser les vagues de départ par groupe de niveau (4 élèves par vague).
- Le MNS siffle au moment où l'élève le plus lent termine son immersion à l'aller.
- Le MNS siffle au moment où l'élève le plus rapide arrive proche de son immersion au retour.
- Le test se termine lorsque l'élève touche le mur


Dans la mesure du possible, les élèves peuvent repasser le test en cas d'échec ou d'absence. Une séance de test supplémentaire peut être mise en place. Par contre, si votre classe occupe le bassin ludique, il faudra négocier avec vos collègues occupant le bassin sportif pour accéder une seconde fois à celui-ci.


Test réalisé sans lunettes, sans toucher le mur et sans arrêt




LEGENDE  perche

 ligne d'eau

 sens de déplacement

 flottaison verticale de 15 secondes

 étoile dorsale de 15 secondes

NOM/PRENOM DE L'ELEVE :

ANNEE :

FICHE D'EVALUATION INDIVIDUELLE DU « Savoir-Nager »

NOM DE L'ACTION	DESCRIPTION DE L'ACTION	IMAGE	VALIDATION
N° 1 Chute arrière	Depuis le step , se laisser tomber en chute arrière groupée		<input type="checkbox"/>
N° 2 Mini déplacement	Se rééquilibrer pour parcourir 3m50		<input type="checkbox"/>
N° 3 immersion	Passer sous un obstacle large de 1m50 sans le toucher		<input type="checkbox"/>
N° 4 Long déplacement	Se déplacer en position ventrale sur 15m		<input type="checkbox"/>
N°5 Sustentation verticale	Au signal sonore effectuer un surplace vertical pendant 15 secondes		<input type="checkbox"/>
N°6 Demi-tour	Passage de la position ventrale à la position dorsale sans reprise d'appui		<input type="checkbox"/>
N°7 Long déplacement	Se déplacer en position dorsale sur 15m		<input type="checkbox"/>
N°8 Flottaison sur le dos	Au signal sonore effectuer une étoile de mer sur le dos pendant 15 secondes		<input type="checkbox"/>
N°9 immersion	Passer sous un obstacle large de 1m50 sans le toucher		<input type="checkbox"/>
N°10 Mini déplacement	Se rééquilibrer pour parcourir 3m50 et toucher le mur		<input type="checkbox"/>

Nouveau Savoir Nager Scolaire – Expérimentation de mise en place CM2 – IEN St PIERRE de CHANDIEU – 2016

Arrêté du 9 juillet 2015 relatif à l'attestation nager scolaire « savoir- »

