

Etapas de construction des apprentissages

SENSATIONS

ACTIONS

E T A P E S	OBJECTIFS	S E A N C E S	IDEES FORCE	Expériences de Lola Petite puis Grande Profondeur	Jeux des souris Petite Profondeur	Aventures des souris Petite puis Grande Profondeur	Conseils ce qui est à comprendre pour réussir
1	Construire le corps flottant = Accepter l'immersion et Lâcher le bord	2 à 7	L'apnée est une étape fondamentale L'enfant doit apprendre à gérer une succession d'apnée	<i>Immersion</i> Accepter l'ouverture des yeux et de la bouche Etre capable de retenir sa respiration	<i>Immersion</i> Mettre la tête dans l'eau Faire l'expérience du déséquilibre	<i>Propulsion</i> <i>Prise d'information</i> Réaliser un enchaînement d'actions : entrer dans l'eau, se déplacer en surface pour quitter le bord, s'immerger	1 - Verticalité du regard : Pour te déplacer met le visage dans l'eau et regarde le fond.
			Une immersion la plus complète possible conditionne les sensations de l'enfant La position de la tête est déterminante	<i>Equilibre</i> Accepter de ne rien faire pour ressentir la flottaison Se laisser flotter en se relâchant Accepter une horizontalité de + en + importante	<i>Equilibre</i> <i>Propulsion</i> Mettre la tête dans l'eau en déplacement Positionner sa tête dans l'eau pour rééquilibrer son corps	<i>Equilibre</i> <i>Prise d'information</i> Réaliser un enchaînement de positions : se laisser remonter, se laisser flotter	1 + 2 - Horizontalité du corps : Pour flotter mets tes oreilles et ton visage dans l'eau et allonge-toi.
2	Construire le corps projectile = Explorer la profondeur et Rechercher le déplacement plus long	8 à 11	L'enfant doit vivre l'expérience d'une remontée passive La coulée ventrale représente une acquisition essentielle	<i>Equilibre</i> Accepter de ne rien faire pour ressentir la poussée de l'eau	<i>Equilibre</i> <i>Propulsion</i> Adopter une forme de torpille (alignement bras-tête-tronc-jambes)	<i>Immersion</i> <i>Prise d'information</i> Réaliser un enchaînement d'actions : entrer dans l'eau, se déplacer, s'immerger vers la profondeur	1 + 2 + 3 - Bascule en avant lors du plongeon : Pour plonger, mets toute ta tête, ton visage et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant.
			Il faut construire au plus tôt un "moteur à l'avant" centré sur les sensations perçues	<i>Respiration</i> Alterner inspiration aérienne et expiration aquatique <i>Propulsion</i> Ressentir la résistance de l'eau	<i>Immersion, Equilibre</i> <i>Propulsion</i> Chercher des appuis avec les membres supérieurs Chercher à aller au fond	<i>Immersion, Equilibre</i> <i>Respiration, Propulsion</i> Réaliser un enchaînement d'actions : entrer dans l'eau, se déplacer se laisser flotter	

Tableau récapitulatif de la démarche d'enseignement

Séance 1 et 2 : Evaluation diagnostique du maître / Familiarisation avec le milieu (engagement dans les jeux et respect de soi et des autres)

	Etape 1		Etape 2
	Séances 3 à 6	Séance 7	Séances 8 à 11
Phase de découverte et de recherche (1 ^{ère} séance)	Recherche de solutions efficaces et identification de conditions de réussite pour Construire le corps flottant (Accepter l'immersion et Lâcher le bord)	1 séance Phase d'approfondissement et de réinvestissement pour Construire le corps flottant	Recherche de solutions efficaces et identification de conditions de réussite pour Construire le corps projectile (Explorer la profondeur et Rechercher le déplacement plus long)
Verbalisation en classe	Bilan après chaque séance, pour comprendre les principes d'action : Comment j'ai fait pour réussir ? ⇒ Lister les critères de réalisation (Evaluation formative)	Bilan sur les acquis en lien avec les items des niveaux d'apprentissage. Récapituler ses réussites Auto-évaluation des élèves par référence à une liste de critères de réussite simples (Evaluation formatrice) Validation par le maître d'après ses observations	Bilan après chaque séance, pour comprendre les principes d'action : Comment j'ai fait pour réussir ? ⇒ Lister les critères de réalisation (Evaluation formative)
Phase de structuration et d'entraînement (2 ^{ème} séance)	Validation des stratégies utilisées pour être efficace dans l'action Les répéter dans la même situation ou une autre aux principes d'action identiques pour s'appropriier les solutions et progresser		Validation des stratégies utilisées pour être efficace dans l'action Les répéter dans la même situation ou une autre aux principes d'action identiques pour s'appropriier les solutions et progresser

