

JE VAIS A LA PISCINE AVEC MA CLASSE DE CM2



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

Enseignement élémentaire

- Cadre référence de référence de la mise en œuvre de la natation à l'école

- 1- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture : article L. 122-1-1 et D. 122-1 et suivants du code de l'éducation
- 2- L'arrêté du 18-02-2015 relatif au programme d'enseignement de l'école maternelle et paru au JO du 12-03-2015
- 3- L'arrêté du 09-11-2015 relatif au programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux et du cycle de consolidation paru au JO du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26-11-2015
- 4- La circulaire n°2017-127 du 22-8-2017 parue au BOEN n°34 du 12-10-2017 et relative à l'enseignement de la natation dans les premiers et second degré
- 5- La circulaire n° 2017-127 du 22-08-17 parue au BOEN du 12 Octobre 2017 concernant l'enseignement de la natation
- 6- La note de service départemental du 15 novembre 2010 et relative à l'enseignement des activités aquatiques dans une classe par un remplaçant, par un professeur des écoles stagiaires ou un étudiant en master se destinant aux métiers de l'enseignement
- 8- La note de service départementale du 17 novembre 2011 relative à l'encadrement des classes à faibles effectifs (moins de 12 élèves).
- 9- La note de service départementale du 17 novembre 2011 relative à la participation des ATSEM aux séances d'activités aquatiques.
- 10- La note de service départementale du 30 novembre 2012 relative aux « activités aquatiques dans le cadre scolaire. Cas des élèves souffrant de troubles neurologiques
- 11- [Programme EPS le BO n°31 du 30 juillet 2020](#)
- 12- [Bulletin Officiel n°9 du 3 mars 2022](#)

- **Sécurité passive et sécurité active**

La sécurité au cours des séances scolaires nécessite de mettre en œuvre deux dimensions, qui incombent in fine toutes deux aux encadrants, BEESAN/MNS et enseignants :

- une sécurité connue de l'élève en amont et appliquée, visant à bannir le risque objectif. Une sécurité qui est la plupart du temps précisée par les textes officiels et qui, si elle n'est pas respectée, peut engager la responsabilité pénale de l'adulte.

Plusieurs exemples :

- le taux d'encadrement minimal pour les activités aquatiques, et le respect de la surface minimale par élève.

(Défini par classe sur la base suivante Bulletin Officiel n°9 du 3 mars 2022) :

En enseignement scolaire aquatique premier degré			
	Groupe-classe constitués d'élèves d'école maternelle	Groupe-classe constitués d'élèves d'école élémentaire	Groupe-classe comprenant des élèves d'école maternelle et des élèves d'école élémentaire
Moins de 20 élèves	2 encadrants agréés	2 encadrants agréés	2 encadrants agréés
De 20 à 30 élèves	3 encadrants agréés	2 encadrants agréés	3 encadrants agréés
Plus de 30 élèves	4 encadrants agréés	3 encadrants agréés	4 encadrants agréés
Capacité d'accueil en enseignement scolaire aquatique premier et second degré			
Au bassin sportif	Nombre d'enfants maximum		
250m ²	< ou = 62 enfants primaires	< ou = 50 collégiens ou lycéens	
2 lignes d'eau (125 m ²)	< ou = 31 enfants primaires	< ou = 25 collégiens ou lycéens	
Au bassin Ludique	Nombre d'enfants maximum		
155m ²	< ou = 38 enfants primaires (avec pataugeoire)	< ou = 31 collégiens ou lycéens (avec pataugeoire)	

- l'obligation de possession d'un diplôme conférant le titre de maître-nageur sauveteur pour les surveillants de l'activité.

Des éléments d'une sécurité à laquelle il faut intéresser et associer l'élève, une part de sécurité que l'élève va devoir construire, dont il va s'emparer, une sécurité qui doit être un véritable contenu d'enseignement à transmettre aux élèves.

Ces 2 pans d'une même réalité, d'une même préoccupation, non pas comprise dans le sens de souci mais dans le sens de finalité à conserver en tête, sont du ressort de l'enseignant. La première au titre d'une obligation de diligence réglementaire, la seconde au titre d'un objectif pédagogique important.

Ces 2 dimensions peuvent être caractérisées par les mots :

- pour la première, de sécurité passive
- pour la seconde, de sécurité active.

Cette dernière « définit les conditions de la construction active d'une authentique éducation sécuritaire par l'apprenant pour pratiquer la natation en toute autonomie.

