

Séance numéro n°1 - Séance d'évaluation diagnostique - Elèves +

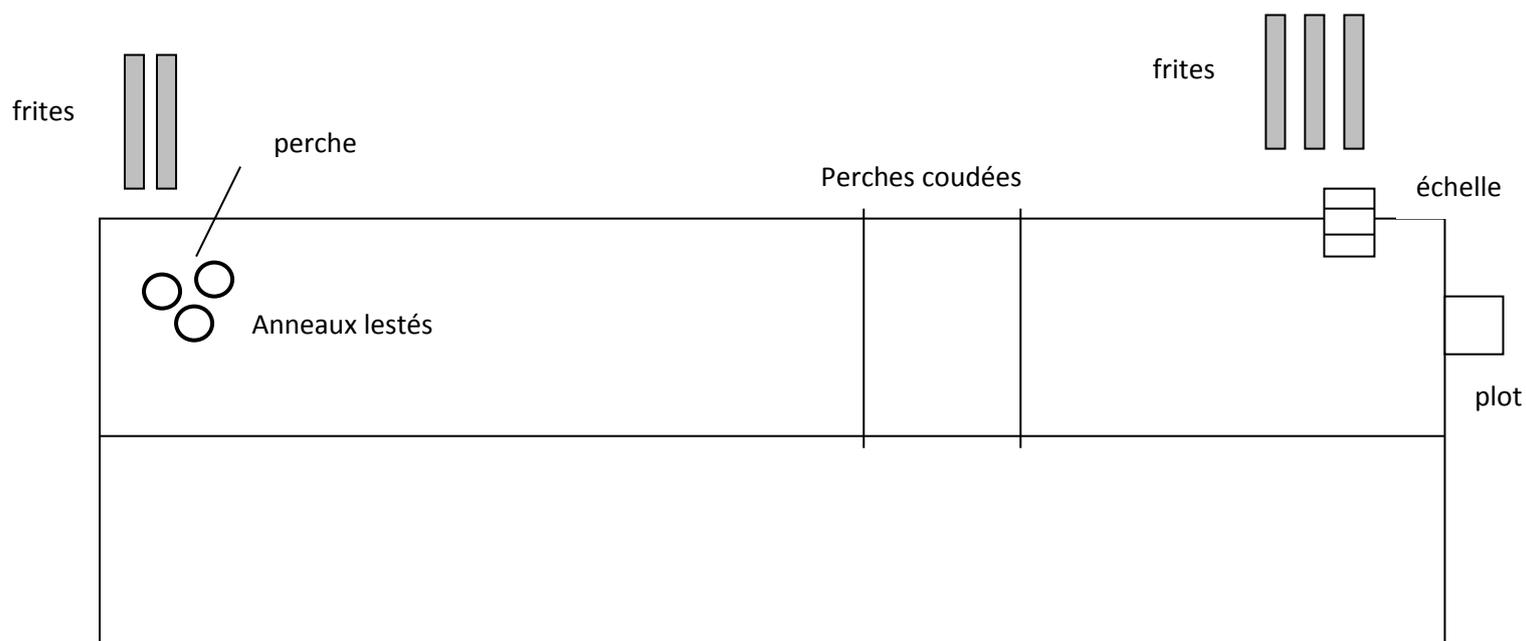
Objectifs : découverte du milieu/évaluation diagnostique

2 phases : - un parcours

- Un jeu

Matériel : 2 lignes d'eau, objets lestés, 2 perches coudées, frites

Rôle de chacun : enseignant + Etaps observent.



Situation 1 : Parcours

Entrées dans l'eau : Par l'échelle, en sautant du bord, en sautant du plot

Déplacement : le long du bord, avec frite, sans frite (à l'aller)

Le long de la ligne d'eau, sur le dos avec ou sans frites (au retour)

Immersion : Passer sous les perches coudées, Aller chercher objets lestés, Essayer d'aller le plus profond le long de la perche

Situation 2 : Jeu en grande profondeur à définir

But :

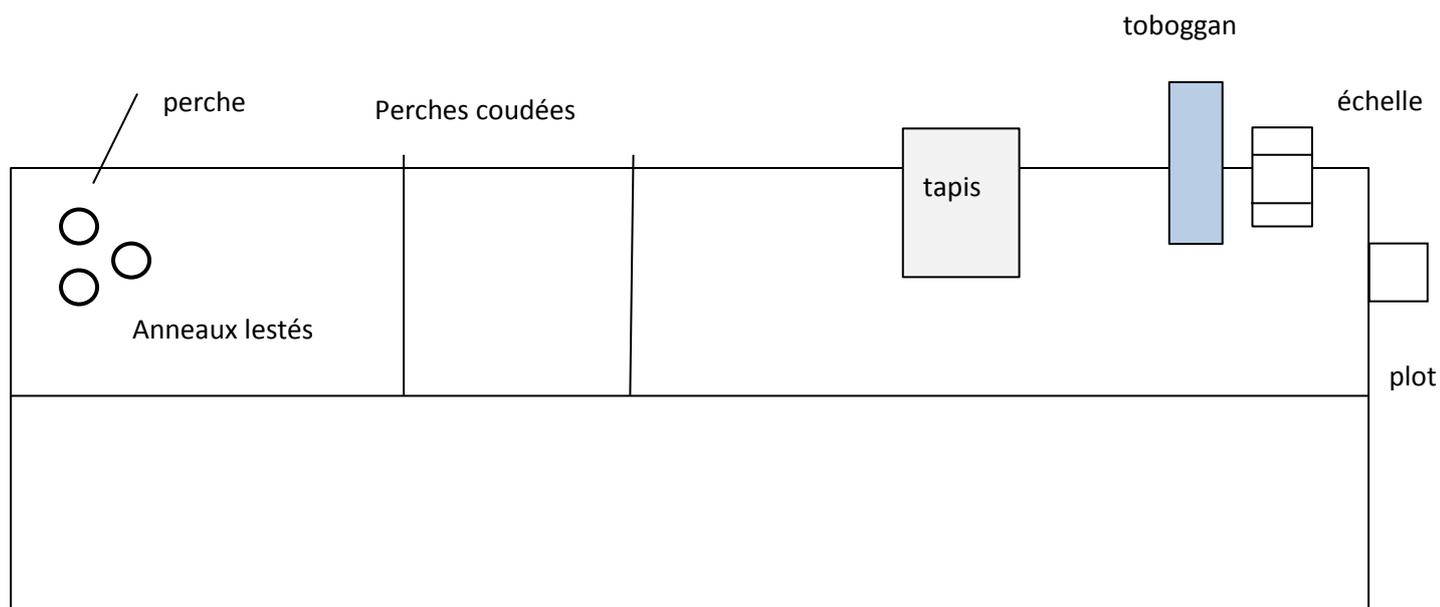
Séance numéro n°2 - Elèves + (avec Maud)

