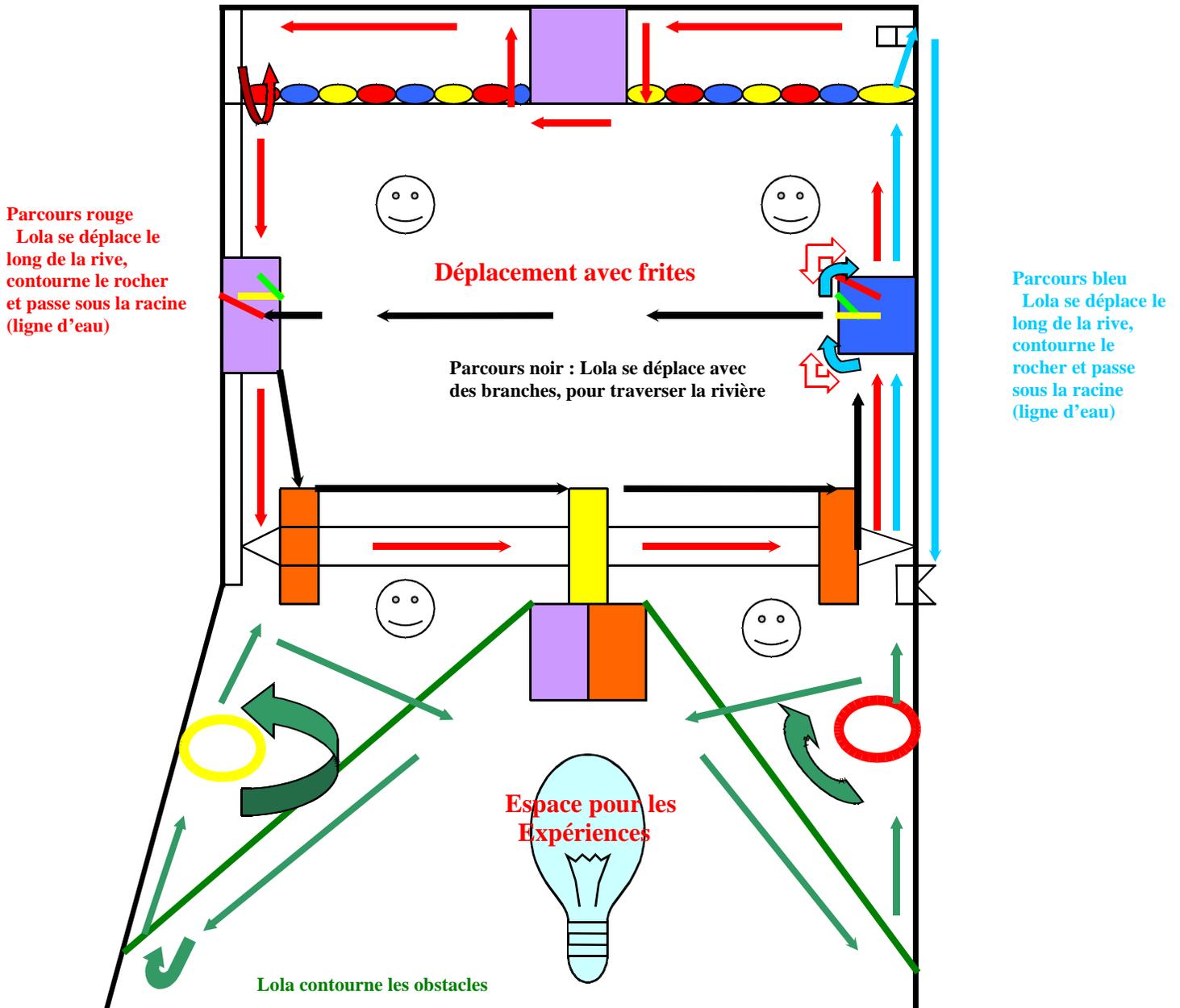
