

GS notation l'eau fois  
10 séances pour leur permettre de s'adapter au milieu

## Notation

S1 entrée de l'activité

jeux sous la douche, du le PB (paillettes, eau, objets lisses...)  
fr la famille des canards ac ses canetons

S2 SR parcours PB ou SB selon les é et la S1  
diag entrée de l'eau - déplacement - immersion - retour au bord

S3 le transporteur entrée de l'eau propulsion

entrer, poser un objet sur le tapis, le déposer de l'autre côté

le filet du pêcheur

immersion respiration

passer in les bras des pêcheurs

S4 chasse aux trésors entrée de l'eau et propulsion

entrer ds l'eau - aller chercher un objet - le mettre sur le tapis -

ramener le tapis au bord (en gpe)

le chef d'orchestre

équilibre et propulsion

"montez-moi vos pieds; battez des pieds" ac frite sur le ventre

S5 les transports entrer ac l'objet, le déposer, passer le tapis pr bord

déplacement ac frite ou planche

parcours de le PB immersion

entrer en sautant ds un cercueil, passer ds un cercueil, remontui ds des cercueaux, poser une frite et traverser le lardin sans appui, rechercher des boîtes

à l'air, poser le tapis, monter dessus, descendre

S6 le bateau fou entrée équilibre propulsion

entrer, poser le tapis, monter dessus, descendre

le chef d'orchestre  $\hat{m}$  diag + immision

S7 les balles brûlantes éq + propulsion (ne déplacer)

chat immergé immersion propulsion (la souris pt ne cacher en immerg)

S8 les balles brûlantes

1,2,3... relire

éval: parcours : entrer, marcher, s'éclabousser le visage, frites bulles, ramasser un

passer ds un cercueil, poser un tapis, marcher sur le pont flottant cercueil

et déplacer sur le ventre ac une frite, revenir sur le dos

S9 l'étoile de mer et le garçon de café → imiter (étoile + transporter un doigt / une planche)

1,2,3... soleil (ac ≠ objets, pas gpe...)

NATATION

adapter ses déplacements

Envol° diag

PB

descire les marches  
toucher un obj en petite profondeur  
traverser le lavoir  
toucher un obj en grande profondeur  
passer la corde  
monter par l'échelle

GB

échelle  
traverser à l'aide  
de cordes  
passer sa lunette  
mettre sur - sur de  
la lunette

PB (familiarisation)

marches

objet petite profondeur  
déposer l'objet dans un seau  
sortir par le bord à côté du seau  
descire par le toboggan  
passer sous la corde  
échelle

Entrée

Inmersion

Déplacement

N1 le bonhomme barboteur  
N2 le bonhomme nageur  
N3 le crabe glisseur  
N4 le crabe sauteur

le petit crocodile  
la grenouille à la douche  
la grenouille à la pêche  
= qui fit des bulles  
les courses de la grenouille

la grenouille aventurière  
le dauphin apprenti nageur  
le crocodile éclair  
le crocodile infatigable

peur de l'eau : douche  
entrée de l'eau  
objets flottants  
arrosage parapluie, seau  
chat poché

marcher ds le PB  
mettre la tête ds l'eau,  
souffler  
balle de ping-pong ...

## Cycle 1

entrer (saut, toboggan, tapis, échelle...)  
flotter (nadar; 1, 2, 3 pieds; étoiles...)  
s'immerger (chat, jacques a dit...)  
se déplacer (chat, épaves flottantes, déménageurs...)

## Cycle 2-3

entrer (perche, saut ac/sans) sur une fuite, chute, saut gainé, plongeon)  
se déplacer (marcher, ventral, être tiré, dorsal, ac bras, jambes, courbées, rtrapédale) 25 m  
& équilibrer / flotter (étoile dorsale/ventrale, boule & bouger 10s)  
& s'immerger (bras le long du corps/au-dessus de la tête 10s)  
(bouche souffler & avoir au fond) pour vertical bras en croix  
pousser des objets sur l'eau, tête, passer sous une ligne/cercle/tapis  
récupérer objet lesté, descendre ac perche/corps d'un camarade  
2m nageur mac, 2 objets espacés d'1m

2 sec au fond (avis) prendre les 3 pos° verticales en expirant  
courte ventrale → passage des 2 cercs lestés espacés de 2,5 m pour voir la diff

plongeon canard

## jeux

rondes  
jeux sonores  
relais  
déménageurs  
1, 2, 3 soleil  
passer & les jambes, ramasser des objets

jeux des grimaces & l'eau  
se poser des menages chiffrés  
chain aux bras (objets lestés et flottants)  
balles brillantes ac ceintures aller ventral  
retour dorsal

## respiration

la bouteille (GB) s'enfoncer verticallement le lg due

long, exhaler fort et lgtr, émerger,  
inspirer, s'enfoncer... 5, 10, 15 ⊗

idem en se déplacement le lg du mur  
avancer slnt ac les bras, de ts les moyens  
tremble, essayer de respirer 1 ou 20s  
départ, flottaison ventrale ou dorsale

## Le nadeau

avancer slnt ac les bras, de ts les moyens  
tremble, essayer de respirer 1 ou 20s  
départ, flottaison ventrale ou dorsale

des dominos → se sentir à l'enfant que l'on peut faire appuyer sur l'eau pour se déplacer (se pencher en avant, utiliser ses bras)

La corde → quitter les appuis planés (se tracter le long de la corde, en allongeant le corps) **C1**

Tous la ligne → accepter de s'immerger totalement (parler d'une ligne en suivant le bord)

La toboggan → vaincre l'appréhension de l'entrée dans l'eau **C1**

La méduse → il peut flotter **C2**

La remorque → se prendre ce qui il peut s'allonger et se redresser en sécurité **C2**

un en tire un autre allongé nu le ventre / dos.

La planche → s'équilibrer en surface (+ se laisser tomber pour l'équilibre) → se laisser déséquilibrer **C2**

La perche → accepter d'allier la force et de se laisser remonter **C2** lorsque le long de la perche ou du corps d'un camarade pour ramasser un objet

Le jeu de l'orgue → explorer des modes de propulsion **C2**

Coulée dorsale + jambes → se déplacer en conservant son équilibre par l'acte des jambes **C2**

Respir° → se déplacer en équilibre ventral en augmentant les échages respir. avec planche, bras tendus, tête entre les bras, inspirer à chaque respiration d'où conte **C2**

Le moulin → sentir l'action motrice des bras **C2**

Le chame aux trèfles → augmenter le travail d'action musculaire (accoussouper la perche) **C2**

Plonger → dès un conceau pour aller chercher un objet **C2**

**C1** → ne déplacer pas l'eau, en surface

traverser le bâton en se tenant par les bras et déplacer pas l'eau en utilisant un objet

utiliser un objet pour s'équilibrer et immerger

entrer dans l'eau

**C2** → ne s'allonger pas et ne redresser pas l'aîmer flotter à la surface

explorer des points d'équilibre aller au fond chercher des objets accepter de se laisser déséquilibrer explorer les modes de propulsion

utiliser l'action des jambes et déplacer en équilibre ventral et maintenir sa sensibilité de la milie aquatique organiser l'action motrice des bras et repérer de l'espace aquatique expérimenter la gôte profonde plonger