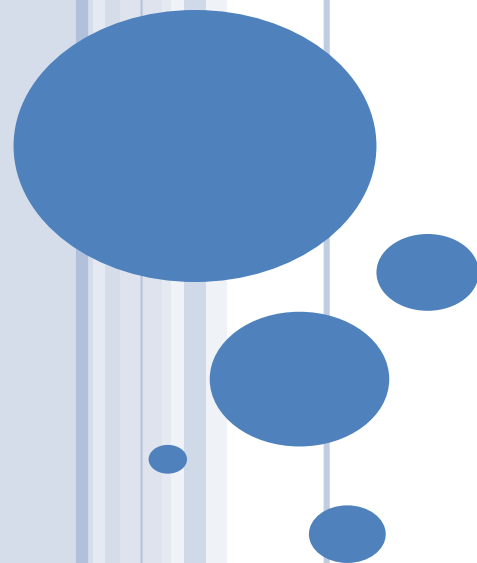


# ENSEIGNER LA NATATION À L'ÉCOLE

## ÉTAPE 1 VERS L'AISANCE AQUATIQUE



# ***PETIT QUIZZ ... POUR SE REMÉMORER LE COURS SUR LA DIDACTIQUE DE LA NATATION***



<https://www.wooclap.com/LGIMRB>

## TD 2 ET TD 3 « THÉORIE »

Non-  
nageur

Mode d'entrée :  
Partir d'un album à nager

TD n°2 :  
Étape n°1  
Cycle 1 et cycle 2

Test  
d'aisance

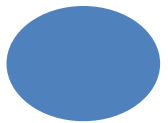
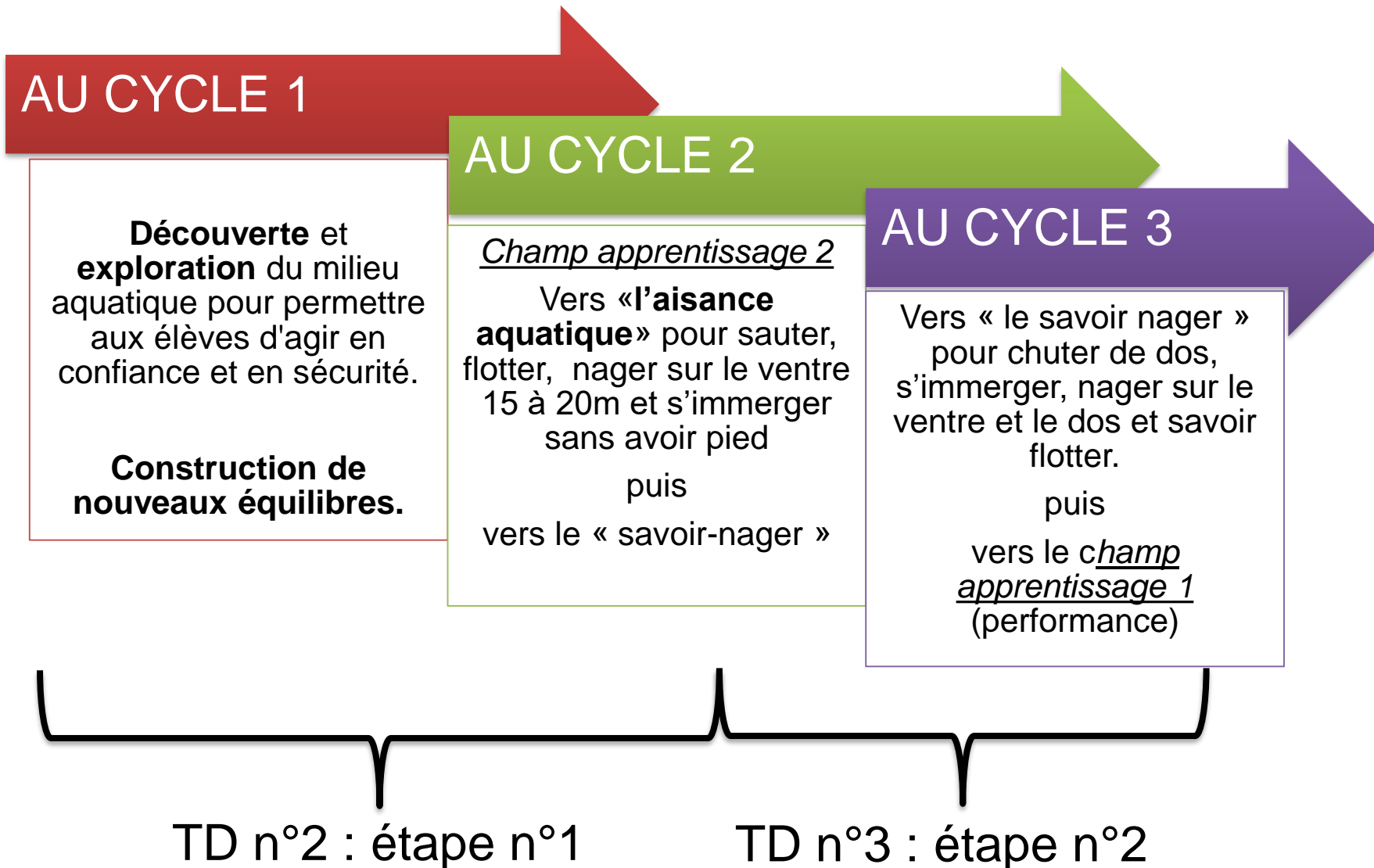
Mode d'entrée :  
Thématique,  
problématique

TD n°3 :  
Étape n°2  
Cycle 2 à cycle 3

ASSN



# UNE PROGRESSION DES APPRENTISSAGES « DES ACTIVITÉS DE NATATION » DU CYCLE 1 AU CYCLE 3



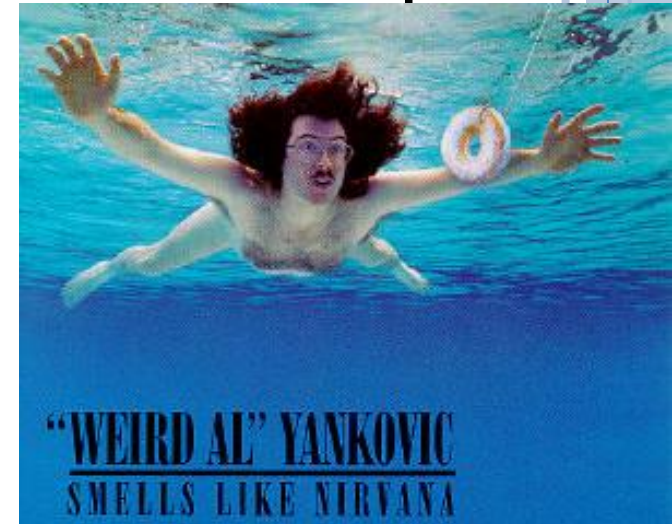
## TD 2 ET TD 3 « MISE EN SITUATION »

### TD n°2 :

Objectif : vivre une « tranche de vie » d'élève

Moyen : vivre quelques situations caractéristiques des étapes didactiques de S. Durali & L. Fouchard

Et ... vivre le test de l'ASSN



### TD n°3 :

Objectif : vous mettre en situation d'enseignement et d'élève

Moyen : 6 personnes (une par groupe) vont préparer chacune une situation au choix selon un constat et devront la mettre en place pour un groupe de \_\_\_\_ personnes



# **RAPPEL SUR LA DIDACTIQUE DE LA NATATION**



# LES STADES DU CURRICULUM CONATIF DE BUI XUAN (1989)

## 1<sup>ère</sup> étape émotionnelle

- L'émotion prime sur la réflexion. La technique est ignorée.
- **Centration sur son propre corps**

## 2<sup>ème</sup> étape fonctionnelle

- L'apprenant se pose des questions pour savoir « *Comment ça marche?* »
- **Centration sur les effets à produire.**

## 3<sup>ème</sup> étape technique

- Le sujet cherche à être efficace. « *Comment font ceux qui réussissent?* »
- **Centration sur les moyens ( la technique).**

## 4<sup>ème</sup> étape contextuelle

- L'apprenant se décentre de la technique pour s'adapter aux variations du contexte. « *Comment être plus efficace?* »
- **Centration sur l'adéquation entre les effets et les moyens.**

## 5<sup>ème</sup> étape d'expertise

- Le sujet est expert et autonome. Il crée une conduite singulière, la sienne.
- **Centration sur l'efficacité optimale.**

# LES STADES DU CURRICULUM CONATIF DE BUI XUAN (1989)

## 1<sup>ère</sup> étape émotionnelle

- Les représentations souvent erronées du milieu et de soi gouvernent les conduites.
- **Stratégies : jeux et démystification par expérimentation**

## 2<sup>ème</sup> étape fonctionnelle

- Les élèves recherchent et découvrent les liens corps  $\leftrightarrow$  eau.
- **Centration sur les effets produits et à produire.**

## 3<sup>ème</sup> étape technique

- L'élève découvre comment agir efficacement
- **Centration sur les principes d'efficacité**

## 4<sup>ème</sup> étape contextuelle

- L'élève s'adapte selon son intention et selon le milieu
- **Centration sur l'adéquation entre les effets et les moyens.**

# PROPOSITION D'ÉTAPES D'APPRENTISSAGE

Propositions d'étapes selon S. Durali et L. Fouchard

Entrer dans l'eau et accepter d'immerger le corps et la tête.



Se déplacer à la surface de l'eau grâce à des appuis solides.



S'horizontaliser à la surface de l'eau à partir d'appuis solides.



Descendre au fond de la piscine et augmenter sa durée d'immersion pour agir : apnée inspiratoire.



Se rééquilibrer à partir de déséquilibres divers en appui sur une aide à la flottaison.

