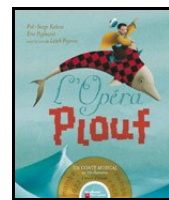


PROJET PISCINE – OPERA PLOUF



RESUME DE L'ALBUM

Alors qu'il doit se coucher, Timousse demande à son grand-père de lui raconter une histoire. Celle de Paddy qui, un jour de tempête, a été attaqué par trois requins puis sauvé par un dauphin. Mais il a perdu un couteau, souvenir d'un amour de jeunesse.

Timousse s'endort et son rêve commence... Entraîné par une bande de dauphins musiciens, il va tenter de retrouver ce couteau. En parcourant les fonds marins, Timousse rencontre tour à tour Bernard le bernard-l'ermite, Angelita la raie Manta, Momo le mérrou, et bien d'autres encore, qui vont tous se présenter en chanson et lui expliquer que la mer est en danger ! Et c'est au « bal des baleines » qu'il va se retrouver nez à nez avec les requins ! Mais Timousse est courageux et rejoindra la terre ferme avec le fameux couteau. Pour remercier ses amis de leur aide, Timousse et son grand-père promettent de davantage rêver le monde pour mieux préserver les océans.

But : Aller chercher le couteau de Paddy à travers des parcours

UNITE D'APPRENTISSAGE DE 6 SEANCES – NIVEAU GS

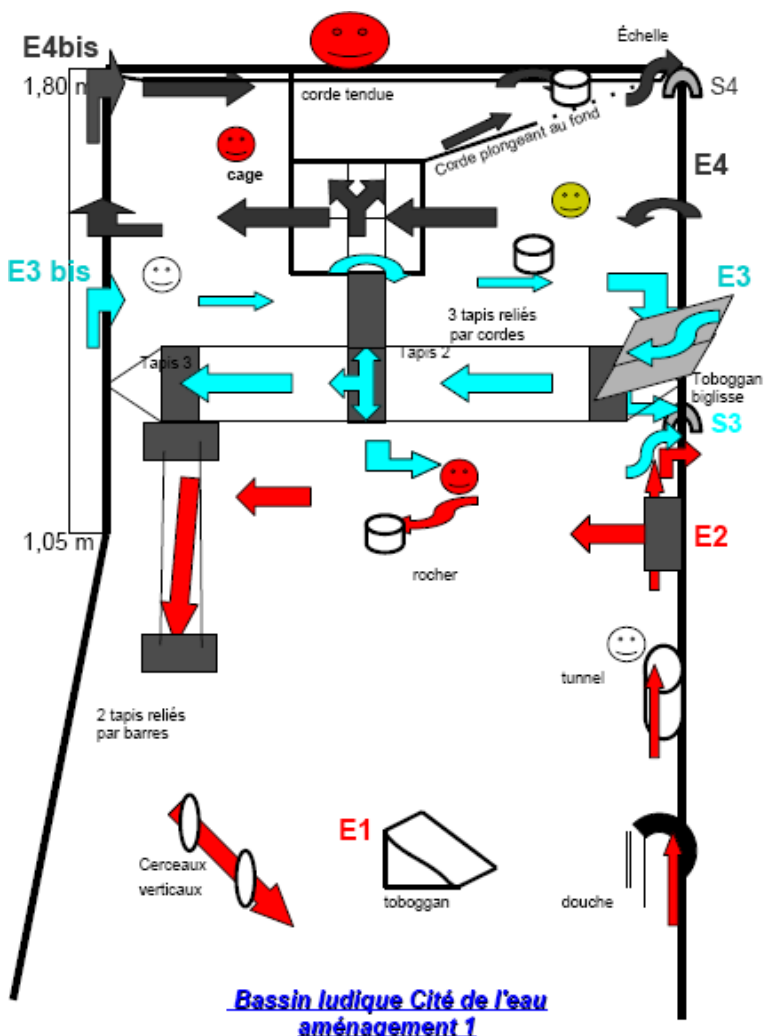
SEANCES	CONTENUS ET OBJECTIFS
En amont dans la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation des photos de la piscine, des règles, du matériel • Etablir la correspondance entre le plan et les photos (en distribuer 4 à chaque élève pour la maison) • Présenter le parcours de découverte à travers photos, maquette, dessins et plan <p style="text-align: right;">Cahier : fiche sécurité, habillage, nourriture, étapes, impressions...</p>
<p>Séance 1 Séance d'évaluation diagnostique : parcours de référence Points forts : Situations ouvertes, enchaînement d'action, temps d'activité, motivation</p>	<p>Objectif : s'approprier le milieu, les espaces, mesurer ce que je sais déjà faire. Pour le PE situer les savoir-faire des élèves sur les fondamentaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viser la plus grande quantité d'actions • Mettre des chouchous ou élastiques de couleurs différentes à chaque entrée différente • Laisser des choix aux élèves : choisir 3 entrées différentes et 3 parcours différents, les refaire plusieurs fois <p style="text-align: right;">Cahier : évaluation diagnostique, verbalisation, tracés, dessins, dictées à l'adulte</p>
<p>Séances 2 et 3 Phases de structuration pour apprendre et progresser</p> <p>« Entrées/Sorties dans/de l'eau » « Immersions » « Déplacements »</p>	<p>Objectif : développer des savoirs et connaissances pour maîtriser sa peur et acquérir des savoir-faire pour réussir à s'immerger, à se déplacer / Solliciter différents schèmes moteurs pour répondre à une sollicitation du milieu dans les fondamentaux (propulsion, immersions)</p> <ul style="list-style-type: none"> • En classe : présenter le parcours, faire choisir le chemin de déplacement, les actions à produire, faire élaborer les choix de l'élève dans les fondamentaux • A la piscine : un parcours sollicitant entrées, immersions, déplacements / un accompagnement des MNS, des parents et du PE pour conduire l'élève vers une transformation de ses savoirs par essais-erreurs, par une sollicitation toujours plus grande des réponses motrices des élèves, par l'ajout de matériel, par modification de l'espace (variables), par une valorisation des réussites... <p style="text-align: right;">Cahier : verbalisation, tracés, dessins, dictées à l'adulte</p>
<p>Séance de classe après S3 Faire un projet d'action</p>	<p>Objectif : situer ce que je sais faire et ce qui me paraît le plus difficile à réaliser en ce moment de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> • En classe : mise en commun des difficultés, des appréhensions • A la piscine (séances 4 et 5) : l'élève effectue éventuellement d'autres parcours <p style="text-align: right;">Cahier : Autoévaluation des « compétences » acquises et à acquérir</p>
<p>Séances 4 et 5 Phases de structuration pour apprendre et progresser</p> <p>« Entrées/Sorties dans/de l'eau »</p>	<p>Objectif : développer des savoirs et connaissances pour maîtriser sa peur et acquérir des savoir-faire pour réussir à s'immerger, à se déplacer / Solliciter différents schèmes moteurs pour répondre à une sollicitation du milieu dans les fondamentaux (propulsion, immersions)</p>