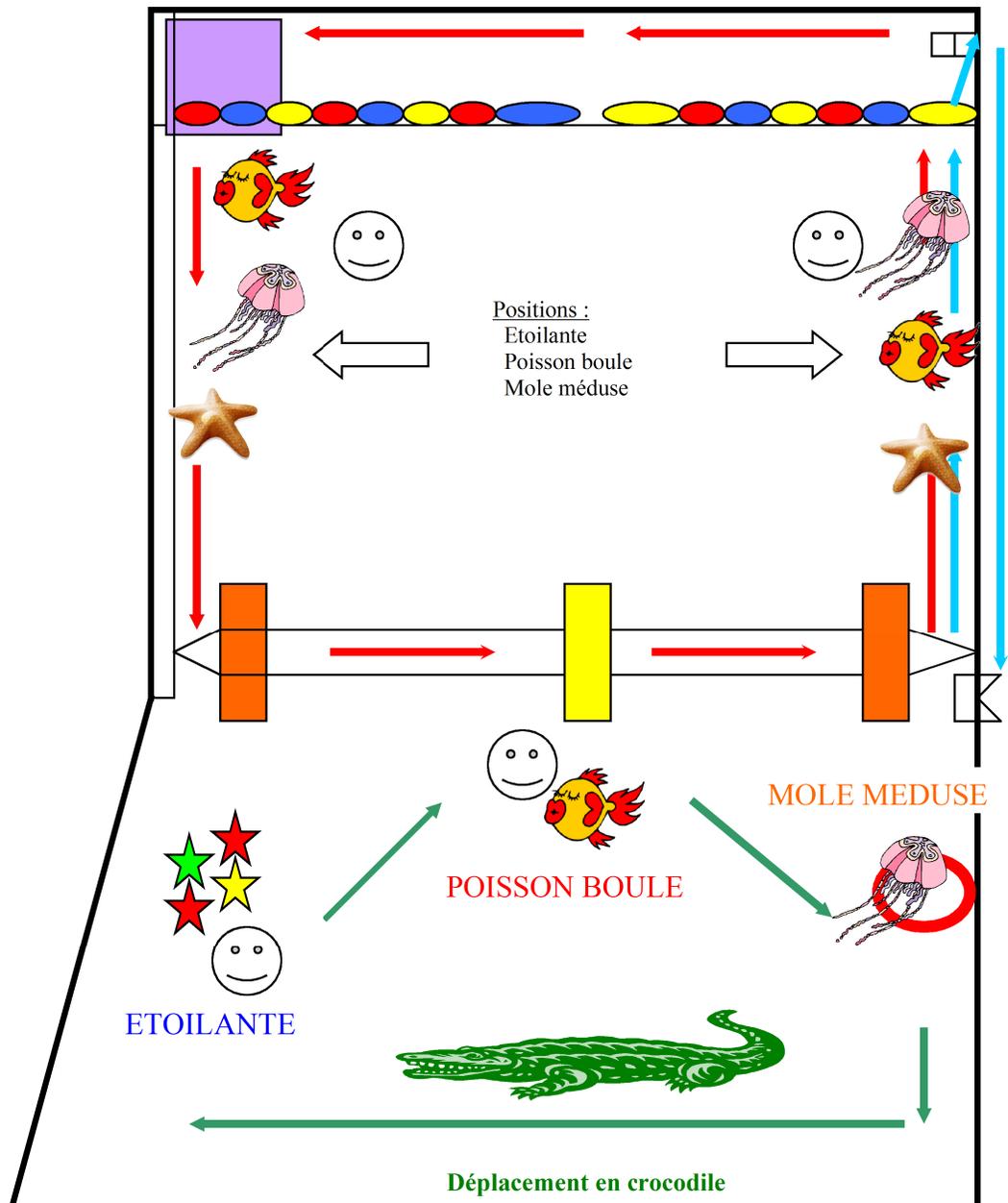