# PROPOSITION D'ÉTAPES D'APPRENTISSAGE

Suite des propositions d'étapes selon S. Durali et L. Fouchard

**Se laisser flotter et/ou remonter par l'eau sans bouger.**




**Accepter et varier les entrées dans l'eau.**



**Construire un équilibre dynamique horizontal ventral, dorsal et costal à partir d'une poussée sur un appui solide**

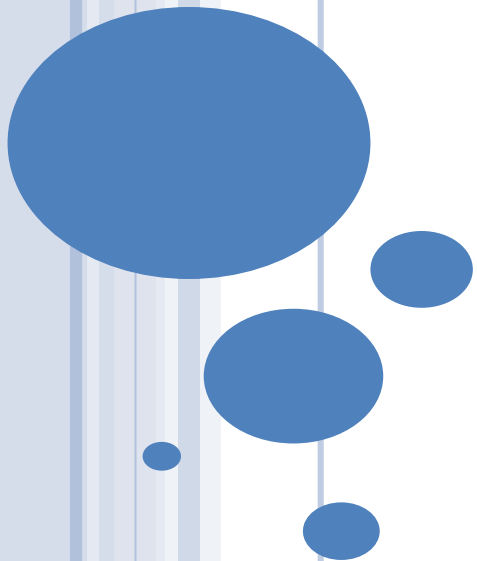


**À partir d'une glisse ventrale ou dorsale, entretenir et créer de la vitesse grâce à l'action simultanée ou alternée des bras**



**Construire une propulsion alternée en jambes ventrale, dorsale, costale pour se déplacer en nage complète**

# LA NATATION AU CYCLE 1



# 5 domaines d'apprentissage

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Explorer le monde

EPS



## 4 CARACTÉRISTIQUES DE CE DOMAINE D'APPRENTISSAGE: « AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES »

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

**Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés**

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Collaborer, coopérer, s'opposer

# RESSOURCE MATERNELLE : CF. EDUSCOL

<http://eduscol.education.fr/cid91994/agir-s-exprimer-comprendre-a-travers-l-activite-physique.html>

- ✓ « Le milieu aquatique : un milieu à **apprivoiser** par le jeune « terrien » ou « **peurs et plaisir** cohabitent »
- ✓ « Quitter ces repères connus pour accepter de **se laisser porter** par l'eau avec la **tête immergée** et **explorer la profondeur** nécessite **de nombreuses situations pédagogiques intermédiaires.** »
- ✓ « Les apprentissages à développer
  - Acquérir de nouveaux **repères** perceptifs
  - Se **vivre** et se **percevoir** comme un « **corps flottant** »
  - Adapter ses solutions **respiratoires**
  - Construire un corps qui **glisse** et se **propulse** »
- ✓ « Une démarche qui privilégie l'aspect **ludique** ». « Une démarche qui laisse une grande place aux **jeux** est essentielle pour respecter les caractéristiques de cet âge. »

« **Ce qui est à construire en fin de cycle** (lorsque les conditions d'accès à la piscine sont réunies) :

✓ **Explorer** le milieu aquatique, participer à des **jeux aquatiques** adaptés et y prendre **plaisir**

✓ **Immerger la tête dans l'eau**, avec des yeux ouverts qui prennent des **informations** dans le volume d'eau (objets immergés, cerceaux...)

✓ Réussir à retenir **sa respiration dans l'eau** (apnée respiratoire) mais aussi pouvoir **souffler dans l'eau** (alterner une inspiration aérienne et une expiration subaquatique)

« **Ce qui est à construire en fin de cycle :** *(lorsque les conditions*

*d'accès à la piscine sont réunies) :*

✓ **Flotter** dans l'eau, **se laisser porter** par l'eau sur le ventre et également sur le dos en utilisant des objets ( frites, planches), puis **sans objets**

✓ Réaliser des **coulées ventrales** avec la **tête dans l'eau**, le regard dirigé vers le fond, après une poussée sur le bord de la piscine et en se laissant flotter dans l'eau



« **Ce qui est à construire en fin de cycle :** (lorsque les conditions d'accès à la piscine sont réunies) :

- ✓ Explorer des **déplacements aquatiques avec la tête dans l'eau** en s'aidant des bras et des jambes (propulsions diverses expérimentées et recherche d'appuis solides dans l'eau)
- ✓ Explorer **la profondeur et le volume aquatique** pour aller chercher des objets immergés. »



## À L'ÉCOLE MATERNELLE, UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE PROGRESSIVE:

Entrer par des jeux : utiliser des jeux collectifs, des jeux de récré, des jeux dansés, jouer sur l'imaginaire des élèves en faisant comme ..., mettre en lien avec des albums, utiliser des parcours .

Faites expérimenter les réactions de l'eau sur le corps et du corps sur l'eau : par exemple pour la flottaison, les appuis

Démystifier les fausses représentations : Transformer les représentations de l'enfant par des expériences vécues.



# À L'ÉCOLE MATERNELLE, UNE DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE PROGRESSIVE:

## Mettre en lien l'avant, le pendant et l'après piscine :

- Se remémorer les activités
- Echanger sur les difficultés
- Lien avec les jeux utilisés
- Expériences sur le monde (flotte ou coule, projet autour de l'eau)
- Produire des traces des activités vécues (affiche, dessins, etc.)
- Se représenter le réel (maquette, figurines, photos, etc.)




## Mettre en place des parcours différenciés et progressifs

- Permettre aux enfants d'expérimenter et de se faire plaisir dans des parcours intégrant :  
l'entrée dans l'eau, l'immersion et les déplacements.








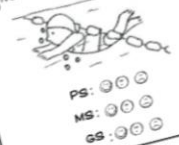



# ÉLÉMENTS DE PROGRESSIVITÉ AU CYCLE 1








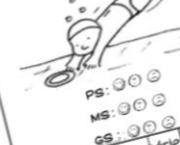



	Petit bain	Grand bain	Grand bain
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Entrer dans l'eau</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrer par l'échelle                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Glisser avec un tobogan</li> <li>• Rentrer le long de la perche</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrer sur un tapis                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sauter avec une aide</li> <li>• Glisser avec un tobogan et une aide</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sauter sans aide</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Se déplacer dans l'eau</b></li> <li>▪ <b>S'équilibrer</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Marcher en se tenant au bord                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se déplacer le long du bord sans appuis pédestre.</li> <li>▪ Se déplacer avec un objet flottant sans appuis pédestre</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se déplacer le long du bord                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se déplacer avec du matériel sur le ventre</li> <li>▪ Se déplacer sur le dos avec du matériel</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nager de petites longueurs sans matériel                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nager une moyenne distance sans matériel</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>S'immerger</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Flotter</b></li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire des bulles dans l'eau                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Toucher le fond et remonter                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Passer dans un cerceau ou sous une ligne d'eau</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aller chercher un objet en utilisant la perche                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Chercher un objet sans aide</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire l'étoile sur le dos                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire l'étoile sur le ventre</li> </ul> </li> </ul>

# DIAGNOSTIQUE ET ÉVALUATION EN NATATION CYCLE 1 (EXEMPLE)





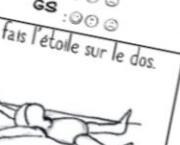
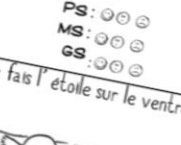

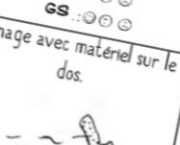
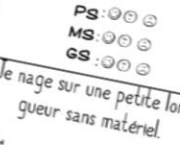
## Dans le petit bassin.....

 J'entre dans l'eau	<b>Niveau 1</b> J'entre par l'escalier ou l'échelle.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	<b>Niveau 2</b> J'entre dans l'eau le long de la perche.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je fais des bulles dans l'eau.	 Je souffle en passant sous la ligne d'eau (ou un cerceau). PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je vais sous l'eau et/ou je flotte. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je me déplace dans l'eau	 Je me déplace en tenant le bord. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je me déplace le long du bord. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○






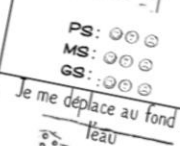

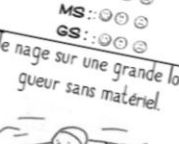
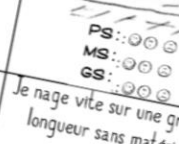
## Dans le grand bassin.....

 J'entre dans l'eau	<b>Niveau 3</b> J'entre dans l'eau sur un tapis.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	<b>Niveau 4</b> Je saute avec une aide.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je vais chercher un objet avec une aide.	 Je vais chercher un objet sans aide. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je nage avec matériel, ventre. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je me déplace loin du bord.	 Je me déplace dans l'eau. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je nage avec matériel sur le dos. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○

## Dans le grand bassin.....

 J'entre dans l'eau	<b>Niveau 5</b> Je saute sans aide.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	<b>Niveau 6</b> Je roule sur un tapis.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je fais l'étoile sur le dos.	 Je fais l'étoile sur le ventre. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je nage sur une petite longueur sans matériel. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je me déplace dans l'eau	 Je nage avec matériel sur le dos. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je nage sur une grande longueur sans matériel. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○

## En grande profondeur.....

 J'entre dans l'eau	<b>Niveau 7</b> Je bascule en avant.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	<b>Niveau 8</b> Je plonge.  PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je plonge en canard.	 Je me déplace au fond de l'eau. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je nage vite sur une grande longueur sans matériel. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○
 Je me déplace dans l'eau	 Je nage sur une grande longueur sans matériel. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○	 Je nage vite sur une grande longueur sans matériel. PS: ○○○○ MS: ○○○○ GS: ○○○○

# UN EXEMPLE D'UN JEU EN NATATION CYCLE 1

**Objectif:** s'allonger, se déplacer (propulsion jambes) , accepter d'être éclaboussé par le jeu.

**But:** ramener toutes les pièces sur son île

**Dispositif:**

4 équipes de pirates ( 4 x 8 élèves), une caisse sur l'île centrale (le trésor) avec des objets (les pièces), un gros tapis par groupes (les bateaux), 4 caisses (les coffres des pirates).