<p>« Immersions » « Déplacements »</p>	<ul style="list-style-type: none"> En classe : présenter le parcours, faire choisir le chemin de déplacement, les actions à produire, faire élaborer les choix de l'élève dans les fondamentaux A la piscine : un parcours sollicitant entrées, immersions, déplacements / un accompagnement des MNS, des parents et du PE pour conduire l'élève vers une transformation de ses savoirs par essais-erreurs, par une sollicitation toujours plus grande des réponses motrices des élèves, par l'ajout de matériel, par modification de l'espace (variables), par une valorisation des réussites... <p style="text-align: right;">Cahier : verbalisation, tracés, dessins, dictées à l'adulte</p>
<p>Séance de classe après S5 Faire un projet d'action</p>	<p>Objectif : situer ce que je sais faire et ce qui me paraît le plus difficile à réaliser en ce moment de l'apprentissage</p> <ul style="list-style-type: none"> En classe : fiche projet de l'élève. L'élève choisit dans les vignettes une entrée, une immersion, et un déplacement A la piscine (séance 6) : l'élève effectue les actions choisies, il doit les réussir 3 fois, validation de l'élève et de l'adulte <p style="text-align: right;">Cahier : Autoévaluation des « compétences » acquises et à acquérir</p>
<p>Séance 6 Séance d'évaluation sommative : parcours de référence</p>	<p>Objectif : mesurer ce que l'on a appris et les progrès</p> <ul style="list-style-type: none"> But : Aller chercher le couteau de Paddy à travers un parcours (3 endroits possibles)
<p>En aval dans la classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> Retour sur le cycle natation (remarques, impressions...) Référence au test CE1 « Maîtrise scolaire des activités aquatiques »

PARCOURS DE REFERENCE POUR LES SEANCES 1 A 6

Parcours permettant d'évaluer les différentes compétences (entrées dans l'eau, immersions, déplacements...) pour différents niveaux d'élèves (hétérogénéité). Le parcours sera présenté aux élèves en faisant le lien avec l'album Opéra Plouf

Aménagement EVOLUTIF n°1 du bassin ludique de la Cité de l'Eau au fur et à mesure des 6 séances en liaison avec les MNS



Aménagement 1 du bassin ludique Cité de l'eau

- **Parcours rouge**
 - E1 : entrer par le toboggan immergé pieds ou tête en avant.
 - Rocher : aller chercher des objets dans et à côté du rocher, s'infiltrer par les trous.
 - Douche : passer dessous.
 - Marcher le long du mur, traverser le tunnel pour rejoindre la sortie par l'échelle et le tapis d'entrée.
 - E2 : entrer dans l'eau en glissant de différentes manières sur le tapis.
 - Rocher : aller chercher des objets dans et à côté du rocher, s'infiltrer par les trous.
 - Tapis reliés : monter sur le premier tapis puis se tracter en s'aidant des barres pour progresser et rejoindre le second tapis. Possibilité de monter sur le tapis pour sauter ou de passer sous les barres pour rejoindre les cerceaux.
 - Cerceaux verticaux : traverser les cerceaux en immergeant + ou - la tête, rejoindre E1
 - **Parcours bleu**
 - E3 : entrer dans l'eau en glissant sur le toboggan surélevé ; possibilité de choisir d'arriver à l'intérieur des barres ou à l'extérieur avec une frite ou une planche.
 - Progresser jusqu'au second tapis soit en s'aidant des cordes, d'une frite ou d'une planche.
 - Tapis2 : 3 possibilités
 - Entrer dans la cage pour exploration sous-aquatique.
 - Se diriger vers le rocher pour recherche de petits objets immergés.
 - Se diriger vers le tapis 3
 - **Tapis3 :** se hisser sur le tapis puis sur la margelle, rejoindre E3bis.
 - **E3bis :** sauter dans l'eau pour rejoindre la cage ou le tapis
 - **Rocher :** chercher les objets immergés, puis direction S3 ou S4.
 - **S3 :** sortir par l'échelle pour rejoindre sans courir E3 ou E4
- **Parcours gris**
 - E4 : entrer dans l'eau en sautant en grande profondeur d'un bord haut.
 - Se déplacer avec ou sans aide (frite, planche) jusqu'à la cage.
 - Cage : explorer le niveau sous-aquatique en s'aidant des barreaux, passer dans les cerceaux accrochés.
 - Sortie de cage : 3 solutions
 - Se diriger tout droit pour sortir sur la margelle et rejoindre l'entrée E4 bis.
 - Se diriger vers l'une des deux cordes au fond pour descendre chercher des objets immergés ou rejoindre la corde du mur
 - E4bis : entrer dans l'eau en faisant une figure, puis se déplacer avec une aide (corde, frite...) ou sans jusqu'au rocher.
 - Rocher : immersion à l'aide d'une perche ou sans aide.
 - S4 : sortie par l'échelle.
- Parents agréés
 MNS d'enseignement

 enseignant
 MNS de surveillance

**Bassin ludique Cité de l'eau
aménagement 1**



Projet d'Intervention Pédagogique support d'une intervention extérieure

Organisation de l'intervention extérieure

Ecole :
Maternelle LUGRIN

Défini

Classe(s) concernée(s)

Enseignant(s)

Effectifs

Agréés
sécurité
commu

Grande Section

Jérémy JOBERT

33

Nature du projet :

Agréés
la mise
des élè
Réguler

- projet de clas
- projet inter-cl
- projet école
- projet inter-é

Modalités de préparation et régulat
projet : (calendrier des réunions...)

Modalités d'organisation de l'intervention et de la prise en
charge des élèves : (calendrier de présence de l'intervenant, groupes,
encadrement...)