2 situations :- Parcours aventure : titeplage

- Une situation libre avec MNS

Matériel : Frites, 2 perches coudées, 1 tapis, ligne d'eau

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS, un autre MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre



Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : Propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : avec ou sans échelle - saut - toboggan

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Avec frites : 1 frite sous chaque bras, 1 seule frite tenue à l'avant

Sans aucune aide

Obstacles :

- tapis : le contourner avec ou sans aide, passer dessous

- Perche coudée : passer sous la barre, plonger sans la toucher

Situation 2 : à définir avec le maître-nageur

But :

Séance numéro n°2 - Elèves - (avec Samuel)

3 situations :- Parcours aventure : titeplage en faible profondeur (*Bassin ludique*)

- Un jeu : les otaries (*Bassin ludique*)
- Une situation expérimentale : L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?

+ Jeux immersion rochers (*Bassin ludique*)

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un ou é parents, ateliers animés par les parents.

Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : Propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Situation 2 : Les souris jouent aux otaries

Objectif : Immersion

But : - objets flottants disposés dans le bassin. Les enfants doivent les soulever, les pousser (*avec différentes parties du corps*), passer dessous

Situation 3 : Atelier expérimental : L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?

Atelier préparé en amont avec l'album p 12

Objectif : Immersion

Expérience : Ouvrir la bouche sous l'eau

Par groupe de 2 ou 3 se faire des grimaces, crier sous l'eau

Souffler sous l'eau.

Autre situation : (peut-être pataugeoire) : Les crocos ou les souris s'arrosent ?

Séance numéro n°3 - Elèves - (avec Maud dans grand bassin, avec Samuel dans petit bassin)

2 situations : - Parcours aventure : titeplage dans grand bassin pour les grandes sections les plus à l'aise dans l'eau avec Maud

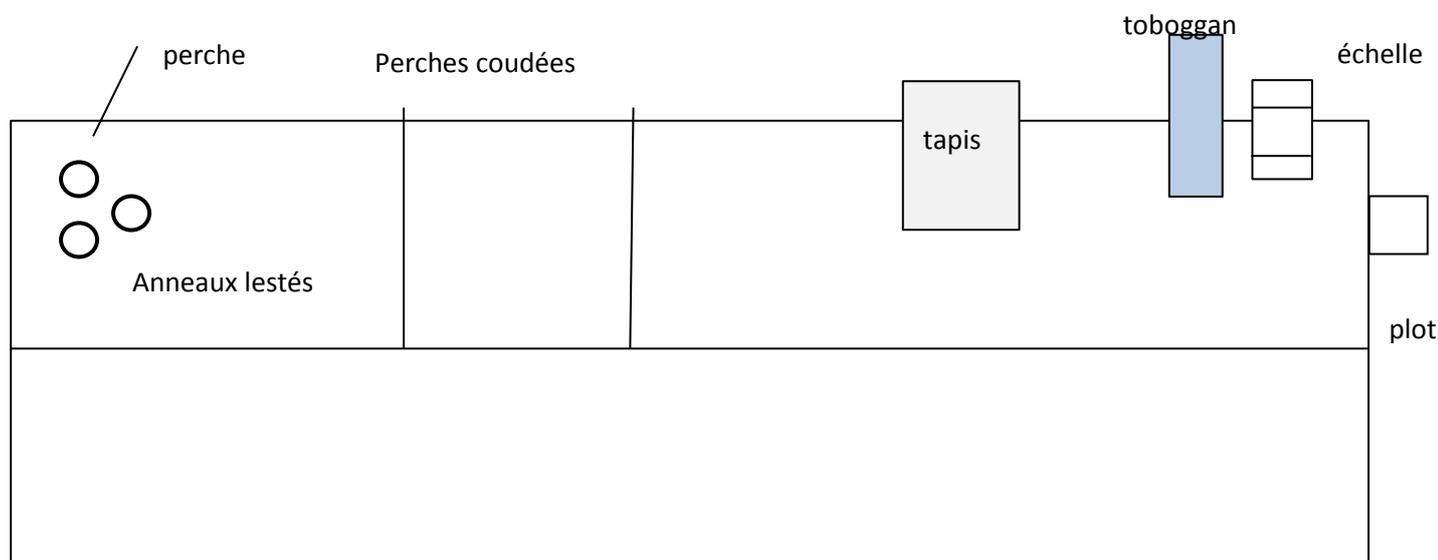
- Parcours aventure : titeplage dans petit bassin pour les élèves les moins à l'aise avec Samuel

Matériel : Frites, 2 perches coudées, 1 tapis, ligne d'eau

Rôle de chacun : Dans grand bain : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS

Dans petit bassin : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours

Parcours grand bain :



Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : Propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : avec ou sans échelle - saut - toboggan

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Avec frites : 1 frite sous chaque bras, 1 seule frite tenue à l'avant

Sans aucune aide

Obstacles :

- tapis : le contourner avec ou sans aide, passer dessous (à voir selon les enfants)

- Perche coudée : passer sous la barre, plonger sans la toucher

Situation 2 : jeu des déménageurs

En fin de séance, avec les élèves du grand bain. Samuel choisira un jeu pour son groupe en faible profondeur.

Séance numéro n°3 - Elèves + (avec Samuel)

3 situations (2 groupes) : - Un jeu : les otaries (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation expérimentale : L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?

+ Jeux immersion rochers (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation libre avec MNS **20 min**

Rôle de chacun : ateliers animés par les parents, MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre

Situation 1 : Une situation libre avec MNS A Définir

Objectif :

But :

Situation 2 : Les souris jouent aux otaries

Objectif : Immersion

But : - objets flottants disposés dans le bassin. Les enfants doivent les soulever, les pousser (*avec différentes parties du corps*), passer dessous

Situation 3 : Atelier expérimental : L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?

Atelier préparé en amont avec l'album p 12

Objectif : Immersion

Expérience : Ouvrir la bouche sous l'eau

Par groupe de 2 ou 3 se faire des grimaces, crier sous l'eau

Souffler sous l'eau.

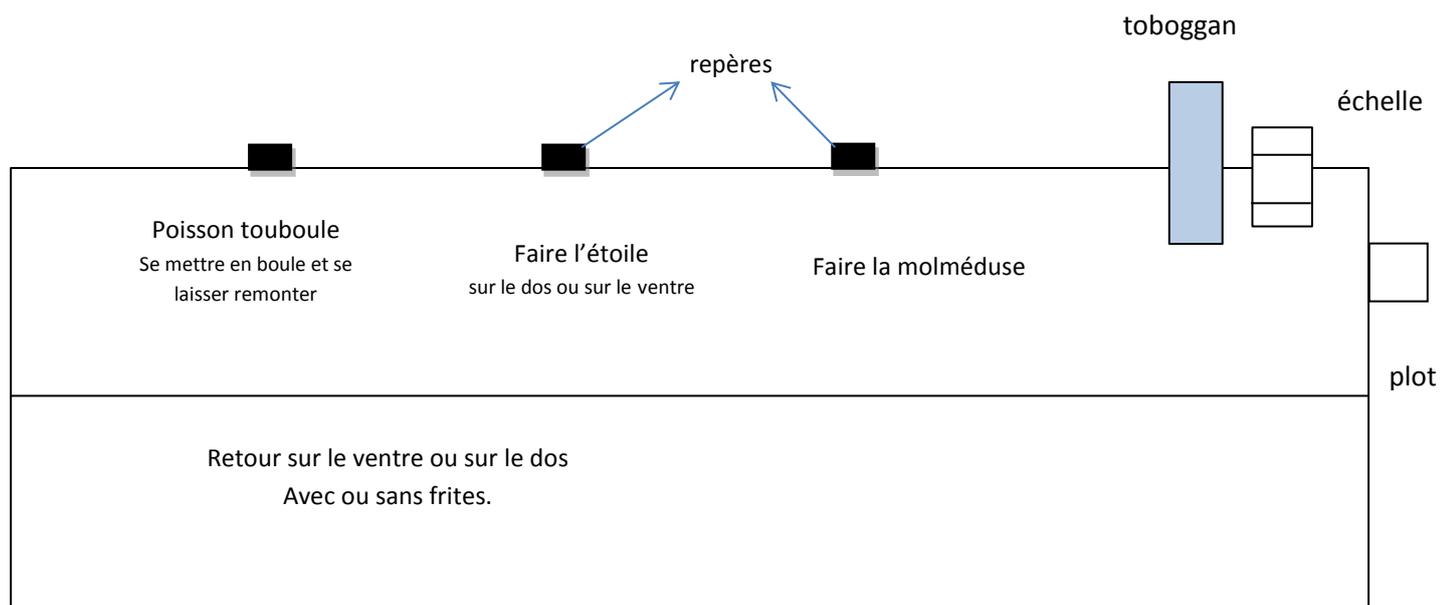
Séance numéro n°4 - Elèves + (avec Maud)

2 situations :- Parcours aventure : grandbassin

- Une situation libre avec MNS

Matériel : 3 plots repère, toboggan

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS, un autre MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre



Situation 1 : Parcours aventure : grandbassin

Objectif : équilibre - prise d'information

But : réaliser 3 positions indiquées

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : avec ou sans échelle - saut - toboggan

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non
Avec frites : 1 frite sous chaque bras, 1 seule frite tenue à l'avant
Sans aucune aide

Situation 2 : à définir avec le maître-nageur

But :

Séance numéro n°4 - Elèves - (avec Samuel)

3 situations :- Parcours aventure : grandbassin en faible profondeur (*Bassin ludique*)

- Un jeu : les souris jouent au bateau (*Bassin ludique*)
- Une situation expérimentale : peux-tu couler ?

+ Jeux immersion rochers (*Bassin ludique*)

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un ou é parents, ateliers animés par les parents.

Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : équilibre - prise d'information

But : réaliser 3 positions indiquées

Situation 2 : Les souris jouent au bateau

Objectif : Equilibre et propulsion

But : Explorer différentes solutions pour traverser la zone par 2 (1 bateau et 1 moteur)

Tirer / pousser, marche avant/marche arrière, en tenant par les pieds, par les mains...

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu couler ?

Atelier préparé en amont avec l'album p 22

Objectif : Immersion

Expérience : Essayer de lâcher appui

S'aider d'un camarade pour rester le plus horizontal possible

Autre situation : (peut-être pataugeoire) : Les crocos ou les souris s'arrosent ?

Séance numéro n°5 - Elèves - (avec Maud dans grand bassin, avec Samuel dans petit bassin)

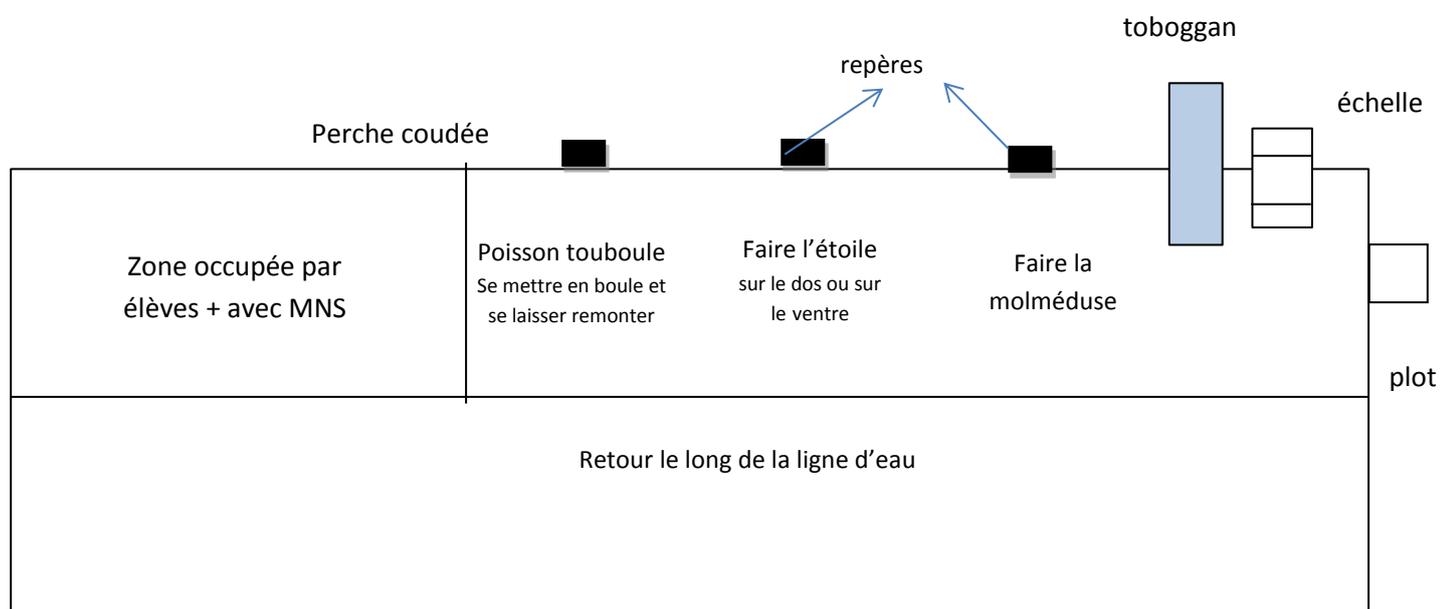
2 situations - Parcours aventure : grandbassin dans grand bassin pour les grandes sections les plus à l'aise dans l'eau avec Maud

- Parcours aventure : grandbassin dans petit bassin pour les élèves les moins à l'aise avec Samuel

Matériel : 3 plots repère, toboggan

Rôle de chacun : Dans grand bain : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS

Dans petit bassin : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours



Situation 1 : Parcours aventure : grandbassin

Objectif : équilibre - prise d'information

But : réaliser 3 positions indiquées

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : avec ou sans échelle - saut - toboggan

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Avec frites : 1 frite sous chaque bras, 1 seule frite tenue à l'avant

Sans aucune aide

Situation 2 : Parcours aventure : grandbassin

En faible profondeur avec Samuel

Séance numéro n°5 - Elèves + (avec Samuel)

3 situations :- Parcours aventure : grandbassin en faible profondeur (*Bassin ludique*)

- Un jeu : les souris jouent au bateau (*Bassin ludique*)
- Une situation expérimentale : peux-tu couler ?

+ Jeux immersion rochers (*Bassin ludique*)

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un ou é parents, ateliers animés par les parents.

3 situations (2 groupes) : - Un jeu : les otaries (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation expérimentale : L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?

+ Jeux immersion rochers (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation libre avec MNS **20 min**

Rôle de chacun : ateliers animés par les parents, MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre

Situation 1 : Une situation libre avec MNS A Définir

Objectif :

But :

Situation 2 : Les souris jouent au bateau

Objectif : Equilibre et propulsion

But : Explorer différentes solutions pour traverser la zone par 2 (1 bateau et 1 moteur)

Tirer / pousser, marche avant/marche arrière, en tenant par les pieds, par les mains...

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu couler ?

Atelier préparé en amont avec l'album p 22

Objectif : Immersion

Expérience : Essayer de lâcher appui

S'aider d'un camarade pour rester le plus horizontal possible

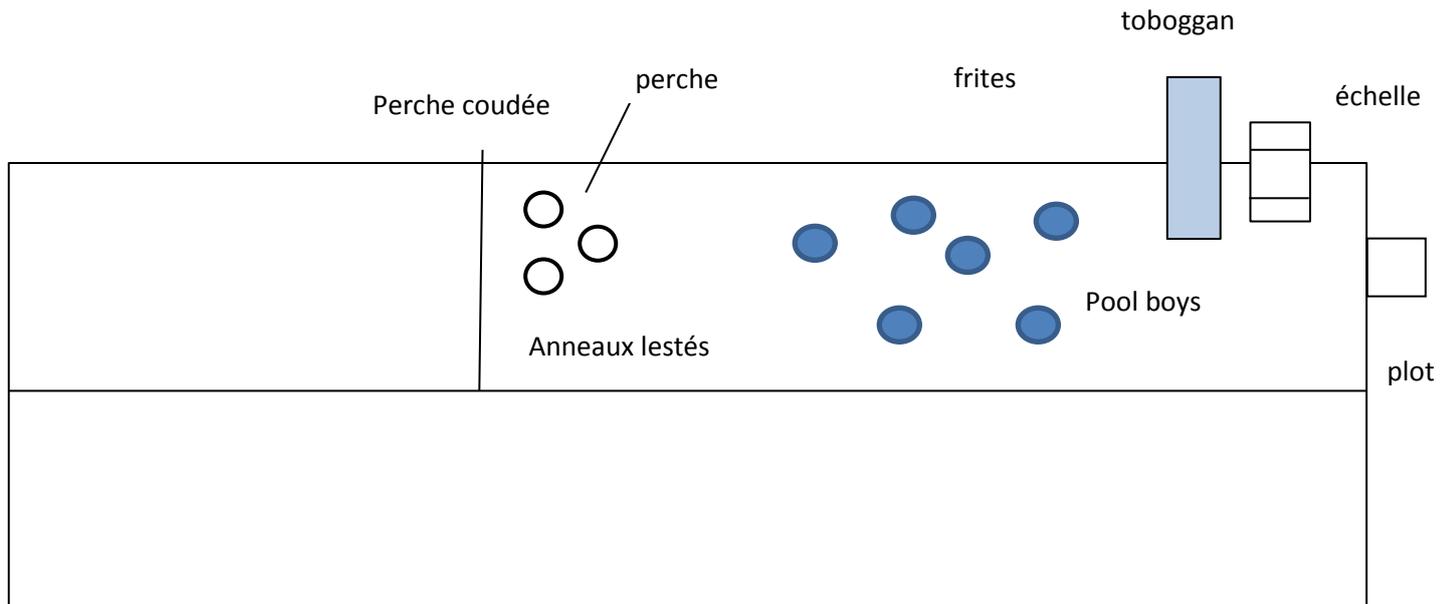
Séance numéro n°6 - Elèves + (avec Maud)

2 situations :- Parcours aventure : hautecascade

- Une situation libre avec MNS

Matériel : Frites, 1 perche coudées, 1 toboggan, ligne d'eau, anneaux lestés,

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS, un autre MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre



Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : immersion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : par le toboggan assis/tête la première, quitter le bord avec aide ou non.

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Avec frites : 1 frite sous chaque bras, 1 seule frite tenue à l'avant

Sans aucune aide

Situation 2 : à définir avec le maître-nageur

But :

Séance numéro n°6 - Elèves - (avec Samuel)

3 situations :- Parcours aventure : hautecascade en faible profondeur (*Bassin ludique*)

- Un jeu : les souris sous-marines (*Bassin ludique*)
- Une situation expérimentale : Peux-tu rester au fond ?

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un ou 2 parents, ateliers animés par les parents.

Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : immersion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Situation 2 : Les souris sous- marines

Objectif : Equilibre et propulsion

But : Aller le plus loin possible après poussée au bord de la piscine. Par deux, un des deux enfants pose un repère au bord de l'eau là où son camarade est arrivé. Aucune action après la poussée.

Pour les élèves qui sont en difficulté, possibilité de faire l'exercice avec 2 planches sous les bras

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu rester au fond de l'eau ?

Atelier préparé en amont avec l'album p 32

Objectif : Immersion

Expérience : descendre au fond de l'eau à l'aide d'une perche, de l'échelle, d'un camarade ou de la cage à poules. S'asseoir, s'accroupir, s'allonger

Séance numéro n°7 - Elèves - (avec Maud dans grand bassin, avec Samuel dans petit bassin)

2 situations - Parcours aventure : haute cascade dans grand bassin pour les grandes sections les plus à l'aise dans l'eau avec Maud

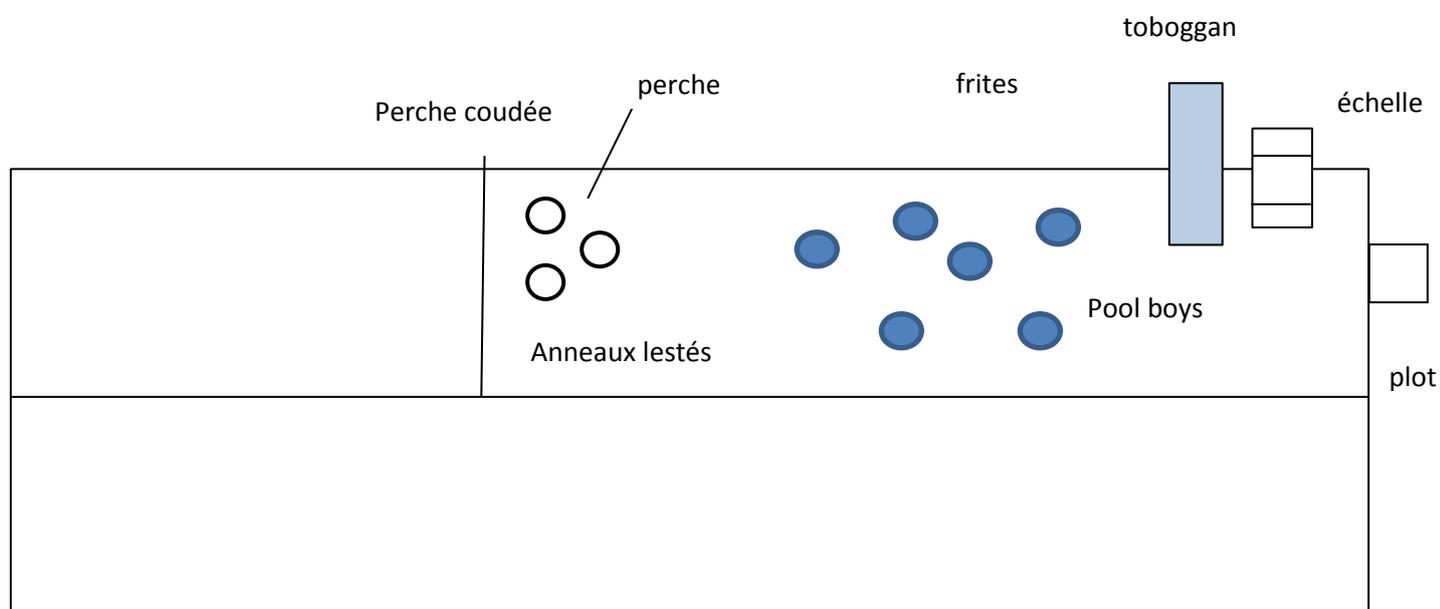
- Parcours aventure : haute cascade dans petit bassin pour les élèves les moins à l'aise avec Samuel