Ce deuxième volet nécessite, a minima, selon R. Michaud, 4 conditions :

- la connaissance du projet piscine par tous les acteurs de cet enseignement,
- une présentation systématique des propositions pédagogiques aux élèves en classe et à la piscine, au moyen de la méthodologie des tâches motrices,
- un intéressement de l'élève à la construction de la sécurité : la sienne et celle des autres (notion de groupe-classe, organisation du couple nageur-observateur...),
- une attitude, pour tous, qui s'appuie sur la notion de « diligence » et qui se concrétise dans des comportements d'attention, d'écoute, de soin, de bon sens dans la gestion concrète des séances ».

L'élève doit connaître :

- les dispositifs,
- les actions qu'il projette de réaliser,
- les zones dans lesquelles il va mettre en œuvre les projets,
- les critères de réussite attachés aux actions.

Cette connaissance doit être systématisée. Cette sécurité active est donc l'affaire de tous les acteurs du projet

- **Les règles à respecter**

Elles sont de 3 ordres :

1- les règles de sécurité : elles doivent être absolument respectées. Elles ne sont pas négociables. Les élèves doivent avoir conscience de ces règles. Les différents signaux pouvant intervenir au cours d'une séance doivent être connus des élèves et entraîner un comportement attendu.

2- les règles d'hygiène : notifiées dans le règlement intérieur de la piscine.

3- les règles de fonctionnement : elles concernent :

- ✓ Dire bonjour, et l'on vous répondra avec plaisir
- ✓ Se déshabiller et ranger ses affaires dans les vestiaires
- ✓ **Attendre le signal du MNS** pour accéder au bassin
- ✓ Respecter les zones destinées à la mise en place du projet (2lignes par classe au bassin sportif ou entièreté du bassin ludique)
- ✓ Tous les élèves sortent de l'eau et se rassemblent au départ des zones définies
- ✓ L'enseignant et le MNS en enseignement comptent les élèves
- ✓ A aucun moment dans la séance, un élève ne peut passer d'une zone à une autre
- ✓ Se rendre aux toilettes, toujours accompagné par un autre élève désigné par l'enseignant (constitution des binômes en classe).
- ✓ A la fin de la séance, le MNS en surveillance indique par un signal (3 coups de sifflet) l'évacuation du bassin pour que tous les élèves sortent de l'eau.

Les adultes en enseignement comptent les élèves de leur groupe. L'enseignant récupère la totalité de ses élèves avant de regagner les vestiaires.

Unité d'enseignement

[Bulletin officiel n° 9 du 3 mars 2022](#)

Le cycle 3 dans le cadre de la liaison École-Collège

Au cycle 3, la natation fera l'objet, si possible, d'un enseignement chaque année du cycle. Une évaluation organisée avant la fin du CM2 permet de favoriser la continuité pédagogique avec le collège et notamment de garantir la validation de l'ASNS en proposant aux élèves qui en ont besoin les compléments de formation nécessaires. En outre, la co-intervention et les collaborations des professeurs au sein de projets inter degré sont à encourager dans la mesure où elles participent à favoriser la continuité pédagogique.

ENSEIGNEMENT DU WATER-POLO AU CM2

Si l'on souhaite que la pratique du water-polo ne se cantonne pas uniquement à la problématique de la natation mais également à la problématique des sports collectifs, il faut donner aux élèves la possibilité et le goût de "jouer au ballon dans l'eau".

Les jeux et situations proposés devront ainsi :

- répondre à l'attente des enfants : aspect ludique, possession du ballon, aide à la flottaison, accès à la cible... ;
- faciliter la connaissance du milieu : en se référant notamment aux compétences à acquérir en natation et à tous les exercices d'entrées dans l'eau, d'exploration du milieu... ;
- permettre d'acquérir les capacités minimales pour jouer au water-polo : savoir se déplacer avec ou sans ballon, apprendre à réceptionner la balle à une ou deux mains, arriver à se repérer dans l'espace pour visualiser les limites d'un terrain, avoir conscience de son rôle d'attaquant ou de défenseur au regard de la possession ou non du ballon dans son équipe, autant de capacités que l'on pourra aisément évaluer.