TITEPLAGE



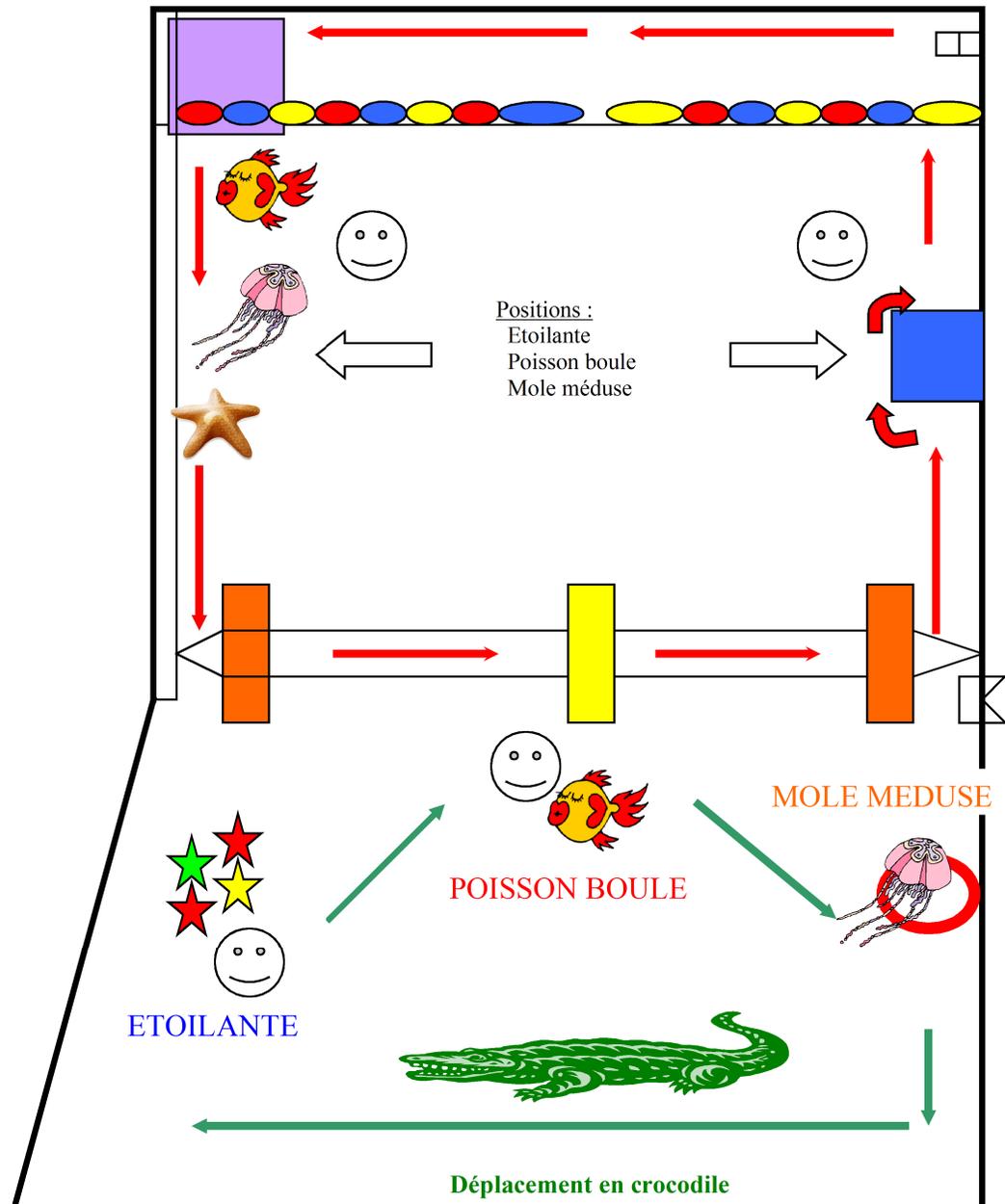
Parcours faisant référence à l'aventure 1 de Lola

GRAND BASSIN



Parcours faisant référence à l'aventure 2 de Lola

MIXTE : Titeplage et Grand bassin



Parcours faisant référence à l'aventure 2 de Lola

CITE DE L'EAU : AMENAGEMENT DU BASSIN LUDIQUE
PROJET « LE FABULEUX VOYAGE DE LOLA »

L'équipe d'encadrement, les maîtres-nageurs de la Cité de l'Eau de Publier, les conseillers pédagogiques en EPS des circonscriptions d'Evian et Thonon ont réfléchi à une évolution de l'aménagement du bassin ludique.

Dans le dossier ci-joint, vous trouverez les documents nécessaires à la mise en place de vos projets.

Voici les grands principes retenus :

Ce parcours s'appuie sur l'ouvrage « Le fabuleux voyage de Lola », (de L. Tarr et M. Devaux-édition EPS)

- **Un projet en trois phases**

Le projet de natation s'articule autour de trois moments, correspondant à trois aventures détaillées dans l'ouvrage et à trois aménagements évolutifs : TITEPLAGE/GRAND BASSIN/HAUTE CASCADE.

Ces aménagements s'adressent aussi bien à des élèves qui découvrent la natation scolaire qu'à des élèves qui ont déjà fréquenté les bassins.

Ils sont évolutifs : le nombre de séances, le déroulement de la séance et de ses différents temps sont adaptables au nombre et au niveau des élèves.

- **Une séance en trois modules**

Jeu collectif/mise en action sur le parcours/ une ou plusieurs « expériences ».

- **Prise en compte de l'hétérogénéité des élèves**

Les différents temps sont gérés différemment :

- Le jeu collectif est un premier contact, une entrée en matière ludique.
- La mise en place du parcours : chaque aménagement propose plusieurs parcours possibles, avec des variantes, des échappatoires. Chaque élève a le choix du parcours où il pourra évoluer en toute sécurité, selon son niveau, dans une perspective de progrès.
- Les expériences : ce sont des situations ou des petits jeux permettant de proposer aux élèves qui en ont besoin de revenir sur une situation particulière, que ce soit pour lever une appréhension ou pour aller plus loin. De plus cette expérience trouvera sa place au moment du jeu de départ, ou pendant le parcours. C'est une possibilité de différenciation plus qu'un moment : les enseignants ont le choix d'y recourir ou pas, ce toujours pour un groupe restreint.

- **Un projet anticipé**

Ce dispositif nécessite une anticipation :

En classe : il est recommandé de s'être procuré l'ouvrage, et de l'avoir travaillé avec les élèves : prise de connaissance de l'histoire, des personnages, des parcours. Ainsi, chaque élève arrive au bassin en sachant ce qui va se passer.

Avec les adultes : chaque adulte présent doit être informé du déroulé de la séance. (voir paragraphe suivant)

Les documents mis à disposition : plan d'aménagement, consignes pour chaque parcours, fiches jeux, fiches expériences .

- **Placement et rôle des adultes**

Les adultes ne suivent plus un groupe, mais sont placés à un endroit charnière du parcours.

Les personnes qualifiées assurent la sécurité, encouragent les élèves, donnent la consigne, orientent vers la suite du parcours qui correspond au niveau de l'élève

Les personnes agréées assurent la sécurité, répètent la consigne, encouragent les élèves.

Cela suppose que les parents connaissent le parcours, les tâches qui les attendent. Ils ne sont plus affectés à un seul atelier ou en appui sur un groupe, mais participent de façon plus générale à la sécurité sur le parcours.

Ce projet fonctionne d'autant mieux que le nombre d'adulte prévu par parcours est respecté. Cet effectif est aussi conditionné par l'effectif de la classe.

Il est recommandé de communiquer le nombre de parents qui seront présents à la Cité de l'Eau sur chaque séance.

- **Une collaboration approfondie** entre les différents partenaires et acteurs qui suppose une bonne communication.

- **Une grande souplesse**

Deux exemples d'aménagement du projet :

Pour les classes qui ont un cycle de 6 séances :

Aventure **Titeplage** : 2 à 3 séances selon le niveau des élèves (GS/CP/élèves aquaphobes...)

Aventure **Grand Bassin** / 1 séance

Aventure **mixte Titeplage/Grand bassin** : optionnelle : 1 séance

Aventure **Haute Cascade** : 2 à 3 séances

Pour les classes qui ont un cycle de 8 séances :

Aventure **Titeplage** : 3 séances

Aventure **Grand Bassin** : 1 séance

Aventure **mixte Titeplage/Grand bassin** : 1 séance

Aventure **Haute Cascade** : 3 séances

- **Un aménagement sur l'année**

Une équipe pédagogique a le choix d'investir ou non ce projet ; cependant, les aménagements matériels du bassin seront ceux présentés dans ce dossier. Ils peuvent être utilisés sous d'autres formes selon un projet à construire et à transmettre aussi bien à l'équipe pédagogique qu'à celle des maîtres nageurs.

PARCOURS SCOLAIRE BASSIN LUDIQUÉ :

Aventure GRAND BASSIN séance 3 et 4

Les différents parcours proposent les mêmes activités, c'est la profondeur du bassin qui varie.

Parcours principalement lié à l'équilibre et la flottaison, sans appui et sans matériel

La séance peut également débuter par une phase de jeux : voir les fiches jeux et/ou expériences : le jeu dans ce cas reprenant une des situations correspondant aux questions que se pose Têtenlaire.