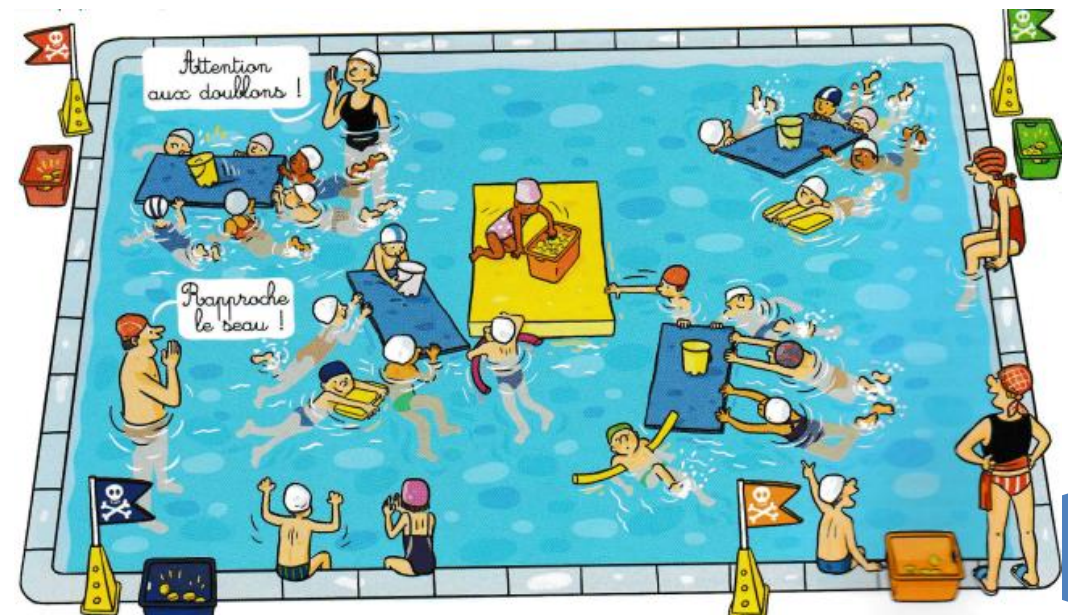
Les pirates se regroupent depuis leur territoire puis doivent atteindre l'île située dans une zone où ils n'ont pas pied. Ils prélèvent une pièce à chaque fois et doivent la déposer dans leur caisse à trésor.

Durée 7 min.

**Critères de réussite:** Récupérer plus de pièces que les autres équipes.

**Variables:**

- Lieu de l'île (plus ou moins profond)
- Type d'objet transporté (flottant, coulant)
- Aides à la flottaison différentes selon le niveau de chacun (frite, planche, tapis...)



# EXEMPLE D'UNE SITUATION EN NATATION CYCLE 1

**Objectif:** s'immerger sans peur

**But:** Passer sous les bras des pêcheurs pour pouvoir sortir.

**Dispositif:**

2 groupes de 12 élèves (1/2 classes) = 6 poissons + 6 pêcheurs

Les pêcheurs se tiennent par la main avec les jambes écartées, les mains non levées

Les poissons sont dans le filet et doivent en sortir en passant sous les bras.

**Critères de réussite:**

Arriver à sortir du filet.

**Simplification:**

- Demander aux pêcheurs de lever les bras au-dessus de la surface de l'eau
- Partir d'une zone moins profonde

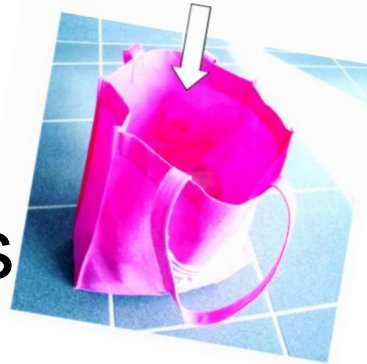
**Complexification:**

- Les poissons doivent s'échapper en passant sous les jambes des pêcheurs.
- Les poissons partent hors du filet et doivent aller chercher à manger dans le filet en prenant un objet immergé

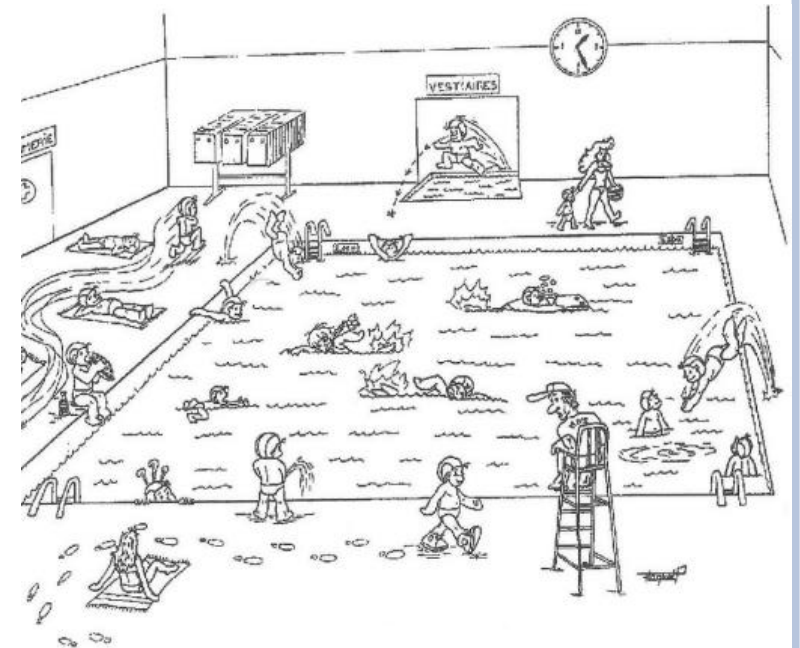
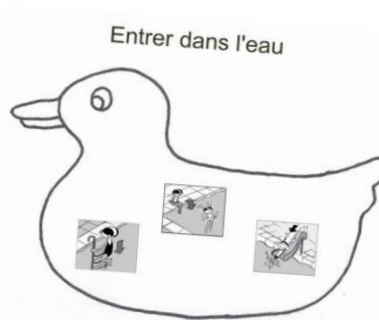


# À L'ÉCOLE MATERNELLE, LIENS AVEC LES AUTRES DISCIPLINES:

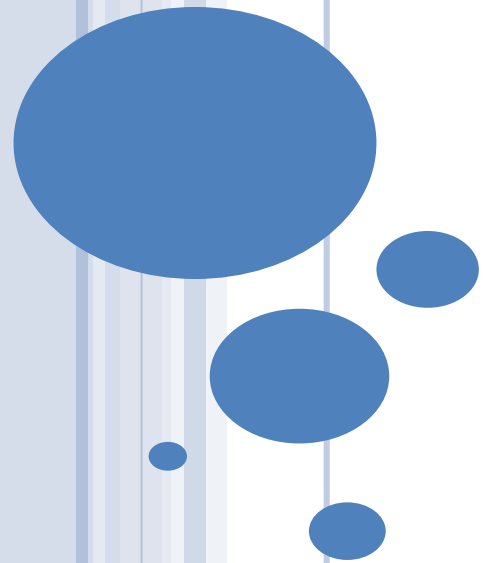
- Lecture, vocabulaire
- Exprimer ses émotions
- Se repérer
- Planifier (faire son sac)
- Les droits et les devoirs
- Dessiner
- S'auto évaluer
- D'autres idées ?



Les règles à la piscine  
(Colorie ce qui est interdit)



# LA NATATION AU CYCLE 2



# ASPECTS INSTITUTIONNELS DE L'EPS : LES PROGRAMMES AUX CYCLES 2 ET 3

## BO HS N°11 DU 26 NOVEMBRE 2015

### 4 champs d'apprentissage

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Adapter ses déplacements à des environnements variés

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Exemples :  
Athlétisme (courir vite, courir longtemps, lancer, sauter)

Exemples :  
**savoir nager**,  
s'orienter, activité de roue et de glisse

Exemples :  
Danse, cirque, acrosport, gymnastique

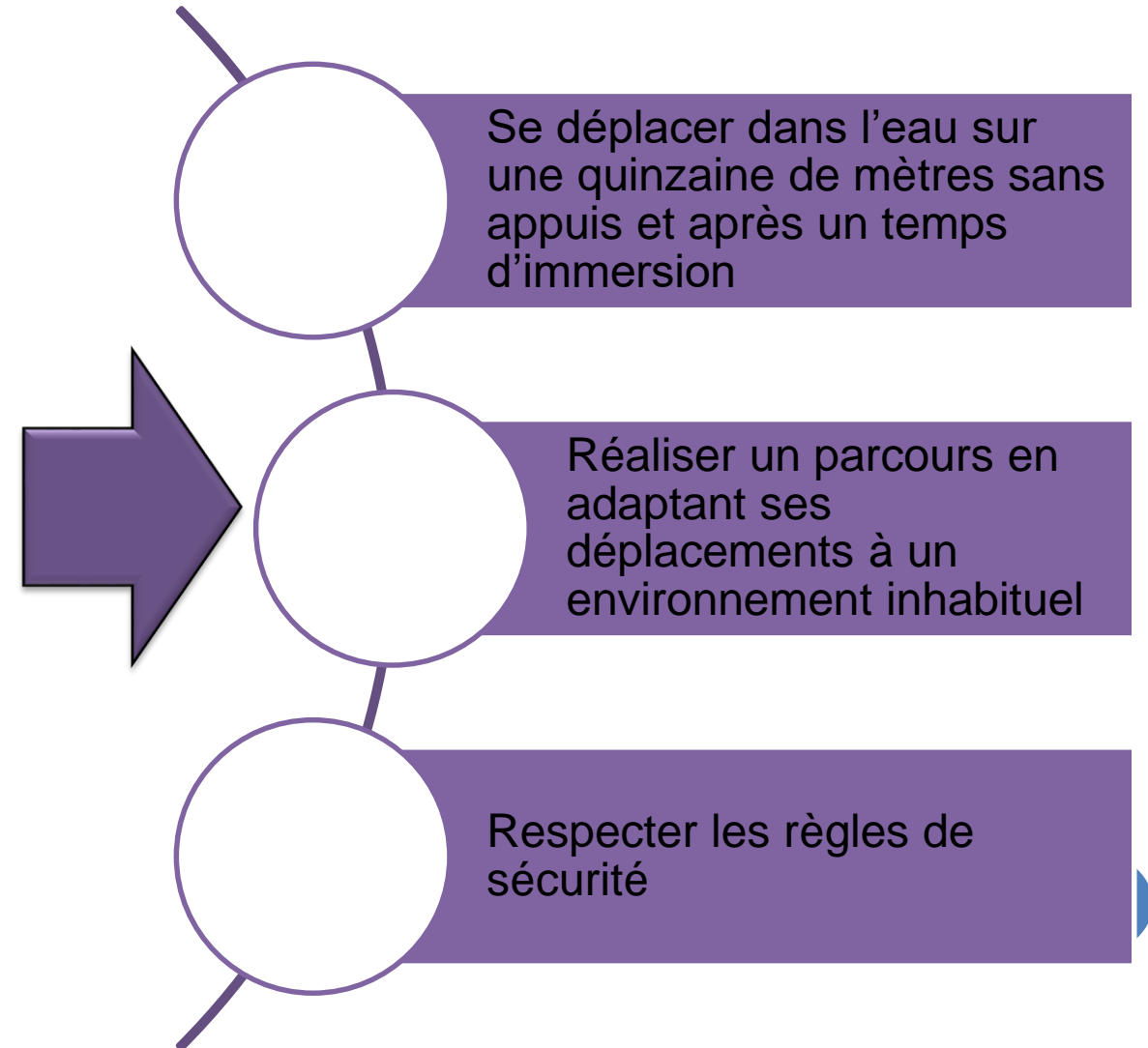
Exemples :  
Jeux sportifs collectifs, jeux de raquette, lutte

# CE QUE DISENT LES PROGRAMMES DU CYCLE 2 - BO HS N°11 DU 26 NOVEMBRE 2015

## Compétences travaillées pendant le cycle 2



## Les attendus de fin de cycle 2



# LIEN AVEC LE S4C (propositions)

Via les 5 compétences générales (S4C → C. G.)

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Entrer dans l'eau
- Flotter
- S'immerger
- Se déplacer

S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par essai-erreur
- Comprendre les principes d'efficacité
- Comprendre le lien corps / eau
- S'auto évaluer

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Connaitre les règles et les respecter (sens de déplacement)
- Prendre des rôles autres que nageur

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Règles d'hygiène
- Règles de sécurité
- Test d'aisance

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Connaitre les nages codifiées
- Connaître des nageurs de haut niveau et qq performances

# LES PRINCIPES À ACQUÉRIR

Principe de flottabilité et d'équilibre  
Equilibre par combinaison de forces  
(poussée d'Archimède, poids)

- Accepter de se laisser porter par l'eau, de s'immerger
- Maîtriser des équilibres variés associés ou non à différentes prises d'appui (planche..)

Principe de glisse  
Minimisation de la résistance au déplacement

- Allonger son corps dans l'axe de son déplacement

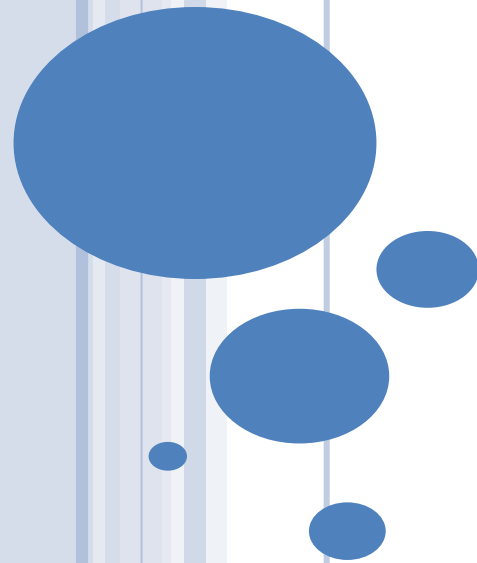
Principe de respiration  
Structuration respiration / motricité

- S'immerger totalement (en apnée) et expirer sous l'eau, sans déplacement puis avec

Principe de propulsion  
Organisation des actions motrices.  
Optimisation de ces actions

- Orienter les appuis et maîtriser leur amplitude

# EXEMPLE D'UNE DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE UN PROJET AUTOUR D'UN ALBUM À NAGER



# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – ALBUM À NAGER

## LE PARTI PRIS DE LA DÉMARCHE

- 3 personnages auxquels les enfants peuvent s'identifier.



Lola



Têtenlère



Pensatou

- Partir des représentations d'un des personnages (Têtenlère) pour faire des expériences et des constatations (Pensatou)
- Sur la base de la démarche d'investigation, mettre en relation des expériences sensori-motrices et des expériences scientifiques.

# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – L'ALBUM À NAGER

## La structure de l'album

- Le contexte (p.3 à 10)
- Le corps du récit (p. 11 à 40)
  - 3 peurs
  - Des expériences (corporelle) + des fiches d'expérience scientifiques
  - Des aventures → 3 parcours
- Prolongement et dénouement (p. 41 à 48)



D'abord les souris descendirent dans l'eau.  
Ensuite, elles se déplacèrent le long de la rive.  
Puis elles contournèrent un gros rocher.  
Enfin, elles plongèrent sous une profonde racine.



# La fabuleuse aventure de Lola – les peurs

## Les peurs et expériences dans l'album

Les représentations (Têtenlère) et la réalité (Pensatou)	Les conditions de l'expérience	La constatation de Têtenlère
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Si je tombe, l'eau va entrer partout à l'intérieur de mon corps.</b></li><li>➤ Mais non, l'eau ne peut pas rentrer dans ton corps</li></ul>	Essaie de mettre la tête dans l'eau et ouvre grand la bouche	C'est vraiment génial, l'eau ne rentre pas
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Si je lâche la branche, je coule.</b></li><li>➤ Mais non tu ne peux pas couler.</li></ul>	Essaie de rester sans bouger, la tête dans l'eau et lâche le bord.	C'est fantastique, l'eau me porte. Je flotte
<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Si je descends au fond, l'eau va me garder.</b></li><li>➤ Mais non tu ne peux pas rester au fond</li></ul>	Essaie de descendre jusqu'au fond le long de cette branche, puis lâche-la et ne bouche plus.	C'est incroyable, l'eau me pousse vers la surface. Je remonte.

# La fabuleuse aventure de Lola – les expériences

## Les fiches **vertes** (expériences corporelles et scientifiques)

### L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?

Séances 2 et 3 (petite, puis grande profondeur)

Objectif dominant : **IMMERSION**  
 ► ACCEPTER L'OUVERTURE DES YEUX ET DE LA BOUCHE

**En classe : rappel du dialogue (page 12 de l'album)**

- « Je ne veux pas aller dans la rivière, dit Titandine le lendemain matin, c'est trop dangereux ! Si je tombe, c'est évident, l'eau va rentrer partout à l'intérieur de mon corps ! »
- « Mais non, l'eau ne peut pas rentrer dans ton corps », répondit Pénates.
- « Si, si, si ! J'en suis sûr, je l'ai vu dans mon cancheur ! »

→ Discussion en groupe classe, réponses provisoires à la question.  
 → Propositions, par les enfants, d'activités permettant de vérifier ces hypothèses.  
 → Propositions d'activités par l'enseignante, rappel de l'expérience suggérée par Lola et des conditions de son déroulement (page 13 de l'album).

« Titandine et Pénates à nouveau, dit Lola. Venez avec moi dans la mare. Essayez de mettre la tête dans l'eau et ouvrez grand la bouche. »

**À la piscine**

**Expériences**

- Un adulte et un ou plusieurs observateurs : ouvrir la bouche sous l'eau, faire une grimace la bouche ouverte...
- Crier sous l'eau, dire son prénom, montrer un certain nombre de doigts...
- Souffler sous l'eau, fort, par à coups...

**Évolutions**

- Varier la position de la tête : en regardant vers le fond, vers l'avant, sur le côté...
- Essayer avec et sans lunettes de natation.

**En classe : mise en commun**

- Discussion en groupe classe et retour sur les hypothèses.
- Délibération d'une trace écrite et conservation dans un support à déterminer (« cahier de l'eau »).

**En classe : rappel de la fin du dialogue (page 14 de l'album)**


« Pénates à nouveau, se dit Titandine. C'est vraiment gênant, l'eau ne rentre pas. »

**Les expériences de Lola**

### Fiche-séquence n°1

#### ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

## Que se passe-t-il quand on met un récipient vide dans l'eau ?



**Lien avec l'album**

La première peur de Titandine : « Si je tombe, c'est évident, l'eau va rentrer partout à l'intérieur de mon corps... »

Ce qu'il faut constater en classe : Dans certains cas, l'air ne peut s'échapper du récipient et l'eau ne peut donc pas y rentrer.