Coordonnateur du pro
Jérémy JOBERT

Réunions avec MNS et l'école de Ma
précédent) afin de voir les aménag

Parcours où chaque intervenant a en charge un endroit
clé dans le parcours. Présence à chaque séance.
Fonctionnement en groupe classe

Dominante : (le projet peut

- EPS : Adapter ses d
- Disciplines artistiq
- Maîtrise de la langu
- Environnement et
- Sciences : Disciplin
- Mathématiques : Pl
- TICE
- Langue vivante : ..
- Histoire Géographi

Régulation du parcours après chaq
définir les futurs aménagements du

Cadre d'emploi de l'intervenant :

- Intervenant bénévole → Parents agréés
- Intervenant rémunéré mis à disposition de
l'école à titre gratuit dans ce cas préciser l'employeur
régulier :
- Intervenant rémunéré mis à dis

Identification de l'intervenant :

Nom / Prénom / qualification / N° agrément

Objectifs généraux du

Identification de personnes agréées :

Nom / Prénom / date agrément / rôle

Position de l'intervenant vis-à-vis de l'Education
Nationale :

inscrit au répertoire des intervenants qualifiés et

Signature des enseignants :

Autorisation du directeur :

Transmis à l'IEN :

DUPAS Véronique

pour information

Date et signature : 17/03/2009

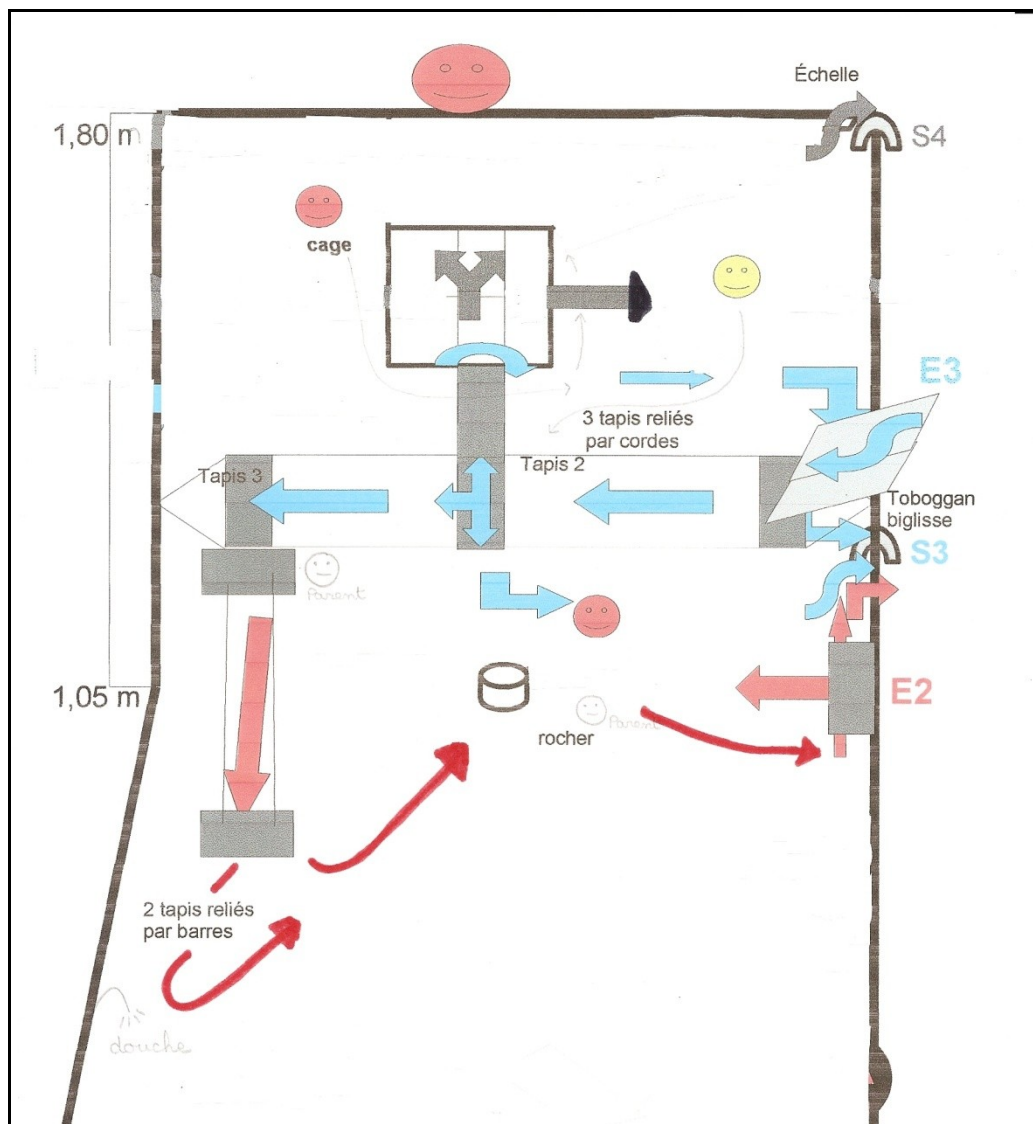
pour avis préalable

Calendrier des séances : Ma 24/03 - V 27/03 - L 30/04 - Ma

Lieu : Cité de l'Fau (Amphion)

Prévision S1 : Aménagement 1 du bassin ludique

Aménagement S1 :



Prévision S2 :

Suite à la première séance de natation du 24 mars 2009, et après discussion avec Marik Cosson (CPC EPS), il apparaît qu'il faudrait quelques aménagements du parcours pour les séances suivantes.

Parcours rouge

Afin d'éviter les queues d'attente au biglisse du parcours bleu, il faudrait rajouter des éléments au parcours rouge :

- cerceaux verticaux
- toboggan (permet 1 entrée supplémentaire lors de la mise en route)
- douche (il faudrait mettre en route l'autre)
- tunnel avant le tapis en mousse

Parcours bleu

De mon côté je vais plus expliquer aux enfants la possibilité du parcours bleu (1/2 tour au bout et retour avec ou sans frite par le côté « parcours noir »).

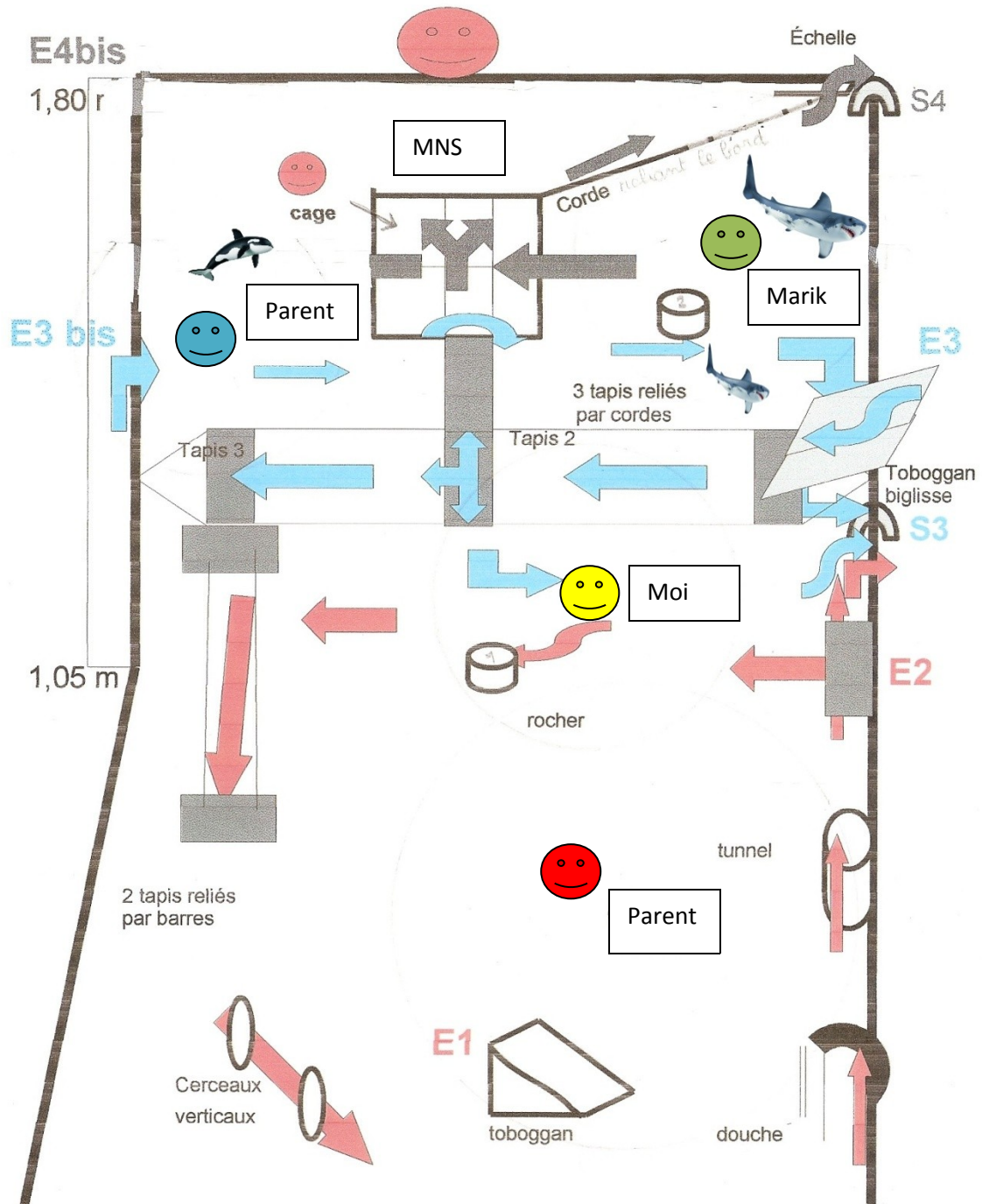
Mettre le rocher n°2 au parcours pour permettre aux enfants de s'engager au retour sur le parcours bleu et aller chercher un objet au fond.

Parcours noir

Le parcours noir paraît difficile pour l'instant. Je proposerais donc de supprimer l'entrée E4 et le ½ tour près de la margelle pour l'instant et à la place de la corde plongeant au fond, mettre une corde reliant le bord pour rejoindre l'échelle S4. On verra par la suite pour la faire aller au fond vers un rocher.

En plus, il faudrait peut être mettre la plus grande cage pour inciter les enfants à y aller.

Aménagement S2 :



3 entrées possibles pour le début de la séance (3 groupes de 10) : toboggan E1 + toboggan biglisse E3 + tapis E2

Consigne pour les parents :

- Ne pas trop aider et porter les enfants
- Ne pas aller s'occuper d'un autre secteur
- Répéter la consigne mais ne pas la changer
- Tendre des frites si l'enfant a besoin pour ses déplacements et s'il le demande
- Réguler les entrées pour qu'il n'y ait pas d'attente

Parent :

- E1 : entrer par le toboggan immergé pieds ou tête en avant
- Douche : passer dessous 3 fois
- Marcher le long du mur, traverser le tunnel pour rejoindre la sortie par l'échelle et le tapis d'entrée
- E 2 : entrer dans l'eau en glissant de différentes manières sur le tapis et se diriger vers le rocher 1
- Tapis reliés : monter sur le premier tapis puis se tracter en s'aidant des barres pour progresser et rejoindre le second tapis. Possibilité de monter sur le 2^{ème} tapis pour sauter ou de passer sous les barres pour rejoindre les cerceaux
- Cerceaux verticaux : traverser les cerceaux en immergeant + ou – la tête et rejoindre E1

Vérifier que les enfants suivent bien le parcours dans l'ordre (cerceaux, toboggan, douche, tunnel, tapis)

Parent :

- Tapis 3 : se hisser sur le tapis puis sur la margelle et rejoindre E3bis.
- E3bis : sauter dans l'eau pour rejoindre la cage ou le tapis et ensuite le rocher pour aller chercher les objets immergés (couteaux de Paddy)

Consigne : « sort de l'eau pour éviter l'orque et saute dans l'eau pour rejoindre la cage ou le tapis et te mettre à l'abri »

Moi :

- E 3 : entrer dans l'eau en glissant sur le toboggan surélevé ; possibilité de choisir d'arriver à l'intérieur des barres ou à l'extérieur avec une frite ou une planche.
- Progresser jusqu'au second tapis soit en s'aidant des cordes, d'une frite ou d'une planche
- Tapis 2 : 3 possibilités : entrer dans la cage pour exploration subaquatique, se diriger vers le rocher pour recherche de petits objets immergés (aller chercher des objets dans et à côté du rocher, s'infiltrer par les trous), se diriger vers le tapis 3

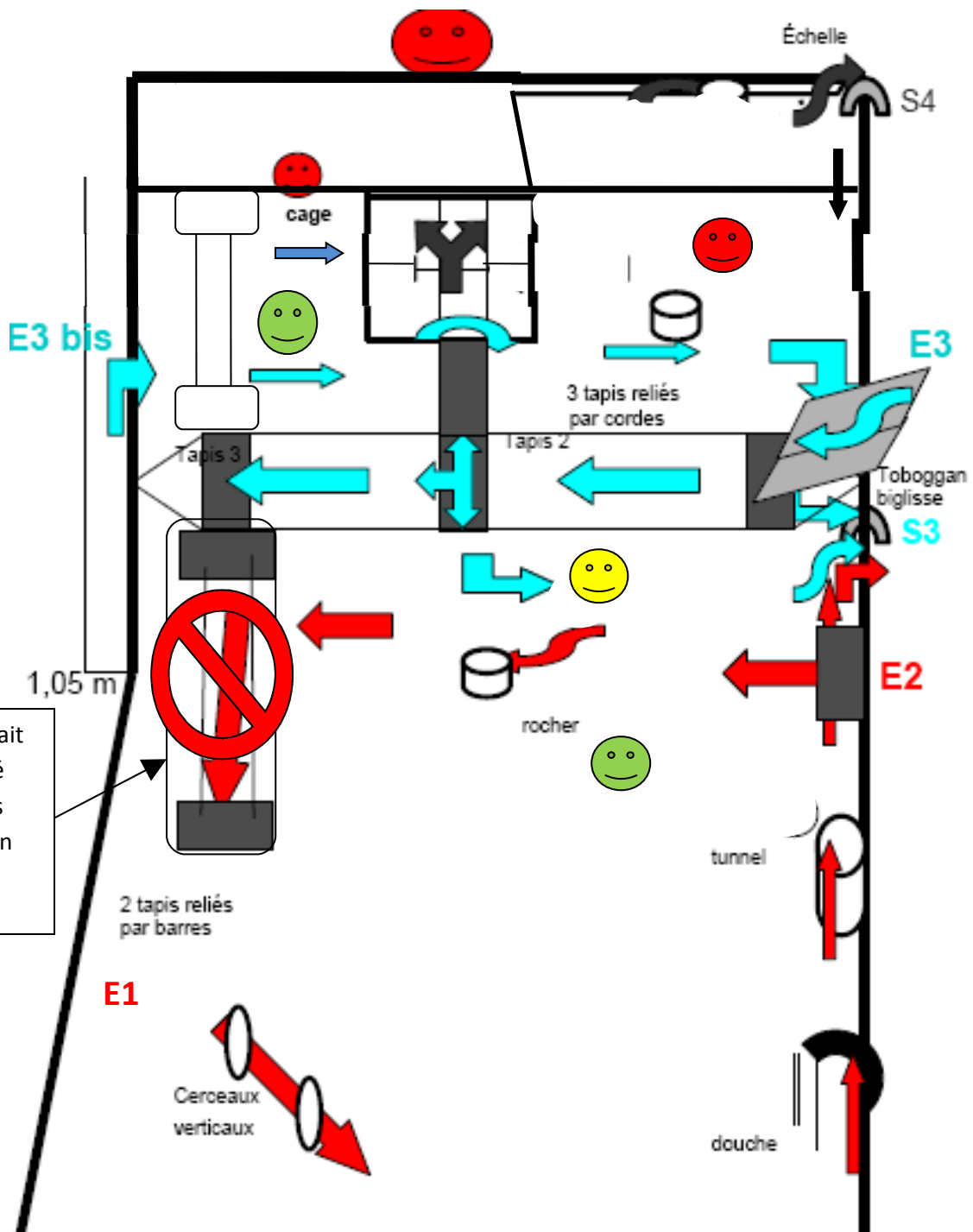
Consigne : « essayer d'aller chercher le plus de couteaux en une seule fois »

Marik :

- Rocher 2 : chercher les objets immergés, puis direction S3 ou S4 en longeant le mur
- S3 : sortir par l'échelle pour rejoindre sans courir E3
- Sortie de cage : 2 solutions : se diriger tout droit pour sortir vers le rocher 2 et la sortie 3, se diriger vers la sortie 4 avec ou sans aide (corde/frite)

Consigne : « essayer d'aller chercher un couteau pour faire fuir les requins / rejoindre la sortie pour éviter le gang des requins »

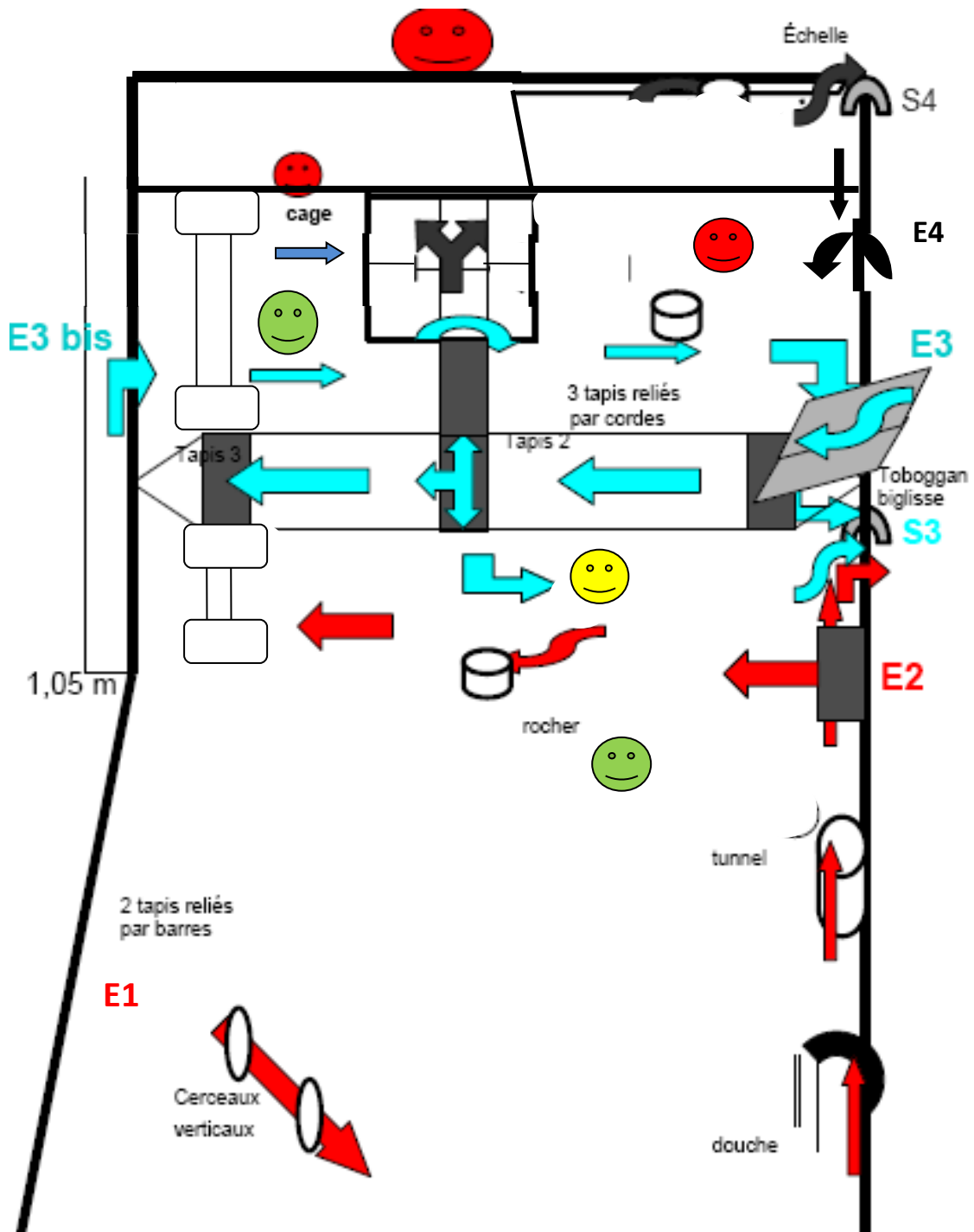
Prévision S3 :



Voici la place des intervenants et le parcours pour la séance de lundi :

3 entrées possibles pour le début de la séance (3 groupes de 10) : cerceaux E1 + toboggan biglisse E3 + tapis E2

Prévision S4 :



Voici la place des intervenants et le parcours pour la séance de mardi :

3 entrées possibles pour le début de la séance (3 groupes de 10) : cerceaux E1 + toboggan biglisse E3 + tapis E2

Séance 4 : Entrée E4 par saut depuis le bord

Divers positions sur le toboggan

Déplacement sur le dos (dans la 2^{ème} partie)

Se mettre debout sur le tapis au milieu et sauter (en essayant d'attraper une frite si besoin)

Plus de perche au fond ni de tapis n°5 pour les séances 5, 6