D'autres jeux et/ou expériences peuvent également conclure la séance, c'est à prévoir dans le timing.

PARCOURS et CONSIGNES	ROLE DE L'INTERVENANT SUR LE PARCOURS
<p><u>Parcours vert</u> Entrer dans l'eau par la petite profondeur Marcher comme un crocodile, les mains au fond du bassin Enchaîner les trois positions : Poisson étoile Poisson boule Poisson méduse Les positions sont déjà expliquées en classe. Entre chaque position on avance en courant ou en se laissant glisser sur l'eau.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS VERT : Position : vers la position étoilante et poisson boule. (pas d'appui) Intervenant qualifié pour l'étoilante Rassurer Expliquer la position (museau dans l'eau...), la gestion du corps (tonique mais pas crispé)</p>
<p><u>Parcours bleu</u> Entrer dans l'eau par l'échelle Se déplacer le long de la rive, Faire une des positions Passer sous la racine Sortir par l'échelle Revenir au début du parcours par l'extérieur</p> <p>Première passage : poisson méduse Deuxième passage : poisson boule Troisième passage : étoilante</p> <p>C'est l'intervenant qui indique la position à prendre. Il faut gérer les flux</p> <p>EVOLUTION : Les trois positions sont enchaînées sans reprise d'appui.</p> <p>VARIANTE : Etoilante sur le ventre, puis sur le dos.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS BLEU : Travail « atelier » plus que parcours Position : vers la racine Donne les consignes pour la position à prendre Gère les flux (vers les affiches position, et pour la montée à l'échelle) Surveille le passage sous la racine.</p>
<p><u>Parcours rouge</u> Extension du parcours bleu : mêmes consignes de départ, jusqu'au passage sous la racine.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS ROUGE <i>L'intervenant du parcours bleu suit également le début du parcours rouge</i> <i>Intervenant qualifié</i></p>

<p>Longer la rive en propulsion (appui possible sur la corde ou la ligne d'eau) jusqu'au rocher Monter sur le rocher Se laisser tomber en avant pour faire la position tout boule. Sans reprise d'appui, enchaîner avec la position méduse, et la position étoilante Rejoindre le pont Avancer dans le pont : passer de la position étoilante à une propulsion en battant des pattes Monter sur l'île Refaire la position tout boule Reprendre la propulsion Reprendre le parcours</p> <p>VARIANTE : Deuxième position tout boule en chute arrière.</p>	<p>Position : vers le rocher Donne les consignes Encourage et incite à la prise de risque Corrige les positions : se référer à la fiche aventure 2 pour la représentation de la position. (<i>Note : Les positions ont été présentées et étudiées en classe</i>)</p>
---	--

PARCOURS SCOLAIRE BASSIN LUDIQUE :

Aventure HAUTE CASCADE séance 5 et 6

Mise en situation de tous les acquis des aventures précédentes.

Fonctionnement sous forme de parcours différenciés sur les activités proposées et sur la profondeur.

La séance peut également débiter par une phase de jeux : voir les fiches jeux et/ou expériences : le jeu dans ce cas reprenant une des situations correspondant aux questions que se pose Têtenlaire.

D'autres jeux et/ou expériences peuvent également conclure la séance, c'est à prévoir dans le timing.

Note : attention à la fiche expérience : Peux-tu rester au fond...

PARCOURS et CONSIGNES	ROLE DE L'INTERVENANT SUR LE PARCOURS
<p><u>Parcours vert</u> Entrer dans l'eau par le toboggan Marcher comme un crocodile, les mains au fond du bassin et le museau dans l'eau Aller à la pêche aux escargouilles sous le rocher. Passer sous le rocher A partir de là : deux choix : Prise de risque à minima : Revenir en marchant, courant, glissant jusqu'au toboggan (avec ou sans frite) Prise de risque plus importante : Revenir en marchant, courant, glissant Sortir de l'eau Entrer dans l'eau par le tapis en sautant (ou par le 2^{ème} bigliss en glissant) Traverser la rivière en tapant des pattes sans toucher le sol avec aide (frites, planches) Passer sous la cascade</p> <p>Sortir de l'eau et recommencer ou passer au parcours bleu. <i>Note : suivant le niveau général de la classe, la première partie du parcours vert peut être enlevée.</i></p>	<p>INTERVENANT PARCOURS VERT : Petite profondeur : intervenant agréé. Rassurance Incite à la prise de risque Conseille sur les positions (museau dans l'eau) Conseille sur la suite (on recommence, on passe au parcours vert foncé, on passe au parcours bleu).</p>
<p><u>Parcours bleu</u> Entrer dans l'eau par le biglisse (frites à disposition) Traverser la rivière en battant des pattes (pour ceux qui n'ont pas de frites, en battant des quatre pattes) sur le ventre jusqu'à la cage. Aller à la pêche aux escargouilles Déposer la frite Traverser la rivière jusqu'à l'échelle sur le dos, en battant des pattes. Sortir de l'eau et recommencer</p> <p>VARIANTE : Intégrer le jeu « les souris sous-marines » dans</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS BLEU : Position : en bas du bigliss Donne les consignes Rassurance Est là en soutien après l'immersion, si besoin.</p>