**Connaissances mobilisées**

Matériau : « L'air est de la matière, ce n'est pas du vide. »

Densité : « L'air est plus léger que l'eau. » ou « À volume égal, l'air est plus léger que l'eau. »

**LIENS AVEC LA QUANTIFICATION**

Ce qu'il faut mettre en relief avec les expériences de Lola à la piscine

Voir « Les expériences de Lola », 8

« L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ? »

Ce qu'il faut transférer en natation

- Il y a de l'air dans nos poumons, il empêche l'eau de rentrer et je tiens ça, même si j'ai la bouche ouverte, l'eau ne rentre pas. »

DESSCRIPTIF DES EXPÉRIENCES	MATÉRIEL NÉCESSAIRE	CONNAISSANCES et liens à faire avec un projet
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Souffler sous une paille dans l'eau.</li> <li>• Souffler un ballon de baudouche.</li> <li>• Souffler dans l'eau pour faire bouger une petite balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un saladier.</li> <li>• Des pailles.</li> <li>• Des ballons de baudouche.</li> <li>• Des balles de ping-pong.</li> </ul>	<p>Les bulles, le changement de forme ou la mise en mouvement d'un objet liés aux effets de l'air.</p> <p>« L'air que l'on expire provient de nos poumons, il est contenu dans nos poches »</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre un récipient à l'envers dans l'eau et laisser l'air s'échapper et le reformant.</li> <li>• Mettre dans l'eau un récipient fermé et l'ouvrir en le faisant basculer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des bouteilles en plastique, des gobelets...</li> <li>• Des récipients avec leur couvercle.</li> </ul>	<p>L'air qui s'échappe d'un récipient adoucit la forme de bulles qui maintient la surface de l'eau.</p> <p>« Dans la piscine, on observe dans l'air sortant de notre bouche quand on se »</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre dans l'eau une bouteille plastique fermée, vide de son contenu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une bouteille en plastique.</li> </ul>	<p>L'eau ne peut entrer dans une bouteille fermée.</p> <p>« Notre bouche et notre gorge nous servent de fermeture à notre corps. »</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettre dans l'eau une bouteille plastique fermée, vide de son contenu, en ayant au préalable fait un tout petit trou dans la bouteille : il n'y a pas d'échange, sauf si on éternue une pression sur la bouteille.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Une bouteille en plastique avec quelques perles.</li> <li>• Un bouchon à petit goulot.</li> </ul>	<p>L'eau ne peut pas rentrer dans la bouteille si elle est déjà remplie de quelque chose : c'est de l'air.</p> <p>« L'eau peut rentrer si on expulse l'air »</p> <p>« Les muscles de notre gorge servent à faire rentrer ou à expulser de nos poumons. »</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vider l'air d'un contenant souple sans le remplacer par de l'eau, par exemple l'air contenu dans un sac plastique comme on aspire une compote à boire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des contenants souples : sacs ou plastiques...</li> <li>• Ciseaux et grande « de compote ».</li> </ul>	<p>Si on éternue, l'air d'un contenant se dilate et diminue de volume.</p> <p>« Lorsque nous expirons, notre corps aussi diminue de volume. »</p>

# La fabuleuse aventure de Lola – les expériences

Les fiches **vertes** (expériences corporelles et scientifiques)

**Peux-tu couler?**  
Matière 1 et 2

**ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES**  
Que se passe-t-il quand on met un objet dans l'eau ?

**Peux-tu rester au fond?**  
Matière 1 et 2

**ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES**  
Qu'est-ce qui fait qu'un objet flotte ou coule ?

**Les expériences de Lola**

Matériaux nécessaires	Matériel nécessaire	Observations et résultats
<ul style="list-style-type: none"><li>Un récipient rempli d'eau</li><li>Un objet léger (feuille de papier, bouchon de liège, etc.)</li><li>Un objet lourd (pièce de métal, pierre, etc.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Un récipient rempli d'eau</li><li>Un objet léger (feuille de papier, bouchon de liège, etc.)</li><li>Un objet lourd (pièce de métal, pierre, etc.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Le bouchon de liège flotte sur l'eau.</li><li>La pierre coule au fond.</li></ul>

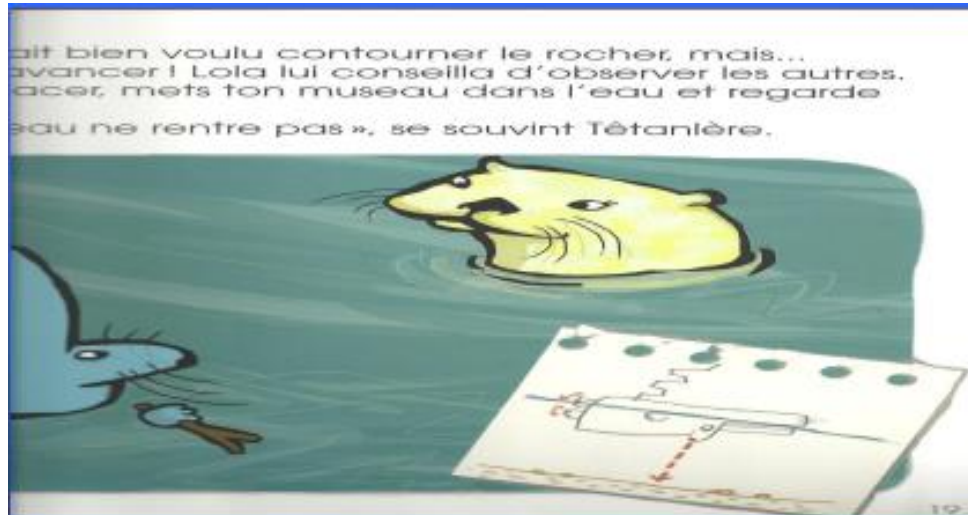
Matériaux nécessaires	Matériel nécessaire	Observations et résultats
<ul style="list-style-type: none"><li>Un récipient rempli d'eau</li><li>Un objet léger (feuille de papier, bouchon de liège, etc.)</li><li>Un objet lourd (pièce de métal, pierre, etc.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Un récipient rempli d'eau</li><li>Un objet léger (feuille de papier, bouchon de liège, etc.)</li><li>Un objet lourd (pièce de métal, pierre, etc.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Le bouchon de liège flotte sur l'eau.</li><li>La pierre coule au fond.</li></ul>

Matériaux nécessaires	Matériel nécessaire	Observations et résultats
<ul style="list-style-type: none"><li>Un récipient rempli d'eau</li><li>Un objet léger (feuille de papier, bouchon de liège, etc.)</li><li>Un objet lourd (pièce de métal, pierre, etc.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Un récipient rempli d'eau</li><li>Un objet léger (feuille de papier, bouchon de liège, etc.)</li><li>Un objet lourd (pièce de métal, pierre, etc.)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Le bouchon de liège flotte sur l'eau.</li><li>La pierre coule au fond.</li></ul>

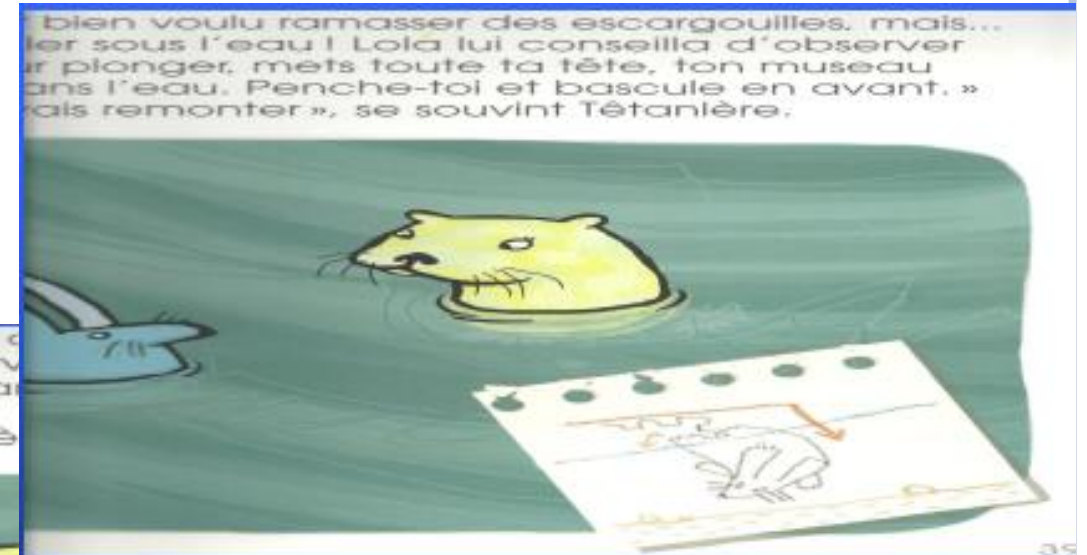


# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – LES CONSEILS

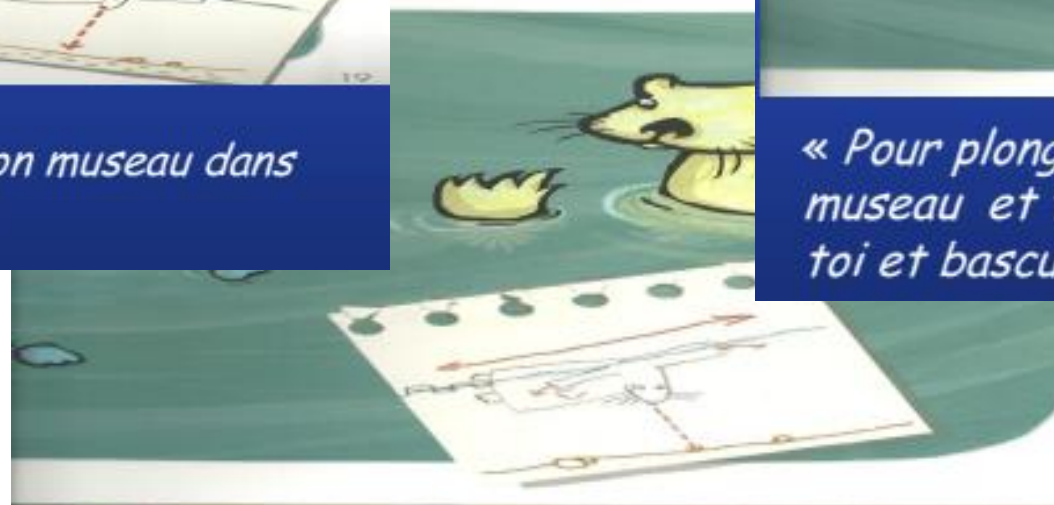
➔ critère de réalisation



« Pour te déplacer, mets ton museau dans l'eau et regarde le fond. »



« Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant »



« Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi »



# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – LES AVENTURES

Les fiches **bleues** : les parcours (Titeplage, Granbassin et Hautecascade )

## Aventure 1 : Titeplage

(pages 16 et 17 de l'album)

Séances 2 et 3 (petite, puis grande profondeur)

FICHE 1

Objectif dominant : PROPULSION ET PRISE D'INFORMATION

### Déroulement

Ce parcours s'effectuera au départ avec des frites (les « branches »). Puis, dès que possible, l'adulte incitera les enfants à réaliser l'exercice le plus rapidement possible sans aide à la flottaison. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.