Matériel : Frites, 1 perche coudées, 1 toboggan, ligne d'eau, anneaux lestés,

Rôle de chacun : Dans grand bain : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS

Dans petit bassin : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours

Rotations Toutes les 20 minutes



Situation 1 : Parcours aventure: haute cascade

Objectif : immersion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : par le toboggan assis/tête la première, quitter le bord avec aide ou non.

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Avec frites : 1 frite sous chaque bras, 1 seule frite tenue à l'avant

Sans aucune aide

Situation 2 : Parcours aventure : haute cascade

En faible profondeur avec Samuel

Séance numéro n°7 - Elèves + (avec Samuel)

3 situations (2 groupes) : - Un jeu : les souris sous-marines (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation expérimentale : Peux-tu rester au fond ? (*Bassin ludique*) **10 min**
- Une situation libre avec MNS **20 min**

Rôle de chacun : ateliers animés par les parents, MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre

Situation 1 : Une situation libre avec MNS A Définir

Objectif :

But :

Situation 2 : Les souris sous- marines

Objectif : Equilibre et propulsion

But : Aller le plus loin possible après poussée au bord de la piscine. Par deux, un des deux enfants pose un repère au bord de l'eau là où son camarade est arrivé. Aucune action après la poussée.

Pour les élèves qui sont en difficulté, possibilité de faire l'exercice avec 2 planches sous les bras

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu rester au fond de l'eau ?

Atelier préparé en amont avec l'album p 32

Objectif : Immersion

Expérience : descendre au fond de l'eau à l'aide d'une perche, de l'échelle, d'un camarade ou de la cage à poules. S'asseoir, s'accroupir, s'allonger

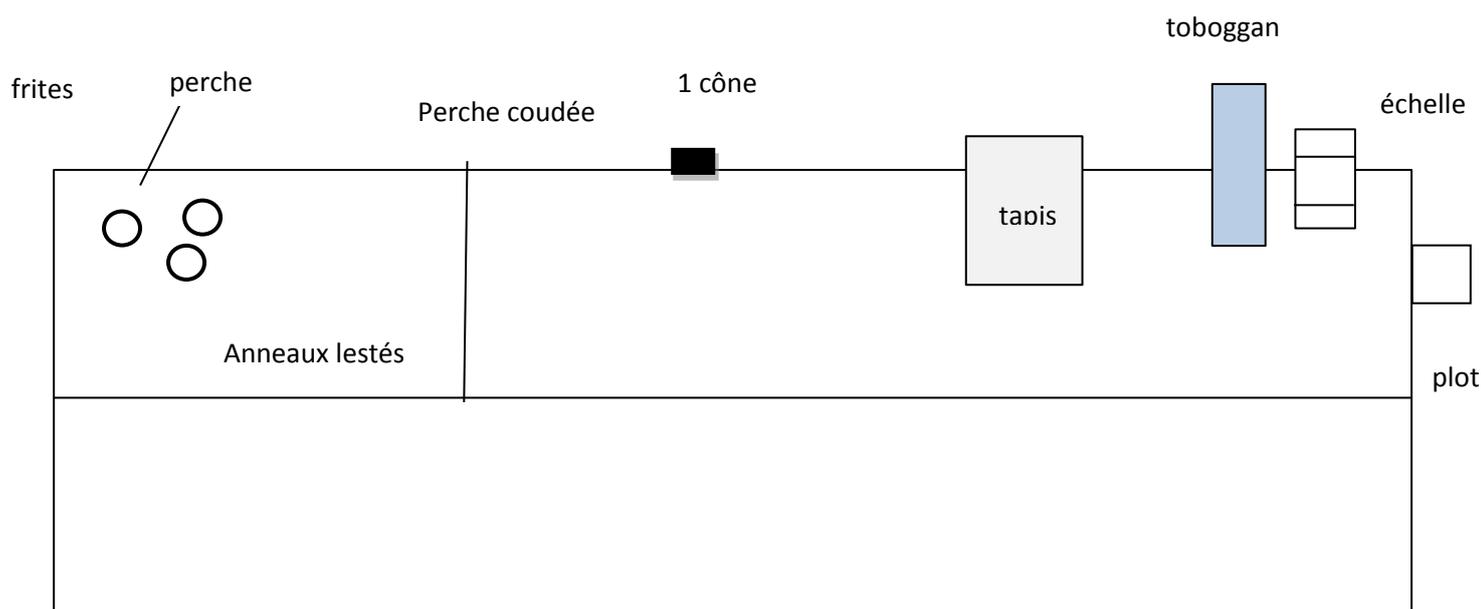
Séance numéro n°8 - Elèves + (avec Maud)

2 situations :- Parcours aventure : parcours reprenant toutes les choses vues au cours des séances précédentes

- Une situation libre avec MNS

Matériel : Frites, 1 perche coudées, 1 tapis, 1 cône, 1 toboggan, ligne d'eau, anneaux lestés,

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS, un autre MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre



Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : immersion- propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : par le toboggan assis/tête la première, plongeon, saut.