le retour	
<p><u>Parcours rouge</u> Entrer dans l'eau par le bigliss (frites à disposition) Traverser la rivière sur le ventre en battant des pattes (des quatre pattes quand on n'a pas de frite) jusqu'à la cage Aller à la pêche aux escargouilles Laisser les frites Descendre le long de la grande racine Remonter Passer sous la racine Longer la rive en battant des pieds, sur le ventre ou sur le dos s'appuis : la corde, la racine) Sortir par la cabane et retourner au bigliss.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS ROUGE</p> <p>Position : à côté de la cage, au départ de la perche De préférence un qualifié Donne les consignes Incite à la prise de risque Surveille la fatigue des élèves Gère les flux dans la cage et au passage de la racine.</p>

PARCOURS SCOLAIRE BASSIN LUDIQUE :

Aventure mixte TITEPLAGE/GRAND BASSIN

milieu de cycle

Les différents parcours proposent les mêmes activités, c'est la profondeur du bassin qui varie.

Parcours principalement lié à l'équilibre et la flottaison, sans appui et sans matériel

La séance peut également débiter par une phase de jeux : voir les fiches jeux et/ou expériences : le jeu dans ce cas reprenant une des situations correspondant aux questions que se pose Tête-laire.

D'autres jeux et/ou expériences peuvent également conclure la séance, c'est à prévoir dans le timing.

PARCOURS et CONSIGNES	ROLE DE L'INTERVENANT SUR LE PARCOURS
<p><u>Parcours vert</u> Entrer dans l'eau par la petite profondeur Marcher comme un crocodile, les mains au fond du bassin Enchaîner les trois positions : Poisson étoile Poisson boule Poisson méduse Les positions sont déjà expliquées en classe. Entre chaque position on avance en courant ou en se laissant glisser sur l'eau.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS VERT : Position : vers la position étoilante et poisson boule. (pas d'appui) Intervenant qualifié pour l'étoilante Rassurer Expliquer la position (museau dans l'eau...), la gestion du corps (tonique mais pas crispé)</p>
<p><u>Parcours rouge</u> Extension du parcours bleu : mêmes consignes de départ, jusqu'au passage sous la racine. Longer la rive en propulsion (appui possible sur la corde ou la ligne d'eau) jusqu'au rocher Monter sur le rocher Se laisser tomber en avant pour faire la position tout boule. Sans reprise d'appui, enchaîner avec la position méduse, et la position étoilante Rejoindre le pont Avancer dans le pont : passer de la position étoilante à une propulsion en battant des pattes Monter sur l'île Refaire la position tout boule Reprendre la propulsion Reprendre le parcours</p> <p>VARIANTE : Deuxième position tout boule en chute arrière.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS ROUGE <i>L'intervenant du parcours bleu suit également le début du parcours rouge</i> <i>Intervenant qualifié</i> Position : vers le rocher Donne les consignes Encourage et incite à la prise de risque Corrige les positions : se référer à la fiche aventure 2 pour la représentation de la position. (Note : Les positions ont été présentées et étudiées en classe)</p>

PARCOURS SCOLAIRE BASSIN LUDIQUE :

Aventure TITEPLAGE séance 1 et 2

Dispositif prévu pour les séances 1 et 2, suivant l'évolution des élèves, une séance supplémentaire est envisageable, il suffit de le signaler à l'équipe de MNS à la fin de la deuxième séance.

La séance débutera par une phase de jeux : voir les fiches jeux et/ou expériences : le jeu dans ce cas reprenant une des situations correspondant aux questions que se pose Tête-laire.