Séance 10 et 11: Evaluation sommative du maître et des élèves / Engagement dans le parcours / Niveau de réussite des actions demandées

Module d'apprentissage : Situations pédagogiques/Espace/Temps/Organisation des groupes

Séances	Liens avec l'album	Organisation des groupes	Les expériences de Lola Expériences aquatiques (fiches vertes)				Les jeux des souris Jeux (fiches orange)				Les aventures des souris Parcours (fiches bleues)			
			Espace	Temps	Objectifs	Situations	Espace	Temps	Objectifs	Situations	Espace	Temps	Objectifs	Situations
1	Page 3	Groupe classe					PB	20 min	Immersion Accepter le contact de l'eau sur son visage	Fiches 1 Les souris s'arrosent + petit parcours le long du bord pour les plus à l'aise				
2	Pages 3 à 10	2 groupes hétérogènes qui tournent sur les espaces					PB et GB	2 X 20 min	Immersion Mettre la tête dans l'eau Mettre le visage dans l'eau	Fiches 2 - 3 - 4 Les souris pêchent au filet Les souris jouent aux otaries La pêche au trésor des souris				
3	Pages 11 à 20	2 groupes hétérogènes qui tournent sur les espaces	PB	20 min	Immersion Accepter l'ouverture des yeux et de la bouche Etre capable de retenir sa respiration	Fiche 1 L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?					GB	20 min	Propulsion et prise d'information Réaliser un enchaînement d'actions : entrer dans l'eau, se déplacer, s'écarter du bord, passer sous un obstacle	Fiche 1 Titepage
4				10 min										
5	Pages 21 à 30	2 groupes hétérogènes qui tournent sur les espaces	GB	10 min	Equilibre Accepter de ne rien faire pour ressentir la flottaison Se laisser flotter en se relâchant Accepter une horizontalité de + en + importante	Fiche 2 Peux-tu couler ?	GB	10 min	Equilibre Propulsion Mettre la tête dans l'eau en déplacement	Fiche 5 Les souris jouent au bateau	PB	20 min	Equilibre et prise d'information Réaliser un enchaînement de positions : entrer dans l'eau et se laisser remonter, se laisser flotter de différentes façons.	Fiche 2 Grand bassin
6														
7	Pages 11 à 30	2 groupes homogènes 1 PB et 1 GB toute la séance a/ Parcours b/ Jeu					Selon le groupe soit PB soit GB	20 min	Propulsion Immersion Enchaîner déplacement et immersion pour attraper un objet au fond.	Fiche 4 La pêche au trésor des souris Reprise du jeu connu en intégrant plus d'objets lestés (vers la profondeur) et des déplacements plus longs	Selon le groupe soit PB soit GB	20 min	Propulsion - Equilibre et prise d'information Réaliser un enchaînement d'actions et de positions : entrer dans l'eau et se laisser remonter, se déplacer, s'écarter du bord, passer sous un obstacle, se laisser flotter en étoilante d'eau et en moulméduse.	Fiche 1 Titepage Fiche 2 Grand bassin
8	Pages 31 à 40	2 groupes hétérogènes qui tournent sur les espaces	PB	10 min	Equilibre Accepter de ne rien faire pour ressentir la poussée de l'eau	Fiche 3 Peux-tu rester au fond ?	PB							
9														
10	Pages 41 à 48 + (lettre de Lola en réponse à celle des souris p. 48 : nouvelle aventure)	2 groupes hétérogènes qui tournent sur les espaces	PB	20 min	Respiration Alterner inspiration aérienne et expiration aquatique Propulsion Ressentir les surfaces d'appui et l'influence de leur orientation	Fiche 4 Peux-tu souffler dans l'eau... et jamais dans l'air ? Fiche 7 Comment s'aider de l'eau pour avancer ?					GB	20 min	Immersion, Equilibre Propulsion, Respiration Mesurer les progrès des élèves : comportement et capacités. Etablir le bilan des acquisitions / items des diplômes de Têtanlère, Pensatou et Lola	Réalisation de 5 actions motrices (lettre de Lola : nouvelle aventure à Lacprofond)
11														

Pour les séances 3-4, 5-6, 8-9 et 10-11, le groupe qui, à la première des deux séances, se trouve sur le PB commencera à la deuxième séance sur le GB. Quand les élèves sont répartis par groupe et tournent sur les espaces, soit chaque adulte change de lieu et d'activité avec son groupe, soit seuls les enfants se déplacent et les adultes restent dans leur espace. Choix en concertation au bord du bassin.