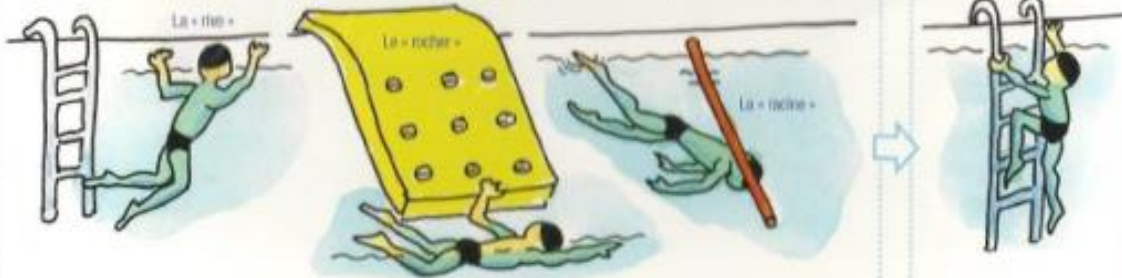


Le conseil de Lola :

« Pour te déplacer, mets le visage dans l'eau et regarde le fond. »



Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le premier jour, elles prennent des branches pour construire une cabane, descendent dans l'eau, se déplacent le long de la rive, contournent un rocher et passent sous une racine. L'adulte incite les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



D'abord, entre dans l'eau et progresse pour aller devant le long de la rive.

... ensuite, s'écarter du bord, avec ou sans flottaison, pour contourner un obstacle.

... enfin, s'immerger pour passer sous un autre obstacle.

... sortis de l'eau, pose son objet, puis reviens au départ.

Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- Entrer par l'échelle.
- Entrer sans utiliser l'échelle.
- Progresser le plus vite possible.
- Se tirer avec un seul bras.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.

- Contourner l'obstacle en prenant appui.
- Ne s'appuyer qu'avec une seule main.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.
- Contourner sans appui, la tête dans l'eau.

- Soulever l'obstacle.
- Plonger dessous sans le toucher.
- Passer sous deux obstacles ou sous un obstacle plus large.
- Plonger avant l'obstacle et nager sous l'eau.
- Egoïner avant de faire surface.
- Enchaîner inspiration et expiration.

Pour enrichir le parcours

- Éloigner la fin du parcours (« cabane »).
- Faire des pieds pour aller le plus loin possible.
- Inciter à garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
- Matérialiser la distance parcourue par des repères sur le bord de la piscine.

..... Les aventures des souris

## Aventure 1 : « Titeplage »



On se déplace le long du bord avec des frites (les branches) puis on contourne le tapis (rocher) enfin on passe sous la frite (grosse racine) et on dépose les frites pour construire la cabane.



# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – LES AVENTURES

Les fiches bleues : les aventures (Titeplage, Granbassin et Hautecascade)

➔ Situations révélatrices de compétences

**Aventure 2 : Granbassin** (pages 26 et 27 de l'album)

**Objectif dominant : ÉQUILIBRE ET PRISE D'INFORMATION**

**Mode de groupement : groupes de niveaux hétérogènes**

**Séances 4 et 5 (petite, puis grande profondeur)**

**Le conseil de Lola :**  
« Pour flatter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi. »

**Déroulement**  
Il s'agit de réaliser successivement les trois positions indiquées : soit une à la fois, l'enfant changeant de position après un certain nombre de tentatives ; soit les trois à chaque fois, l'enfant enchaînant chaque position après un court déplacement le long de la gouttière.

Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le troisième jour, elles glissent du bord d'une cascade, regardent pour aller sentir des poissons et plongent pour ramener des escargots. L'adulte aide les enfants à sentir en place et à vivre les mêmes aventures.

**La « poisson-toutou »**  
D'abord, entrer dans l'eau et se laisser mousser en hochet sans rien faire.

**La « bobotte d'eau »**  
... ensuite, se laisser flatter en étale tout rien faire.

**La « moinéou »**  
... enfin, se laisser flatter, recroquer à la verticale, visage dans l'eau.

**Le « sautoir de l'eau »**  
... venir de l'eau pour revenir au départ.

**Pour enrichir le parcours**

- Éclairer la fin du parcours.
- Se fixer le long d'un appui (gouttière, ligne d'eau ou double corde).
- Garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
- Matérialiser la distance parcourue des repères sur le bord de la piscine.

**Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on propose les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :**

- Sauter du bord en se reprenant en l'air.
- Sauter du bord en s'aidant dans l'eau exist, puis se reprenant dans l'eau.
- Rester le plus longtemps possible à la surface en maintenant la position.
- Basculer au bord, et accepter la perte d'équilibre ou la rotation.
- Tenir le main d'un camarade ou le bord pour maintenir son équilibre.
- Sauter du bord, puis prendre la forme dans l'eau.
- Flâner dans l'eau.
- Rester le plus longtemps possible à la surface, en maintenant la position.
- Enchaîner sur plus les trois positions proposées, l'une après l'autre.
- Utiliser une frêle ou une planche pour mieux comprendre la position.
- Sauter du bord puis prendre la forme dans l'eau.
- Rester le plus longtemps possible à la surface, en maintenant la position.
- Enchaîner sur plus les trois positions proposées, l'une après l'autre.
- Passer d'un équilibre ventral à un équilibre dorsal.

**Les aventures des souris**

**Aventure 3 : Hautecascade** (pages 36 et 37 de l'album)

**Objectif dominant : IMMERSION ET PRISE D'INFORMATION**

**Mode de groupement : groupes de niveaux hétérogènes**

**Séances 6 et 7 (petite, puis grande profondeur)**

**Le conseil de Lola :**  
« Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant. »

**Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le troisième jour, elles glissent du bord d'une cascade, regardent pour aller sentir des poissons et plongent pour ramener des escargots. L'adulte aide les enfants à sentir en place et à vivre les mêmes aventures.**

**La « cascade »**  
D'abord, basculer en avant, prendre de la vitesse pour entrer dans l'eau.

**La « moinéou »**  
... ensuite, se propulser en s'éloignant du bord pour atteindre un point donné.

**Les « escargots »**  
... enfin, s'immerger pour récupérer un ou plusieurs objets.

**Le « sautoir de l'eau »**  
... venir de l'eau pour revenir au départ.

**Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :**

- Descendre du toboggan sous, puis tête la première.
- Basculer en avant à partir d'un tapis soutenu par un adulte.
- Plonger du bord (à part assis ou accroupi debout).
- Plonger du bord ou d'un plot (à part debout).
- Quitter le bord avec un adulte dans l'eau.
- Se propulser, visage immergé, jusqu'à un tapis ou une ligne d'eau.
- Changer de direction pour atteindre plusieurs objets flottants.
- Plonger avec l'objet pour l'atteindre par un trajet sous-marin.
- Éclairer son point de départ.
- Descendre la position verticale, ou d'un adulte.
- Descendre le long d'une perche inclinée, d'une perche inclinée.
- Basculer tête la première en s'aidant d'une perche inclinée.
- Faire un plongeon carrelé pour atteindre l'objet.

**Pour enrichir le parcours**

- Éclairer la fin du parcours.
- Proposer une rigole pour la pêche aux escargots : choisir tel type d'objet, prendre le plus d'objets à la fois.
- Matérialiser les points collectifs de l'ensemble du groupe.

**Les aventures des souris**

# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – LES AVENTURES

Les fiches **bleues** : les aventures (Titeplage, Granbassin et Hautecascade )

<i>Page décrivant le contexte de l'action et son but</i>	<i>Pages décrivant le parcours à réaliser</i>	<i>Page décrivant les différentes solutions (différenciation)</i>	<i>Page « conseil de Lola » (clé pour la réussite)</i>	<i>Page décrivant les progrès de Têtanlère</i>
<p>&gt;&gt; (page 15)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour aller à Titeplage</li> </ul> <p>« Et si nous prenions des branches pour y construire une cabane ? »</p>	<p>&gt;&gt; (pages 16-17)</p> <p>« D'abord, les souris descendirent dans l'eau. Ensuite, elles se déplacèrent le long de la rive. Puis, elles contournèrent un gros rocher. Enfin, elles plongèrent sous une profonde racine. »</p>	<p>&gt;&gt; (page 18)</p> <p>« Regardez ! Moi, je m'accroche au bord ! »</p> <p>« Moi, je me déplace avec une branche ! »</p> <p>« Et moi, je regarde le fond et je bats des pattes ! »</p>	<p>&gt;&gt; (page 19)</p> <p>« Pour te déplacer, mets ton museau dans l'eau et regarde le fond. »</p>	<p>&gt;&gt; (page 20)</p> <p>« [...] tu es un vrai champion du museau dans l'eau. »</p>
<p>&gt;&gt; (page 25)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En arrivant à Granbassin</li> </ul> <p>« Et si nous imitions leur forme pour ne pas leur faire peur ? »</p>	<p>&gt;&gt; (pages 26-27)</p> <p>« D'abord, les souris prirent la forme des poissons-touboule. Ensuite, elles imitèrent les étoilantes d'eau. Enfin, elles se laissèrent flotter comme les molméduses. »</p>	<p>&gt;&gt; (page 28)</p> <p>« Regardez ! Moi, je flotte sur le ventre ! »</p> <p>« Moi, je flotte sur le dos ! »</p> <p>« Et moi, je change de position en battant des pattes ! »</p>	<p>&gt;&gt; (page 29)</p> <p>« Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi ! »</p>	<p>&gt;&gt; (page 30)</p> <p>« [...] tu es le champion des oreilles dans l'eau ! »</p>
<p>&gt;&gt; (page 35)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En arrivant à Hautecascade</li> </ul> <p>« Et si nous allions à la pêche aux trésors ? »</p>	<p>&gt;&gt; (pages 36-37)</p> <p>« D'abord, les souris glissèrent du haut de la cascade. Ensuite, elles nagèrent pour sentir les nénufleurs. Enfin, elles plongèrent pour ramasser des escargouilles. »</p>	<p>&gt;&gt; (page 38)</p> <p>« Regardez ! Moi, je descends le long de cette branche ! »</p> <p>« Moi, je vais au fond en sautant du bord ! »</p> <p>« Et moi, je plonge la tête la première ! »</p>	<p>&gt;&gt; (page 39)</p> <p>« Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant. »</p>	<p>&gt;&gt; (page 40)</p> <p>« [...] tu es devenu un véritable champion du plongeon la tête la première ! »</p>

# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – LES ACTIVITÉS

Les fiches **orange** (des activités annexes en lien avec l'histoire)

## Les souris s'arrosent

Séance 1 (petite profondeur)

FICHE 1

Objectif dominant : IMMERSION

Mode de groupement : jeu collectif en grand groupe (groupes de niveau hétérogènes)



### Matériel

Pas de matériel ou petit matériel type seaux, arrosoirs, seaux...

