

Compétence EPS : Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Réaliser une performance mesurée

APSA : activités aquatiques- natation

Niveau : CE2 CM1 CM2

		Situation de référence	De l'élève qui ...	Types de mise en situation	A l'élève qui ... (transformations visées)
Compétence visée Adapter ses déplacements à différents types d'environnement - Réaliser une performance mesurée	Support activités aquatiques - natation	<p>Cliquez sur le lien</p> <p>Aménager un espace permettant d'effectuer un parcours de 5 tâches à réaliser en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin :</p> <ul style="list-style-type: none"> • plonger en grande profondeur, ⇒ • revenir à la surface et s'immerger pour remonter un mannequin, le relâcher, ⇒ • nager 10 mètres sur le ventre et 10 mètres sur le dos, ⇒ • rester surplace 10 secondes tête hors de l'eau, ⇒ • s'immerger à nouveau pour passer sous un obstacle flottant. ⇒ <p>A certains moments de la séance, il peut être intéressant de proposer un travail d'observation en binôme.</p> <p>Modèle fiche d'observation.</p>	<p>(Conduites typiques)</p> <ul style="list-style-type: none"> - saute, tombe à plat - ne parvient pas à descendre - ne parvient pas à remonter le mannequin - la tête est hors de l'eau - Se déplace sans respirer, s'arrête et respire, puis reprend son déplacement - « mouline », « pioche » - bouchonne - essoufflé, prend appuis <p>Est agité, crie, court, pousse...</p> <ul style="list-style-type: none"> - n'est pas attentif aux consignes données ou les détourne - n'informe pas ou mal son partenaire 	<ul style="list-style-type: none"> « la torpille » « l'anguille » « le mannequin » « le dauphin » « la fusée » « la grenouille » « passe le ballon » <i>trouver des appuis mains et jambes</i> « faire son marché » <i>construire l'inversion des temps respiratoires</i> - une information donnée (injonction) qui devient une règle d'action - favoriser le travail par petit groupe, en atelier, consignes adaptées. - pendant qu'un élève réalise le parcours, un autre l'observe et rend compte (tablette complétée, avec report par l'enseignant sur tableau de synthèse) 	<p>Connaissance</p> <p>Allongé le corps s'équilibre et glisse, recroquevillé il pivote Je trouve des appuis à partir des mains et des pieds; Je place ma respiration pour ne pas rompre mon déplacement ; Je me fixe des objectifs simples à atteindre ; J'utilise la démarche d'investigation (si, alors, donc)</p>
					<p>Compétence attendue en fin de CM2 (2x10h)</p> <p>Conduire un déplacement (env. 30m) dans un milieu aquatique en enchaînant des actions combinées sans s'essouffler, où les appuis sont optimisés. En respectant les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer un rôle d'observation simple.</p>
					<p>Attitude</p> <p>Investit l'espace aquatique de manière autonome (travail en autonomie).</p> <p>Est à l'écoute des autres, et renseigne sur des critères simples. Répète, s'exerce.</p>

Situation:

de REFERENCE (débrouillé)

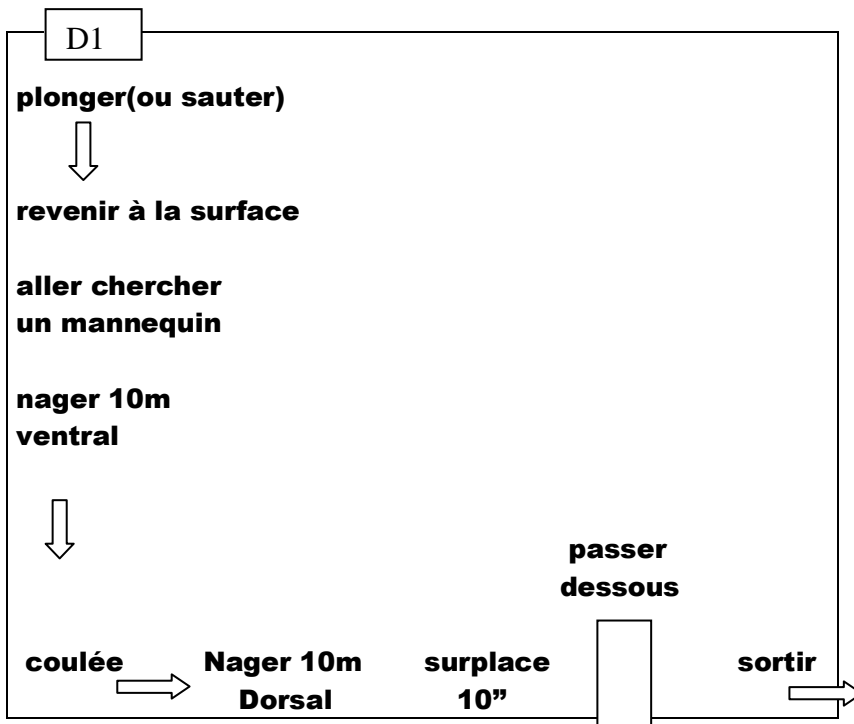
Rappel compétence attendue :

Conduire un déplacement (env. 30m) dans un milieu aquatique en enchaînant des actions combinées sans s'essouffler, où les appuis sont optimisés. En respectant les règles de sécurité et d'hygiène. Assumer un rôle d'observation simple.

But : réaliser le parcours décrit en continuité, sans reprise d'appuis au bord du bassin

Dispositif :

Sur une moitié de bassin (25m), coté grand bassin (possibilité d'organiser l'espace en 2 parcours symétriques avec 2 départs)



Matériel :

2 mannequins (ou objets, ou partenaires)

2 tapis flottants
accroché à une ligne
d'eau

X fiches d'observation
cartonnées (+ crayon
papier) et 1 tableau de
synthèse

Consignes :

Nageur :

- plonger en grande profondeur,
- revenir à la surface et s'immerger pour aller chercher un mannequin,
- nager 20 mètres : 10 mètres sur le ventre et 10 mètres sur le dos,
- réaliser un surplace de 10 secondes,
- s'immerger à nouveau pour passer sous un obstacle flottant.

Les nageurs enchainent après que le mannequin soit retombé au fond

Observateur :

pendant qu'un élève réalise le parcours, un autre l'observe et rend compte sur un tableau