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	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Découverte + Test : évaluation du niveau	Situation de référence : Opposition avec ballon	Situation d'apprentissage : Développer des compétences spécifiques au water-polo						Situation de réinvestissement : Opposition intra classe avec ballon	Situation d'évaluation : Test du « savoir nager » ASNS <i>BO n°9 du 3 mars 2022</i>	Situation de réinvestissement : Opposition interclasse avec ballon

PROGRAMMES (tirés du BO n°31 du 30 juillet 2020)

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

- En situation aménagée ou à effectif réduit,
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant/défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball, etc.), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

© Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports > www.education.gouv.fr

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

- Validation de l'Attestation du Savoir-Nager en Sécurité

L'attestation du savoir-nager en sécurité (ASNS) est validée prioritairement dans les classes de CM1, CM2 ou sixième.

Cette attestation, délivrée par le directeur de l'école ou le chef d'établissement, est signée par le professeur des écoles et un professionnel agréé à l'école primaire, ou par le professeur d'éducation physique et sportive au collège ou au lycée. Elle permet l'accès aux activités aquatiques dans le cadre des accueils collectifs de mineurs (article A. 322-3-1 du Code du sport).

L'ASNS repose sur la réalisation d'un parcours aquatique d'une distance d'environ 50 m, sans reprise d'appui, et de la preuve de maîtrise de connaissances et d'attitudes liées à la sécurité en milieu aquatique. Elle valide un niveau de compétence permettant d'évoluer en sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé (piscine, plan d'eau calme à pente douce).

Phase de référence

Séance 2 : jeux d'opposition avec ballon

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>			

Phase d'apprentissage

Séance 3 : nager en crawl polo/ dos polo/ retro pédalage

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D'ENVIRONNMENT

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.

Séance 4 : thème maîtrise du ballon

Objectifs : Maîtrise du ballon. Réception du ballon / précision des passes (courtes et longues)

Situation d'apprentissage :

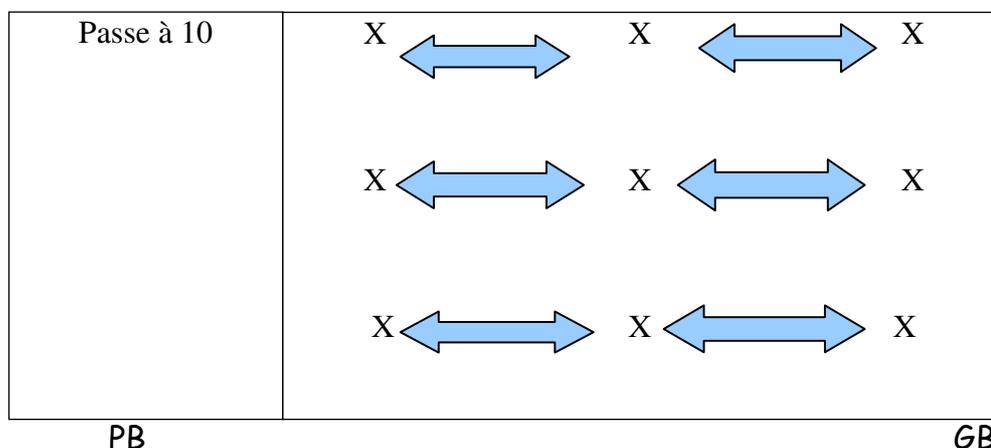
- ✓ Sur deux lignes d'eau se déplacer en crawl polo avec ballon tête en dehors de l'eau, les épaules hautes. Faire rebondir le ballon sur la partie interne du poignet à chaque passage de bras.
- ✓ Se déplacer en crawl polo avec ballon et tous les 5 mètres, lancer son ballon 1 mètre devant soi et rattraper 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.

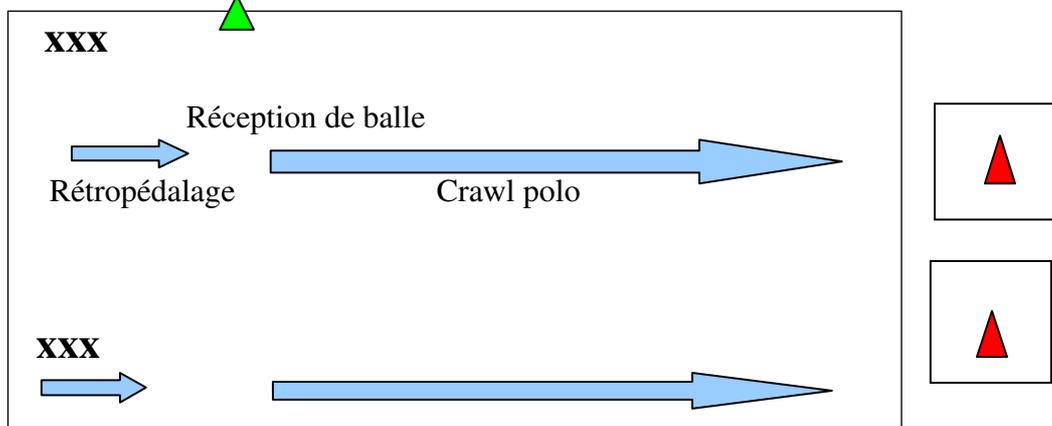
N° 1 :

- ✓ 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



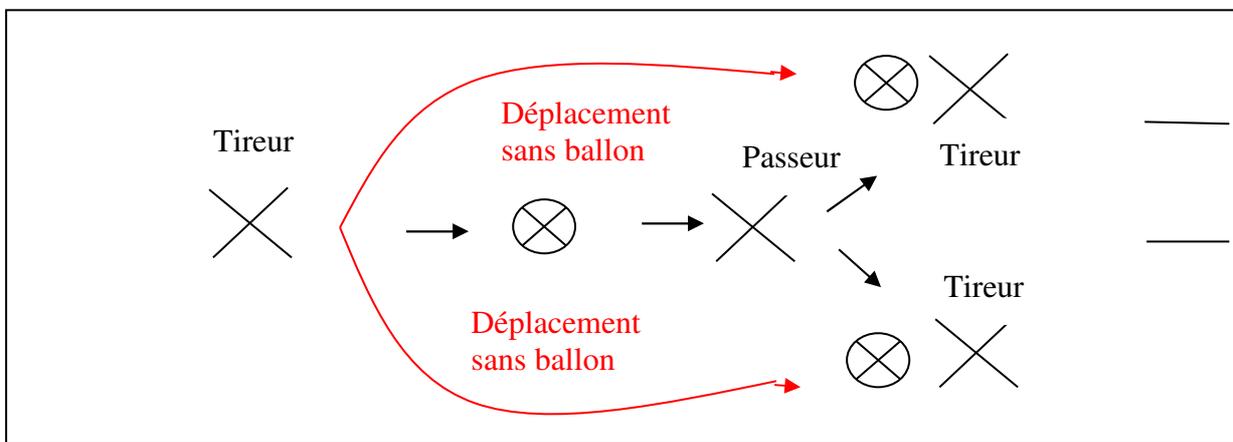
- ✓ Aménagement du bassin dans la largeur hors petit bain (tous les élèves sont dans l'eau dos au mur)
- ✓ Départ rétropédalage en statique, puis, au coup de sifflet, sprint jusqu'à la ligne. Reprendre le rétropédalage, puis au second coup de sifflet, sprint en crawl polo.
- ✓ Après 30 secondes de repos,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

Séance 5 : maîtrise du tir

Objectifs : cadrer ses tirs et feinter le gardien

Situation d'apprentissage : avec ou sans gardien, un passeur au centre du terrain, les porteurs de balle font la passe au passeur, se dirige sur un coter pour demander le ballon et tirer dans la cage.

Mise en situation :



Séance 6 : attaque/défense

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.

Séance 7 : stratégie d'attaque

Objectifs : Gérer le surnombre en attaque et travail de fixation

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, la 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.



Séance 8 : défense

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.

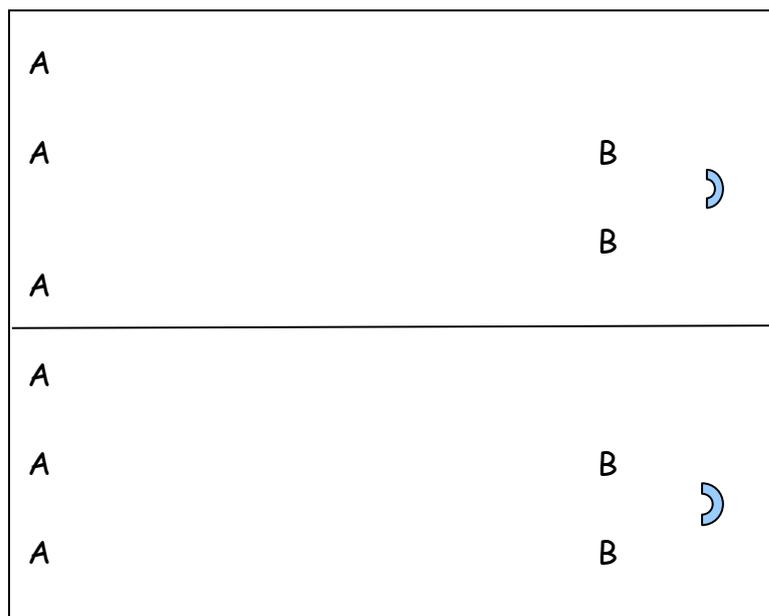
Mise en situation : le 3 contre 2 (En 3 manches chronométrées) 2 équipes A et B.