### Organisation

Groupe classe dans sa totalité ou bien deux grands groupes.

### But

Arroser les autres « souris » de différentes façons, avec ou sans matériel d'arrosage.

### Déroulement

Le jeu débute et finit au signal.

### Évolutions

- Deux groupes, placés dans deux zones différentes (par exemple de part et d'autre d'une ligne d'eau), jouent à s'arroser.
- Les deux groupes ont des rôles différents : les « souris arroseuses » doivent arroser un espace délimité tandis le groupe des « souris arrosées » les arrose d'eau, avec ou sans matériel.
- L'arrosage se fait sur le support d'une comptine, par exemple sur l'air de « Savez-vous planter les choux ? » :  
Pour arroser vos amis  
À la mode des souris  
Et pour mouiller vos amis  
On peut faire « oui » (oui) (inviter les enfants à proposer des idées)



### Conseils à l'adulte

Ce jeu peut s'apparenter à un rituel de début pour les plus petits. Il peut aussi servir d'aide aux angoissés des enfants. L'adulte surveillera les plus craintifs afin de ne pas obtenir l'effet inverse (peur d'être arrosé). On peut notamment inciter les enfants à s'arroser eux-mêmes avant d'arroser les autres.

Les jeux des souris

## Les souris pêchent au filet

Séance 1 (petite profondeur)

FICHE 2

Objectif dominant : IMMERSION

Mode de groupement : jeu collectif en grand groupe (groupes de niveau hétérogènes)



### Matériel

Pas de matériel.

### Organisation

Deux groupes sont constitués, rassemblant chacun une douzaine d'enfants. L'un des groupes forme une ronde, les enfants se tenant la main, à la surface, pour constituer le « filet ». L'autre groupe, les « souris », se tient à l'extérieur de la ronde.

### But

Rattraper ou sortir du filet en passant sous les « mailles » (réalisées par les bras des enfants).

### Déroulement

Le groupe formant le filet détermine le moment où il se ferme (en immergeant les mains), soit en comptant (un nombre est déterminé au départ), soit en chantant (c'est alors un mot qui est choisi). Les souris présentes rejoignent la ronde et on recommence.

### Évolutions

- Si le filet est fermé, les souris peuvent encore s'échapper en passant sous les bras ou entre les jambes.
- Des objets immergés sont placés au centre du filet. Le but des souris est alors de rentrer dans le filet pour prendre ces objets.
- La ronde peut être mobile : tourner, avancer, reculer...



### Conseils à l'adulte

La situation vise à provoquer une immersion progressive, chacun restant maître de son niveau d'engagement. Le rôle de l'adulte est primordial : il encourage, participe effectivement au jeu (il peut aussi jouer le rôle d'une souris), il sollicite et intègre les propositions des enfants en cours de jeu.

Les jeux des souris

# La fabuleuse aventure de Lola – La temporalité de la leçon

## L'articulation avant / pendant / après la piscine

Un peu avant

- **Projet en lien avec l'eau (texte, œuvre, etc.)**
- **Activités scientifiques**
- **Lecture d'ouvrage sur les personnages (ex : Lola la loutre)**

Juste avant

- **Lecture des pages « connexes » de l'album en lien avec la leçon (ex : les peurs)**
- **Lecture des aventures en lien avec la peur**

Pendant

- **Lecture des cauchemars**
- **Lien avec les activités scientifiques**
- **Mise en groupe de besoins**

Un peu après

- **Lire, dire, écrire**
- **Activités scientifiques**
- **Suite de l'histoire**

## Exemple d'organisation pédagogique

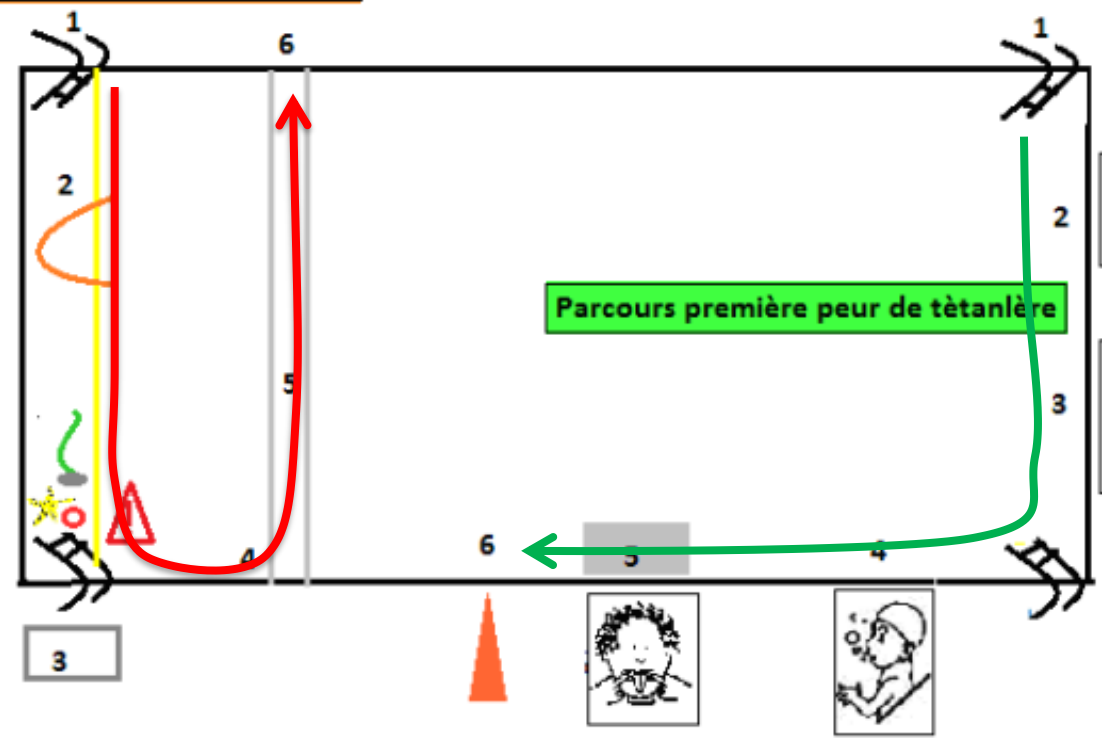
- ✓ 2 classes
- ✓ 2 bassins
- ✓ 4 Groupe de niveaux homogènes : Têtanière, Pensatou, Lola 1 et Lola 2.
- ✓ Structure de la séance « type » : jeux de souris, expérience, parcours avec 3-4 séances pour chaque parcours (titeplage, grandbassin, hautecascade)



# La fabuleuse aventure de Lola - L'organisation de la leçon

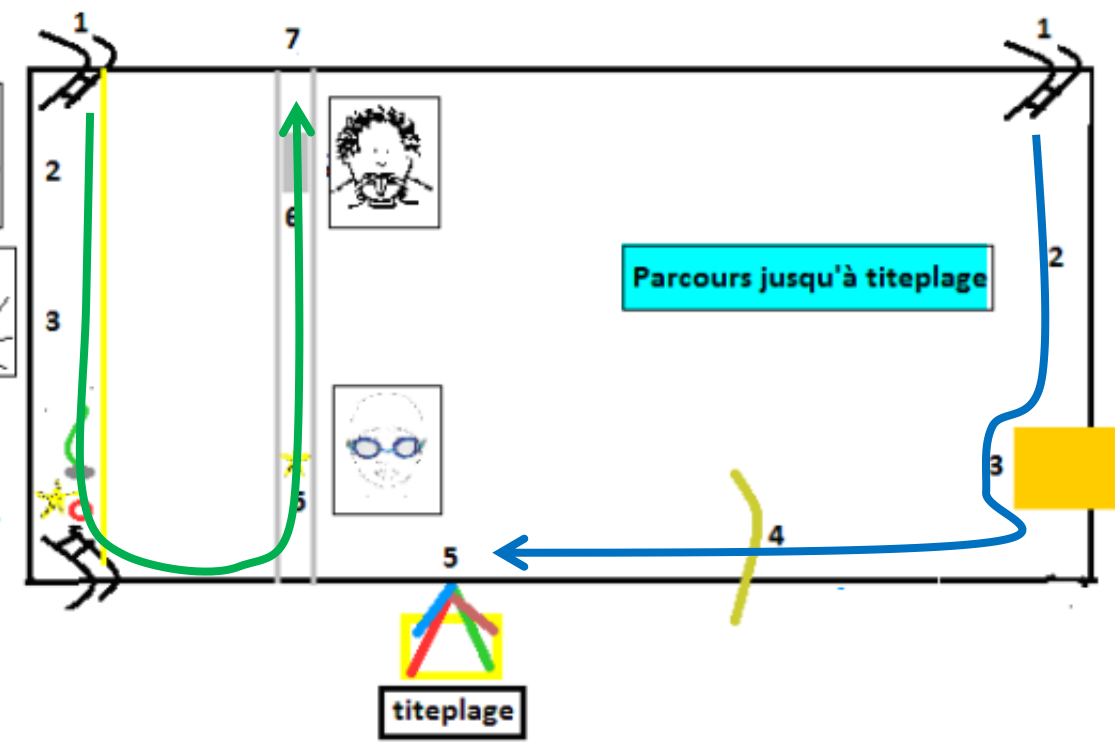
## Exemple d'organisation spatiale en parcours (les souris / les peurs / les aventures)