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Retour avec frites sur le dos

Consignes : - contourner le tapis ou passer dessous

- Devant le cône faire l'étoilante d'eau
- Passer sous la perche coudée
- Aller chercher les anneaux lestés

Situation 2 : à définir avec le maître-nageur

Séance numéro n°8 - Elèves - (avec Samuel)

3 situations Parcours aventure : parcours reprenant toutes les choses vues au cours des séances précédentes (*Bassin ludique*)

- Un jeu : les souris pêchent au filet **A voir avec Samuel** (*Bassin ludique*)
- Une situation expérimentale : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ?

Rôle de chacun : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un ou 2 parents, ateliers animés par les parents.

Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : immersion- propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Situation 2 : Les souris pêchent au filet

But : entrer et sortir en passant sous les mailles du filet et ressortir du filet des objets lestés.

Les enfants sont divisé en 2 groupes (les souris et les poissons) Les souris font une ronde. Elles décident d'un nombre et compte jusqu'à ce nombre puis ferment le filet. Les poissons ne doivent pas se faire attraper et doivent ressortir un maximum d'objets lestés du filet.

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ?

Atelier préparé en amont avec l'album p

Objectif : Respiration

Expérience : l'enfant s'immerge. Alternance immersion/ surface. Faire varier la durée, le rythme.

Séance numéro n°9 - Elèves - (avec Maud dans grand bassin, avec Samuel dans petit bassin)

2 situations - Parcours aventure : parcours reprenant toutes les choses vues au cours des séances précédentes (dans grand bassin avec Maud)

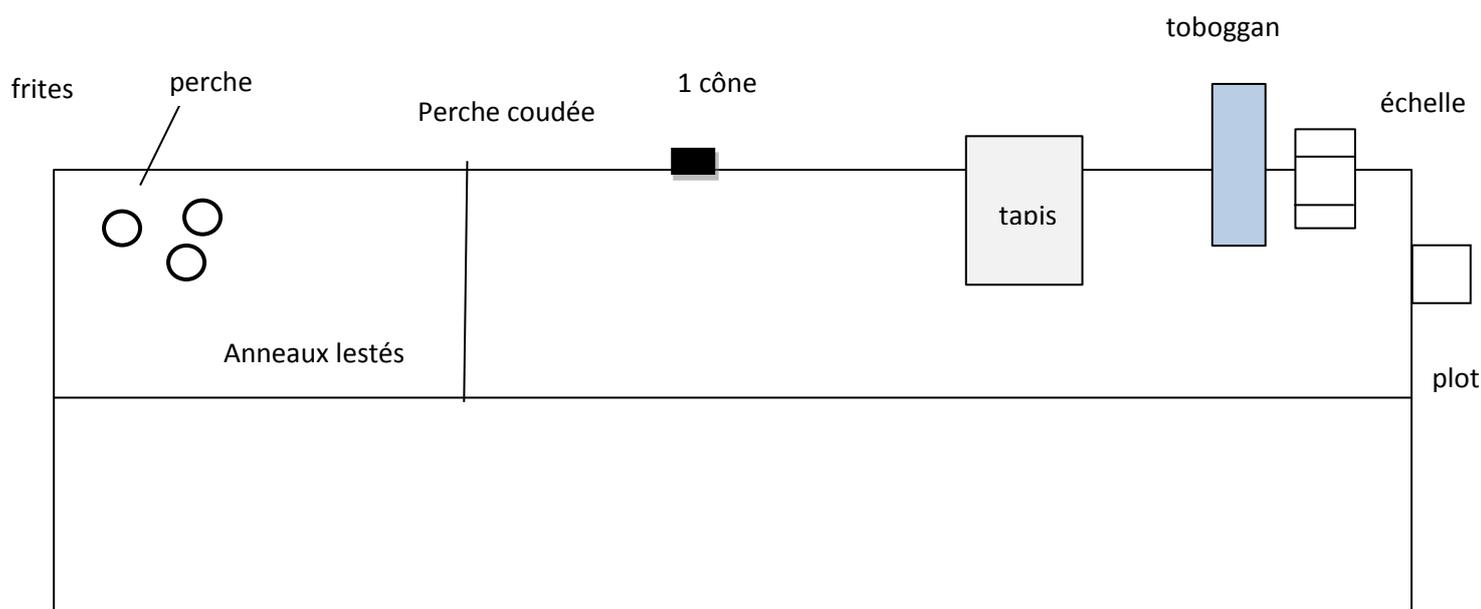
- Parcours aventure : parcours reprenant toutes les choses vues au cours des séances précédentes (dans petit bassin avec Samuel)

Rotation au bout de 20 minutes.

Matériel : Frites, 1 perche coudées, 1 tapis, 1 cône, 1 toboggan, ligne d'eau, anneaux lestés,

Rôle de chacun : Dans grand bain : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS

Dans petit bassin : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours



Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : immersion- propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : par le toboggan assis/tête la première, plongeon, saut.

Progression : avec ou sans aide du bord, avec 1 ou 2 bras, tête dans l'eau ou non

Retour avec frites sur le dos

Consignes : - contourner le tapis ou passer dessous

- Devant le cône faire l'étoilante d'eau
- Passer sous la perche coudée
- Aller chercher les anneaux lestés

Situation 2 : Parcours aventure En faible profondeur avec Samuel

Séance numéro n°9 - Elèves + (avec Samuel)

3 situations (2 groupes) : - Un jeu : les souris pêchent au filet (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation expérimentale : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ? (*Bassin ludique*) **10 min**
- Une situation libre avec MNS **20 min**

Rôle de chacun : ateliers animés par les parents, MNS avec l'autre partie du groupe sur atelier libre

Situation 1 : Une situation libre avec MNS A Définir

Objectif :

But :

Situation 2 : Les souris pêchent au filet

But : entrer et sortir en passant sous les mailles du filet et ressortir du filet des objets lestés.