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

Une équipe de défenseur B au nombre de 2 se dispose en face en se mettant un défenseur devant chaque plot protégeant 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.



Séance 9 : tournoi intra classe (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.

Séance 10 : savoir nager_

Voir annexe p 22 à 28

Séance 11 : 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

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	C/3	D/4
2ème rotation	A/4	B/3	C/1	D/2
3ème rotation	C/2	D/1	A/3	B/4
4ème rotation	C/4	D/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	

GRAND TOURNOI INTER ECOLE

Les élèves des classes de CM2 du Chat Perché, Vercors et Vincent d'Indy participeront à un grand tournoi de water-polo inter école lors de la semaine banalisée du 3 au 7 juillet 2017.

Cette rencontre inter école est mise en place dans la continuité du projet pédagogique piscine ainsi que des compétences visées et travaillées tout au long du cycle 3.

Les différentes classes des trois groupes scolaires se rencontreront soit le jeudi matin (3 classes) soit le jeudi après-midi (3 classes)

Le vendredi après-midi, toutes les classes viendront sur le site du Syndicat Intercommunal Murois pour la remise des récompenses.

Lors de ce tournoi seront présents l'équipe des maitres-nageurs de la piscine, les enseignants de chaque classe avec leurs élèves.

Une réunion de préparation pour l'organisation et la mise en place de ce tournoi aura lieu après les vacances de pâques.

Déroulement :

- Chaque classe constituera 4 équipes (un nom de pays leur sera attribué)
- Un tableau des matchs vous sera transmis lors de la réunion de préparation (n° du terrain et bassin)
- Chaque match durera 4 minutes
- Chaque équipe aura un bonnet de couleurs différentes (bonnet à mettre à chaque début de match : Ces bonnets seront posés devant chaque terrain)

LE SAVOIR NAGER

Cadre institutionnel ([Bulletin officiel n° 9 du 3 mars 2022](#))

L'attestation du savoir-nager en sécurité (ASNS)

L'attestation du savoir-nager en sécurité (ASNS) est validée prioritairement dans les classes de CM1, CM2 ou sixième.

Cette attestation, délivrée par le directeur de l'école ou le chef d'établissement, est signée par le professeur des écoles et un professionnel agréé à l'école primaire, ou par le professeur d'éducation physique et sportive au collège ou au lycée. Elle permet l'accès aux activités aquatiques dans le cadre des accueils collectifs de mineurs (article A. 322-3-1 du Code du sport).

L'ASNS repose sur la réalisation d'un parcours aquatique d'une distance d'environ 50 m, sans reprise d'appui, et de la preuve de maîtrise de connaissances et d'attitudes liées à la sécurité en milieu aquatique. Elle valide un niveau de compétence permettant d'évoluer en sécurité dans un établissement de bains ou un espace surveillé (piscine, plan d'eau calme à pente douce).

Descriptif du parcours

Réalisation en continuité, sans reprise d'appuis solides (au bord du bassin, au fond ou sur tout autre élément en surface). Aucune contrainte ou limite de temps. Sans lunettes.

Précisions : La hauteur du bord à l'entrée dans l'eau doit être comprise entre 0 et 80 cm. Au-delà, le départ peut être réalisé sur le côté du bassin ou depuis l'une des marches de l'échelle. La profondeur doit être au minimum de 1,50 m du côté du départ. Le parcours doit être réalisé tout au long à au moins 1 mètre d'un bord latéral du bassin ou de tout appui solide.

Capacités

À partir du bord de la piscine, entrer dans l'eau en chute arrière.

Se déplacer sur une distance de 3,5 m en direction d'un obstacle.

Indications pour l'évaluation

L'élève, à partir d'une position accroupie, entre par les fesses, ou le dos orienté vers la surface de l'eau, et reste dans l'axe de la chute.

Déplacement libre.

ANNEXE

Franchir en immersion complète l'obstacle sur une distance de 1,5 m.

Se déplacer sur le ventre sur une distance de 15 m.

Au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 20 m.

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 20 m.

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 20 m.

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.

S'ancrer de manière sécurisée sur un élément fixe et stable.

L'immersion du corps doit être complète. Aucune partie du corps du nageur ne doit toucher l'obstacle

Déplacement libre sans contrainte temporelle.