Parcours chasse aux trésors



Parcours première peur de tétanlère

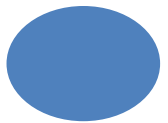
Parcours première peur de tétanlère



Parcours jusqu'à titeplage

# La fabuleuse aventure de Lola – L'organisation de la séquence

	Liens avec l'album	Jeux à vivre à la piscine	Expériences à vivre à la piscine	Parcours à vivre à la piscine	Documents d'évaluation	
Séance 1	Page 3 de l'album	Fiches 1 et 2 • Les souris s'arrosent • Les souris pêchent au filet			Travail sur les représentations en classe	
Séances 2 et 3	Page 11 à 20 de l'album	Fiches 3 et 4 • Les souris jouent aux otaries • La pêche au trésor des souris	Fiche 1 • L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?	Fiche 1 • Aventure 1 : Titrepage	Tout au long du cycle : auto-évaluation de l'enfant à l'aide des « diplômes » (voir fiche d'évaluation, p. 52)	
Séances 4 et 5	Page 21 à 30 de l'album	Fiches 5 et 6 • Les souris jouent aux bateaux • Les souris jouent aux loutres	Fiche 2 • Peux-tu couler ?	Fiche 2 • Aventure 2 : Granbassin		
Séances 6 et 7	Page 31 à 40 de l'album	Fiches 7 et 8 • Les souris sous-mariées • Les souris jouent aux torpilles	Fiche 3 • Peux-tu rester au fond ?	Fiche 3 • Aventure 3 : Hautecascade		
Séances 8 et 9	Page 41 à 44 de l'album	Reprise éventuelle de jeu en intégrant les nouvelles propositions de la classe	Fiches 4 et 5 • Peux-tu souffler toujours dans l'eau... et jamais dans l'air ? • Peux-tu te déplacer facilement dans l'eau ?	Fiche 4 • Aventure 4 : La danse des souris		
Séance 10 et 11	Pas de lien direct avec l'album		Fiches 6 et 7 • Comment glisser facilement dans l'eau ? • Comment s'aider de l'eau pour avancer ?	Aventure inventée par la classe		
Séance 12			Fiche 8 • Peux-tu nager en n'expirant jamais dans l'air ?	Évaluation finale (voir « annexes », p. 60)		Test final renseigné par l'adulte



# La fabuleuse aventure de Lola – L'organisation de la séquence

Séance	Pages de l'album	Jeux de souris (fiche ORANGE)	Expériences de Lola (fiche VERTE)	Aventures des souris (fiche BLEUE)
1	p. 11 à 20	<u>Fiche 1</u> : Les souris s'arrosent	<u>Fiche 1</u> : L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?	Parcours non aménagé le long de la goulotte. (frites à disposition si besoin)
2		<u>Fiche 2</u> : Les souris pêchent au filet	<u>Fiche 2</u> : Peux-tu couler ?	
3	p. 21 à 30	<u>Fiche 3</u> : Les souris jouent aux otaries	<u>Fiche 3</u> : Peux-tu rester au fond ?	<u>Fiche 1</u> : Aventure 1 - Titeplage.
4		<u>Fiche 4</u> : La pêche au trésor des souris	<u>Fiche 4</u> : Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ?	
5	p.31 à 40	<u>Fiche 5</u> : Les souris jouent aux bateaux	<u>Fiche 5</u> : Peux-tu te déplacer facilement dans l'eau ?	<u>Fiches 1 &amp; 2</u> : Aventures 1 & 2 - Grand bassin partagé en deux : -aventure Titeplage -aventure Grand Bassin
6		<u>Fiche 6</u> : Les souris jouent aux loutres.	<u>Fiche 6</u> : Comment glisser facilement dans l'eau ?	



# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – INTERDISCIPLINARITÉ

## L'interdisciplinarité ... Le cahier de natation

Dire, Lire, Ecrire (S4C)

... pour ....

- ✓ Décrire (texte descriptif)
- ✓ Raconter (texte narratif)
- ✓ Echanger (texte conversationnel)
- ✓ Jouer avec la langue (texte poétique)
- ✓ Prescrire (texte injonctif)

La mémoire

La  
structuration  
de la pensée

Le plaisir  
d'écrire

La  
communication

# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – INTERDISCIPLINARITÉ

## L'interdisciplinarité ... Le cahier de natation

Observer, expérimenter, valider par ...

- ✓ Les activités scientifiques
- ✓ Le lien classe / piscine

Peut-on fait couler un objet qui flotte ou flotter un objet qui coule ?

Que se passe-t-il quand on met un objet dans l'eau ?



Que se passe-t-il quand on met un récipient vide dans l'eau ?

Qu'est-ce qui fait qu'un objet flotte ou coule ?

# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – PLANIFICATION

Un projet qui demande à être planifié et coordonné :

- ❑ Participation des MNS à la préparation et à la réalisation d'animations pédagogiques.
- ❑ Coordination au sein de l'équipe des enseignant.e.s
- ❑ Planification et croisement des activités entre l'EPS / questionner le monde / éducation artistique et français.

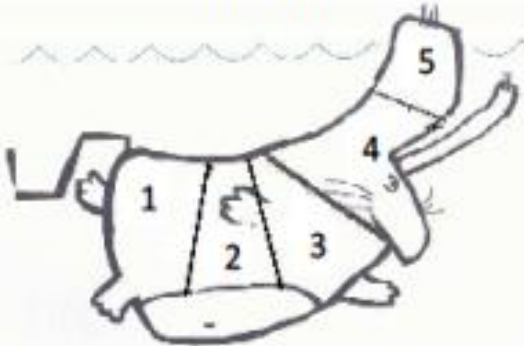




# LA FABULEUSE AVENTURE DE LOLA – EVALUATION

Prénom : .....

## Grille d'évaluation « Le fabuleux voyage de Lola »

Quand je sais faire ... je colorie une partie du corps

<p>TETANLERE</p>  <p>Les entrées dans l'eau</p>	<p>PENSATOU</p>  <p>Les immersions</p>	<p>LOLA</p>  <p>Les déplacements</p>
<p>1 - Sauter dans l'eau dans le petit bain avec aide</p>	<p>1 - Mettre sa tête dans l'eau : souffler pendant 5 secondes et regarder le fond</p>	<p>1 - Déplacement ventral avec branche la tête hors de l'eau (petit bain)</p>
<p>2 - Sauter dans l'eau dans le petit bain sans aide</p>	<p>2 - Etre immergé à la manière de la molméduse, de l'étoilante d'eau, du poisson touboule.</p>	<p>2 - Déplacement ventral sans branche la tête dans l'eau (petit bain)</p>
<p>3 - Sauter dans le grand bain en tenant une perche</p>	<p>3 - Se pencher en avant et basculer</p>	<p>3 - Déplacement ventral avec branche la tête hors de l'eau (grand bain)</p>
<p>4 - Sauter dans le grand bain sans aide</p>	<p>4- Ramasser un objet immergé (petit bain)</p>	<p>4 - Déplacement ventral sans branche la tête dans l'eau (grand bain)</p>
<p>5 - Entrer dans l'eau la tête la première</p>	<p>5 - Ramasser un objet immergé (grand bain)</p>	<p>5 - Déplacement autonome sans objet petit et grand bain sur une quinzaine de mètres</p>




# PRATIQUE À LA PISCINE

## Objectif :

- ✓ Vivre une tranche de vie de l'élève pour les comprendre, s'interroger, s'acculturer, donner du sens ...

## Moyen :

- ✓ Vivre des situations en lien avec les étapes du savoir nager de S. Durali et L. Fouchard
  - ✓ Vivre le test de l'ASSN
  - ✓ Vivre une « aventure de Lola »
- 

# PRATIQUE À LA PISCINE

## Pour le prochain TD:

- ✓ 6 groupes (solo ou binôme par groupe)
- ✓ Proposer une situation pour un groupe de 10 élèves selon une problématique imposé.



# BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAPHIE

- ✓ Projet pédagogique en maternelle à la piscine de Montbard - Sylvie BENOIT, CPD EPS  
- Anne RENAUT, CPC
- ✓ Projet natation cycle 1 – Ambérieu
- ✓ Projet pédagogique - Nanterre
- ✓ Mon cahier de piscine - <http://validees eklablog.com/livret-de-natation-cycle-1-cycle-2-a118101948>
- ✓ Document d'aide pour concevoir des séances de Natation en Maternelle - Centre nautique de Grésivaudan
- ✓ Revue EPS n°136 – 2009
- ✓ Les aventures de Pensatou et Têtenlère – Le fabuleux voyage de Lola – Un album à nager – Lou Tarr – Marion Devaux - éd. Revue EPS - 2008

# BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAPHIE

- ✓ <https://slideplayer.fr/slide/512601/>
- ✓ Académie de Grenoble : <http://www.ac-grenoble.fr/eps1/spip.php?article858>
- ✓ Circonscription de Lillebonne : <http://circlillebonne.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article338>
- ✓ La compil' Cycle 1 – Edition EPS – 2014
- ✓ 100 heures d'EPS pour la maternelle – 2009
- ✓ Fiche de compétence natation maternelle – Inspection des Hauts-de-Seine
- ✓ Stage sur site Natation – Le savoir nager au cycle 3 – E. Ottaviano, M. Ramondenc - 2018