Les enfants sont divisé en 2 groupes (les souris et les poissons) Les souris font une ronde. Elles décident d'un nombre et compte jusqu'à ce nombre puis ferment le filet. Les poissons ne doivent pas se faire attraper et doivent ressortir un maximum d'objets lestés du filet.

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ?

Atelier préparé en amont avec l'album p

Objectif : Respiration

Expérience : l'enfant s'immerge. Alternance immersion/ surface. Faire varier la durée, le rythme.

Séance numéro n°10 - Elèves CP-CE1 EVALUATION

(avec Maud dans grand bassin, avec Samuel dans petit bassin pour délestage)

2 situations - Parcours aventure : parcours reprenant toutes les choses vues au cours des séances précédentes (dans grand bassin avec Maud) + les items du palier 1

- Un jeu : les souris pêchent au filet (*Bassin ludique*) **10 min**

- Une situation expérimentale : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ? (*Bassin ludique*) **10 min**

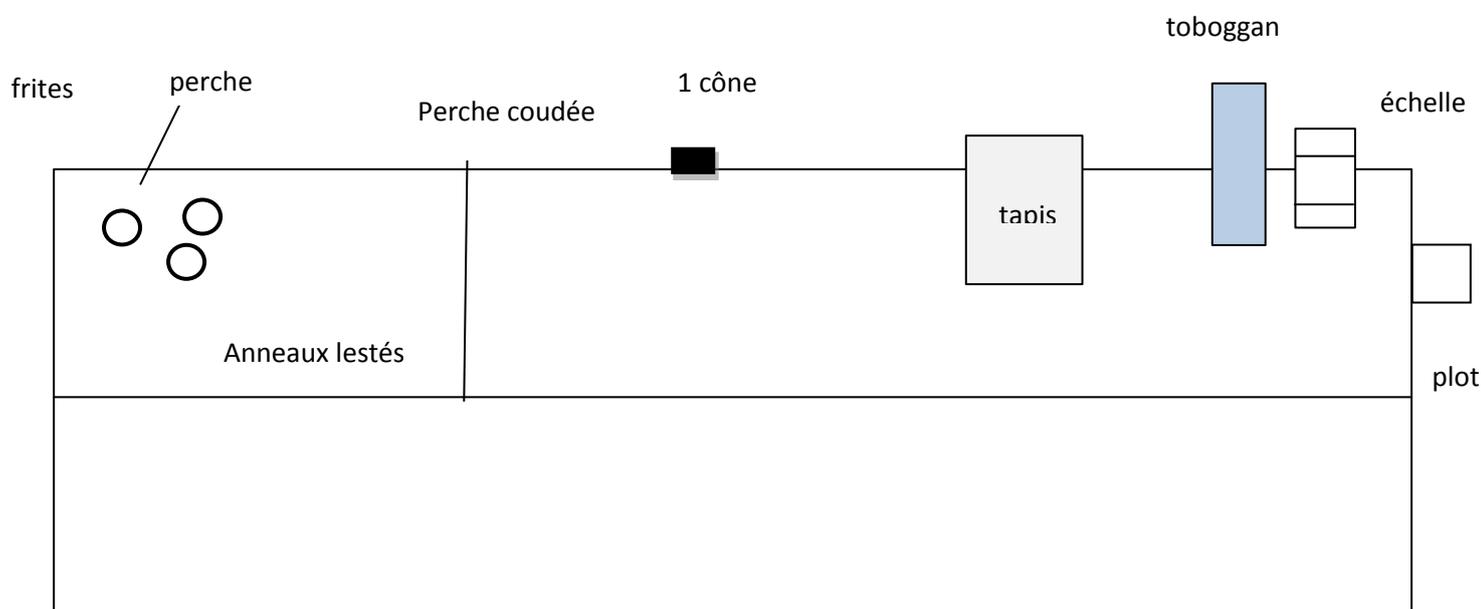
Rotation au bout de 20 minutes.

Matériel : Frites, 1 perche coudées, 1 tapis, 1 cône, 1 toboggan, ligne d'eau, anneaux lestés,

Rôle de chacun : Dans grand bain : l'enseignant aura en charge l'atelier parcours avec un MNS

Dans petit bassin : ateliers animés par les parents

Grand bain (Maud)



Situation 1 : Parcours aventure

Objectif : immersion- propulsion - prise d'information

But : réaliser le parcours

Observations possibles :

Entrée dans l'eau : par le toboggan assis/tête la première, plongeon, saut.

Progression : sans aide du bord sur 15 m

Retour avec frites sur le dos

Consignes : - contourner le tapis ou passer dessous

- Devant le cône faire l'étoilante d'eau
- Passer sous la perche coudée
- Aller chercher les anneaux lestés (*après évaluation si le temps le permet*)

Séance numéro n°10 - Elèves CP-CE1 EVALUATION

(avec Maud dans grand bassin, avec Samuel dans petit bassin pour délestage)

Petit bain (Parents)

Situation 2 : Les souris pêchent au filet

But : entrer et sortir en passant sous les mailles du filet et ressortir du filet des objets lestés.

Les enfants sont divisé en 2 groupes (les souris et les poissons) Les souris font une ronde. Elles décident d'un nombre et compte jusqu'à ce nombre puis ferment le filet. Les poissons ne doivent pas se faire attraper et doivent ressortir un maximum d'objets lestés du filet.

Situation 3 : Atelier expérimental : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ?

Atelier préparé en amont avec l'album p

Objectif : Respiration