Module d'apprentissage : Adaptation des situations à l'aménagement de l'espace

Séance	Espace	Utiliser les fiches plastifiées pour introduire les situations en classe puis pour mettre en œuvre et faire évoluer les situations à la piscine
1	PB	Présentation de la piscine par le maître-nageur. Jeux des souris : F1 – Traversées du pont de singe : la moitié de la classe au bord de l'eau arrose l'autre moitié qui est dans l'eau. Changer les rôles. En plus, pour les élèves les plus à l'aise, petit parcours le long du bord: toboggan, déplacement avec frite le long du mur ...
2	PB	F2 orange : Traversées du pont de singe en passant sous des frites (échappatoire vers le mur), F3 orange : Traversées du pont de singe en poussant un objet avec la tête, en soulevant des tapis ... F4 orange : Attraper des objets atteignables au fond de l'eau (Cerceaux lestés)
	GB	F2 orange : Longeur le mur et passer sous l'échelle horizontale ... F3 orange : Longeur le mur en poussant un objet avec la tête F4 orange : Attraper un objet attaché à l'échelle
3 et 4	PB	F1 verte : Dans le pont de singe : « Essaie de mettre la tête dans l'eau et ouvre grand la bouche ». Ensuite, essayer de faire une grimace la bouche ouverte, puis, crier sous l'eau, dire son prénom, montrer un certain nombre de doigts, (varier la position de la tête : en regardant vers le fond, l'avant, sur le côté, essayer avec et sans lunettes). A la deuxième séance, si plus de temps choisir un des 4 jeux connus : F1 à F4 oranges.
	GB	F1 bleue : Descendre par l'échelle, toucher la marche la plus basse, se déplacer le long du mur, faire le tour du tapis (rocher) et passer sous une frite (racine). <u>Conseil de Lola</u> : « Pour te déplacer, mets ton museau dans l'eau et regarde le fond »
5 et 6	PB	F2 bleue : Descendre dans l'eau, faire : le Poisson-touboule, puis l'Étoilante d'eau et la molméduse. <u>Conseil de Lola</u> : « Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi ».
	GB	F2 verte : « Essaie de rester sans bouger, la tête dans l'eau et lâche le bord ». Essayer de se laisser flotter d'abord en tenant le mur, essayer de rester le plus allongé possible (étoilante d'eau), accepter de ne rien faire, puis essayer de lâcher l'appui. F5 orange : S'allonger sur un tapis en s'aidant du mur, choisir différentes positions sur le ventre ou sur le dos, essayer de se propulser avec les pieds, avec les mains.
7	PB	F1 et F2 bleues : Enchaînement d'actions motrices / entrée dans l'eau et remontée passive, déplacement, s'écarter du bord, passer sous un obstacle, se laisser flotter en étoilante d'eau et en molméduse. <u>Conseils de Lola</u> : « Pour te déplacer, mets ton museau dans l'eau et regarde le fond » et « Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi ». F4 orange : Attraper des objets atteignables au fond de l'eau (Cerceaux lestés)
	GB	F1 et F2 bleues : Enchaînement d'actions motrices / entrer dans l'eau et se laisser remonter, se déplacer, s'écarter du bord, passer sous un obstacle, se laisser flotter en étoilante d'eau et en molméduse. <u>Conseils de Lola</u> : « Pour te déplacer, mets ton museau dans l'eau et regarde le fond » et « Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi ». F4 orange : Attraper un objet attaché à l'échelle
8 et 9	PB	F6 orange : Passer par-dessus un objet flottant en basculant en avant et/ou à la deuxième séance F7 orange : aller le plus loin possible après une poussée sur le bord de l'échelle. F3 verte : « Essaie de descendre jusqu'au fond le long de cette branche, puis lâche-là et ne bouge plus ». Essayer de descendre au fond de l'eau, le long d'une perche ou de l'échelle sans faire de mouvement. Essayer de s'asseoir, de s'accroupir sous l'eau, de s'allonger au fond.
	GB	F3 bleue : Descendre dans l'eau par le toboggan, se déplacer le long du bord et récupérer des objets sous l'eau (escargouilles). <u>Conseil de Lola</u> : « Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant ».
10 et 11	PB	Fiche 4 verte : Essayer de réaliser une alternance immersion / surface (sous l'eau, on souffle ; au-dessus de l'eau, on inspire (varier durée et rythme) puis utiliser le pont de singe pour l'effectuer en déplacement. Fiche 7 verte : Expérimenter différents objets destinés à faciliter la flottaison (frites, planches, ballon ...), différentes positions (assis, sur le ventre, sur le dos ...) et différentes formes de propulsion à l'aide des bras (en avant, en arrière, en tournant sur place ...)
	GB	Parcours pour établir le bilan des acquisitions : enchaînement de 5 actions motrices / items du diplôme de Têtanlère ou Pensatou ou Lola selon les capacités des élèves Se rappeler les conseils de Lola : « Pour te déplacer, mets ton museau dans l'eau et regarde le fond » - « Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi » - « Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant ».