



## Des jeux vers la natation

L'apprentissage de la natation implique une réorganisation des repères corporels et une gestion affective spécifiques au milieu aquatique. Les situations ludiques peuvent-elles être un moyen supplémentaire dans la construction du savoir-nager ?

Depuis 2003, l'équipe natation du Nord mène une réflexion sur les objectifs d'enseignement au cycle 2 afin de proposer une variété d'activités motivantes pour les élèves et génératrices d'apprentissages construits. C'est ainsi que nous avons décidé de privilégier la mise en œuvre de situations ludiques répondant aux problèmes rencontrés par les élèves pour les aider à devenir autonomes et efficaces dans un milieu qu'ils doivent apprendre à maîtriser progressivement.



### La démarche

Les problèmes posés par le milieu aquatique sont complexes. Au cycle 2, nous avons choisi de privilégier trois thèmes de travail : l'immersion, l'équilibre et la propulsion. La réorganisation de la respiration n'est pas traitée pour elle-même mais comme élément à développer lors de l'immersion ou de l'équilibre.

### Le module d'apprentissage

#### **La situation de référence**

Elle est mise en place après une courte phase de familiarisation et, pour l'enseignant, elle est l'occasion de repérer les niveaux d'acquisition des élèves afin de définir les objectifs des situations à mettre en œuvre. Elle peut prendre la forme d'un jeu ou d'un parcours (cf. 1<sup>er</sup> encadré p. 2), dans le petit bassin ou dans le grand bain, suivant l'organisation des différents groupes dans la piscine ou le niveau initial présumé des enfants (premier, second, ou troisième module de natation vécu par le groupe-classe).

#### **Les situations d'apprentissage**

Elles sont proposées pour développer les capacités motrices de chacun et doivent répondre à une intention

## LE CONTRAT



**Dispositif** : un parcours est aménagé à l'intérieur d'une ligne l'eau ; il comporte plusieurs étapes induites par l'aménagement : une cage en milieu de parcours ; des anneaux lestés, etc. ; quatre foulards rouges accrochés sur le bord du bassin et espacés d'environ 4 mètres servant de repères.

**Déroulement** : chaque élève choisit son entrée dans l'eau, son mode de déplacement en fonction de ses propres moyens et de l'organisation matérielle en place. L'entrée se fait côté petit bassin et la sortie à l'autre extrémité de la ligne d'eau. Les enfants agissent en binôme, l'un dans l'eau, l'autre sur le bord validant les actions de son camarade sur une

fiche individuelle d'évaluation.

**Consignes** : entrer dans l'eau, se déplacer jusqu'au premier repère, s'immerger pour récupérer un anneau, le poser sur le bord puis enchaîner le déplacement jusqu'au deuxième repère et agir de même ; atteindre la cage et la traverser en immersion ; ressortir et se déplacer jusqu'au troisième repère pour, à nouveau, plonger et récupérer un anneau ; se déplacer et agir de même au quatrième foulard puis se diriger vers la sortie. Cette situation de référence peut être proposée en petite et moyenne profondeur pour un groupe débutant, ou en grande profondeur pour des élèves plus débrouillés.

## Les différentes organisations pédagogiques

Organisation	Avantages	Inconvénients
Groupes de niveaux	Organisation facilitée.	Niveau global apprécié sans différenciation par rapport aux 3 compétences ciblées.
Groupes de besoins	Difficulté ciblée précisément pour un petit groupe d'élèves afin d'apporter une réponse pédagogique adaptée.	Remise en question fréquente de leur composition nécessitant une importante concertation.
Groupes hétérogènes	Possibilité d'émulation, de tutorat, d'échanges entre élèves.	Difficulté à proposer une situation adaptée à chaque élève.

pédagogique précise : c'est en partant des comportements observés dans les situations que trois niveaux d'habiletés motrices ont été dégagés dans chacune des compétences abordées (cf. encadré ci-dessous). Pour chacune de ces compétences, quatre situations sont proposées par niveau d'habiletés motrices (deux en petit bain et deux en grande profondeur). C'est parmi l'ensemble de ces situations que chaque enseignant puisera celle qui répondra le mieux aux besoins de son groupe ; à son initiative, il pourra la faire évoluer ou en choisir une autre. Présentées sous formes ludique, elles prennent différentes formes selon les possibilités matérielles disponibles : parcours variés, défis individuels ou oppositions duelles, rencontres d'équipes, etc. Le jeu a l'énorme avantage de favoriser l'activité de tous en évitant les temps d'attente et de sortie de l'eau, il agit sur l'affectif des plus timorés et permet des cheminements d'apprentissages différenciés. En ciblant les objectifs, on centre l'apprenant sur un problème précis ou on renforce les acquis de chacun. (cf. outil pédagogique cycle 2 page 21 « Des jeux pour nager » de la même revue). Le rôle du maître est ici déterminant puisqu'il choisit le ou les indicateurs visant à orienter ses observations. Une situation de jeu libre peut être introduite car propice au réinvestissement des acquis : elle ne doit cependant pas être systématisée car peu créatrice de nouveaux apprentissages.

### L'évaluation

Formative, elle peut être effectuée tout au long du module et permet à l'élève de formaliser ses progrès comme autant de victoires remportées sur ses propres appréhensions. Elle

peut prendre la forme d'images à colorier pour les maternelles ou de courtes phrases écrites pour les plus grands récapitulant l'avancée des tâches réussies par chacun. L'évaluation terminale, quant à elle, se fait en reprenant la situation de référence, le parcours se prêtant mieux à une évaluation critériée individuelle.

### L'organisation

Elle tient compte des différents niveaux des élèves et doit toutefois être déterminée par l'équipe pédagogique en s'appuyant sur les avantages et inconvénients de chacune d'elles (cf. encadré). Ainsi, une organisation par groupes de niveaux, généralement mesurés d'une façon globale, peut laisser la place après quatre ou cinq séances, à un dispositif où l'on répartit les élèves en fonction de leurs acquisitions dans une compétence précise comme l'immersion (groupe de besoins).



Equipe EPS 1 du Nord (59),

Photos : auteurs.

Extrait de la revue EPS1 n°130, novembre-décembre 2006,  
pp.28-29

[www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)

### A propos de cet article

Il est extrait du CD-ROM réalisé par le groupe départemental EPS de l'Académie de Lille La natation à l'école, cycle 2 dans lequel sont présentées 36 situations jouées répondant à des difficultés motrices identifiées. Il est téléchargeable sur [www.ac-lille.fr](http://www.ac-lille.fr), académie du Nord.

## Les niveaux d'habiletés motrices

### Immersion

1. L'élève hésite à mettre la tête sous l'eau.
2. Il s'immerge brièvement.
3. Il accepte des immersions de plus en plus longues.

### Equilibre

1. L'élève bascule plus ou moins intentionnellement.
2. Il s'allonge brièvement.
3. Il commence à maîtriser différents équilibres.

### Propulsion

1. L'élève se déplace en marchant.
2. Il se propulse à l'aide des bras et des jambes.
3. Il tire parti des mouvements conjugués des bras et des jambes.