Position verticale statique ou dynamique ; visage et voies respiratoires émergées.

Ne pas toucher le fond ou le mur. Sans reprise d'appui solide (fond du bassin, bord, ligne d'eau ou objet flottant).

Déplacement libre sans contrainte temporelle.

Position horizontale dorsale statique avec ou sans action de stabilisation ; voies respiratoires émergées.

L'immersion du corps doit être complète. Aucune partie du corps du nageur ne doit toucher l'obstacle.

Déplacement libre sans contrainte temporelle.

Le nageur peut attendre les secours.

Quelle planification à la piscine Intercommunale du SIM :

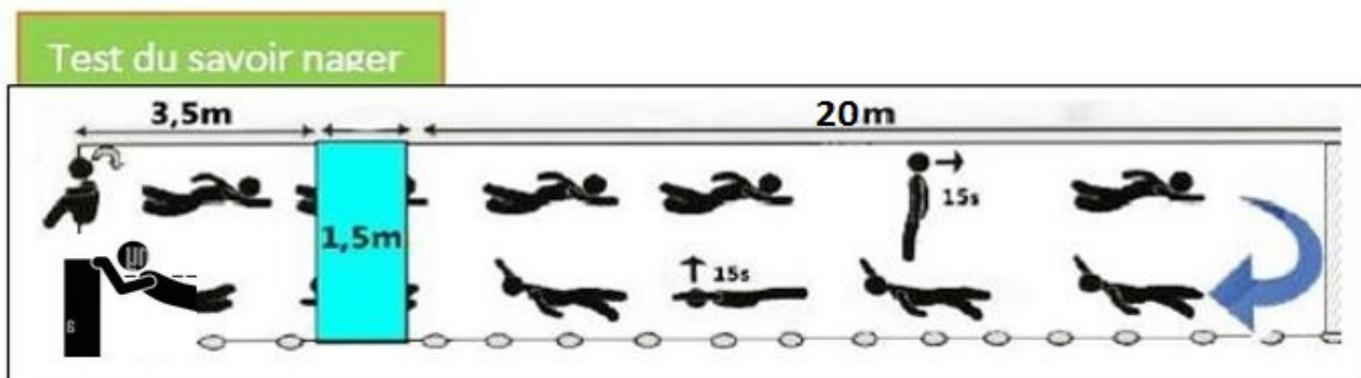
- Pour les classes de CM1 pratiquant un cycle de natation dans notre établissement, le test sera **proposé uniquement aux élèves volontaires** (donc sans obligation pour ceux ne désirant pas le passer).
- Pour les classes de CM2 pratiquant un cycle de natation dans notre établissement, le test est **proposé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

Déroulement du test

- Il faut un observateur pour vérifier que l'élève ne reprend pas appui au bout des 20 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.

Illustration



FICHE D'EVALUATION INDIVIDUELLE DU « (ASNS) »

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 20m		<input type="checkbox"/>
N°5 Sustentation verticale	Au cours de ce déplacement, au signal sonore, réaliser un surplace vertical pendant 15 secondes puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 20 m.		<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 20m		<input type="checkbox"/>
N°8 Flottaison sur le dos	Au signal sonore réaliser un surplace en position horizontale dorsale pendant 15 secondes, puis reprendre le déplacement pour terminer la distance des 20 m.		<input type="checkbox"/>
N°9 Immersion	Se retourner sur le ventre pour franchir à nouveau l'obstacle en immersion complète. Passer sous un obstacle large de 1m50 sans le toucher		<input type="checkbox"/>
N°10 Mini déplacement	Se déplacer sur le ventre pour revenir au point de départ. S'ancrer de manière sécurisée sur un élément fixe et stable.		<input type="checkbox"/>

Tableau à remplir sur le site du syndicat intercommunal murois et à renvoyer à la circonscription

Piscine	Syndicat intercommunale murois	
École		
Enseignant		
Niveau de classe		
Date du test		
Nombre d'élèves de la classe		
Absents - Indiquer nom/prénom des élèves dans la colonne de droite		
Dispensés		
Nombre de test validé		
Nombre de test non validé - Indiquer nom/prénom des élèves dans la colonne de droite		
Échec entrée		
Échec immersion à l'aller		
Échec déplacement ventral		
Échec surplace vertical		
Échec demi-tour sans reprise d'appui		
Échec déplacement dorsal		
Échec flottaison dorsale		
Échec immersion au retour		
Ancrage final		