D'autres jeux et/ou expériences peuvent également conclure la séance, c'est à prévoir dans le timing.

PARCOURS et CONSIGNES	ROLE DE L'INTERVENANT SUR LE PARCOURS
<p><u>Parcours vert</u> Entrer dans l'eau par la petite profondeur Marcher jusqu'au rocher Contourner le rocher Traverser la rivière Passer sous la racine Revenir à la berge en longeant la berge.</p> <p>VARIANTE 1 : Après le passage sous la racine, contourner l'île (les tapis), passer sous la deuxième racine et revenir à la berge.</p> <p>VARIANTE 2 : Après le passage sous la racine, monter sur l'île et entrée dans l'eau (glisser, sauter...) vers la deuxième racine...</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS VERT : <i>(note : le parcours vert est dédoublé, même rôle pour les deux intervenants)</i> Consignes données avant de débiter Position : vers la traversée, et le passage sous la racine Accompagne les élèves, incite Rassure lors du passage sur la racine Evolution des consignes : On accepte un passage au dessus Passage dessous en marchant Passage dessous en glissant (perte des appuis plantaires)</p>
<p><u>Parcours bleu</u> <i>(note : c'est l'application terme à terme de l'aventure 1 de Titeplage, cf livret accompagnement/p16 ou 17 de l'album)</i> Entrer dans l'eau par l'échelle Se déplacer jusqu'au tapis en longeant la rive (en se tenant ou pas...) Contourner le rocher Longer la rive jusqu'à la racine Passer sous la racine Sortir par l'échelle pour arriver à la cabane</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS BLEU : <i>(Note : si aucun élève ne suit les parcours rouge et/ou noir, un parent se place à la descente de l'échelle.</i> <i>Si des élèves suivent les parcours rouge/et ou noir, placement d'un adulte à prévoir, parent supplémentaire, un détaché du parcours vert si peu d'élèves le suivent encore, MNS en surveillance...)</i> Position : entre le tapis et la racine Donne les consignes pour le contournement du rocher : se déplacer avec le museau dans l'eau Pour les élèves fatigués, peut faire prendre les frites sur le rocher Passage de la racine : encouragement et gestion des flux (si attente pour la montée de l'échelle)</p> <p>Pour les variantes pédagogiques se référer à la fiche « aventure 1 ».</p>

<p><u>Parcours rouge</u> Extension du parcours bleu : mêmes consignes de départ, jusqu'au passage sous la racine. Longer la rive (appui possible sur la corde) Contourner le rocher en passant sous la grosse racine (deux fois) Longer la rive jusqu'à la racine Passer sous la racine Longer la rive jusqu'au pont Monter sur l'île, attraper les cordes et se laisser glisser sur le pont Passer dessus ou dessous de l'île du milieu Suivre le pont jusqu'à l'île suivante Passer dessus ou dessous Reprendre le parcours</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS ROUGE <i>L'intervenant du parcours bleu suit également le début du parcours rouge</i> <i>Intervenant qualifié</i> Position : vers le rocher Donne les consignes Encourage et incite à la prise de risque Indique des variables d'évolution</p> <p>Possibilité : Placer un intervenant au début du pont Gère les flux (pas plus de 4 élèves sur le pont en même temps) Donne la consigne pour aborder le pont.</p>
<p><u>Parcours noir</u> <i>Note : le parcours est mis en place et possible, mais il ne concerne que les élèves déjà très à l'aise.</i> Entrer par l'échelle, Aller jusqu'au rocher sans appui. Prendre une branche et traverser la rivière Poser la branche sur le rocher (ce n'est pas une obligation) Aller sur le pont Longer le pont (à côté du pont, pas entre les cordes). Une pause est possible sur l'île. Une sortie est possible par l'île pour rejoindre le parcours rouge.</p>	<p>INTERVENANT PARCOURS NOIR Ce sont les intervenants du parcours vert et l'intervenant « début du pont » du parcours rouge. Rappeler les consignes pour la propulsion (allongement, souffle dans l'eau...) Encourager, Surveiller l'état de fatigue, inciter à garder la branche/ orienter vers la sortie.</p>

Notes : prévoir des diplômes liés à chaque aventure

Sous une forme picturale (cf champion du museau dans l'eau) avec retour à chaque séance. Demander à une école