	Rôle de l'enseignant	Rôle de l'équipe de la piscine Et des BEESAN	Tâche de l'élève
Avant	<ul style="list-style-type: none"> - Photocopie autant de fiches de modèle d'attestation élève que d'élèves dans la classe. - Présente le déroulement du test, le plan du dispositif, les actions à réaliser successivement, sans reprise d'appui et sans lunettes - Constitue des binômes d'élèves de niveau équivalent. - Dresse la liste des élèves de la classe, rangés par binôme et par ligne d'eau et indique la date du test, l'école. - Fait une copie à remettre au BEESAN au bord du bassin. - À la piscine, avant le test, propose aux élèves de s'entraîner sur le dispositif, si le temps le permet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aménage le bassin selon le plan du dispositif. - Prévoit 2 lignes d'eau par classe - Rappelle les tâches successives du parcours si nécessaire 	<ul style="list-style-type: none"> - s'approprié le plan du dispositif, les photos du bassin aménagé et le déroulement du test. - s'approprié les différentes tâches proposées et mémorise les actions à réaliser (entrée, immersion, et flottaison puis déplacement) - Constitue un binôme avec un camarade de niveau équivalent au sien - s'entraîne à la piscine avec un camarade de niveau équivalent, si le temps le permet.
Pendant	<ul style="list-style-type: none"> - Gère les tours de rôle en appelant les binômes élèves dans l'ordre de la liste de classe. - l'enseignant ou le BEESAN reporte les résultats sur la fiche de classe uniquement les actions invalidées - Invite les élèves à attendre ou à rejoindre l'autre groupe d'élèves en activité sur le bassin - l'enseignant ou le BEESAN propose de passer de nouveau le test aux élèves qui auraient des actions invalidées, si le temps le permet 	<ul style="list-style-type: none"> - Avant chaque test, rappelle les actions à enchaîner - Invalide les actions non réalisées sur la fiche de classe et la remet à l'enseignant en fin de test. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se prépare à réaliser le parcours dans la même ligne d'eau que son binôme - Réalise son parcours dans l'ordre des actions attendues, sans reprise d'appui et sans lunette - À la fin du parcours, sort du bassin, rejoint son groupe d'élèves et attend calmement la fin du test, assis sur la plage.
Après	<ul style="list-style-type: none"> - Aide à dresser le bilan du déroulement du test et les tâches proposées, en concertation avec le CPC et l'équipe de BEESAN de la piscine. - Transmet les résultats des élèves de la classe, à la CPC EPS, en utilisant le tableau sous format Excel à disposition sur le site de circonscription (piscine, enseignant, date, nombre d'élèves, d'absents, de test validé et non validé). - Complète les attestations de Savoir Nager Scolaire à inclure dans le livret de compétences de chaque élève. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aide à dresser le bilan en concertation avec le CPC concernant le déroulement du test. 	<ul style="list-style-type: none"> - En classe, récupère une copie de son Attestation de Savoir Nager Scolaire et la range dans son cahier du nageur puis son livret d'évaluation.

Parcours à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin et sans lunettes				
1* À partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière	2* Se déplacer sur une distance de 3m50 en direction d'un obstacle	3* Franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1m50.	4* Se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 m.	5* Au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 sec puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 m.
6* Faire demi-tour sans reprise d'appuis et passer d'une position ventrale à une position dorsale	7* Se déplacer sur le dos sur une distance de 15 m.	8* Au cours de ce déplacement, au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 sec, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 15 m.	9* Se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète	10* Se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ.
Connaissances et attitudes	1* Savoir identifier la personne responsable de la surveillance à alerter en cas de problème	2* Connaître les règles de base liées à l'hygiène et la sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé		3* Savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels la maîtrise du savoir-nager est adaptée.

Académie de

PHOTO

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

*Attestation
scolaire*

« savoir-nager »

NOM : _____

Prénom : _____

Date de naissance : __ / __ / ____

École / collège :



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

Attestation scolaire « savoir-nager »

Le professeur des écoles et le _____, ou
le professeur d'éducation physique et sportive⁽¹⁾, certifient que l'élève
_____ maîtrise le savoir-nager défini par
l'arrêté du 8 juillet 2015 (parcours de capacités, connaissances et attitudes).

le ___ / ___ / _____

Noms et signatures du

Professionnel agréé (et titre)

Professeur

(1) compléter ou rayer la mention inutile

TRIATHLON DES CM2

Les élèves des classes de CM1 du Chat Perché, Vercors et Vincent d'Indy participeront à un triathlon inter école si les conditions météorologiques le permettent.

Ce triathlon inter-école est mis en place dans la continuité du projet pédagogique piscine ainsi que des compétences visées et travaillées tout au long du cycle 3.

Les jours et horaires seront communiqués lors d'une réunion.

Lors de ce triathlon seront présents l'équipe des maitres-nageurs de la piscine, les enseignants de chaque classe avec leurs élèves, les ETAPS de Saint Bonnet et Saint Laurent de Mure ainsi que des parents d'élèves volontaires de chaque classe.

Les épreuves :

- 50 m en natation
- 1100 en vélo
- 400 m en course à pieds

Déroulement : Une première vague d'élèves commencera l'épreuve de natation puis enchainera avec le vélo et terminera avec la course à pieds.

Une fois que tous les élèves auront franchi la ligne d'arrivée, une 2^{ème} vague pourra commencer.