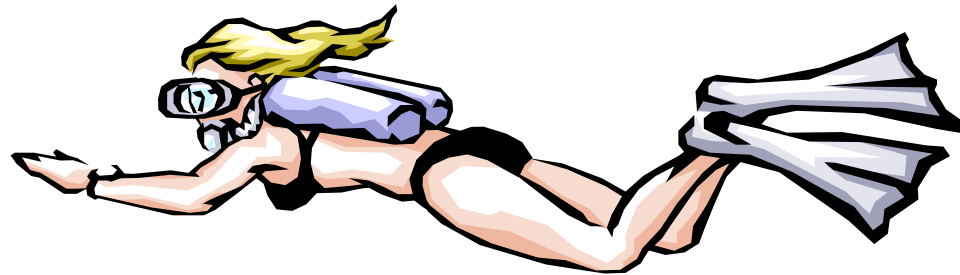


# **GUIDE POUR PREPARER LES SEANCES DE NATATION**



**Equipe départementale EPS de Tarn et Garonne**

Ce dossier pédagogique relatif à la natation à l'école primaire (du cycle 1 au cycle3 ) a pour objectifs:

- de vous aider à préparer vos séances.
- de vous permettre de communiquer votre projet aux adultes qui vous aident à l'encadrement et de leur donner des fiches qui les aident à animer leur groupe.

Ce dossier comporte 4 parties:

- Mon groupe est non-nageur débutant (1): des idées de situations
- Mon groupe est pré-nageur (2): des idées de situations.
- Mon groupe est nageur (3): des idées de situations.
- Mon évaluation en natation.

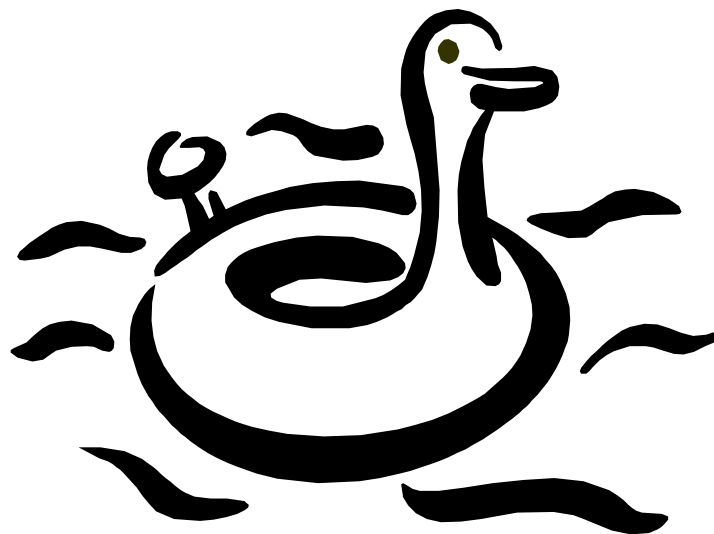
Pour vous faciliter la lecture de ces fiches, elles sont toutes construites sur le modèle suivant:

- En haut, à gauche: le type d'activité (entrée dans l'eau, immersion, déplacement) Chaque séance doit comporter ces 3 types.
- En haut, à droite: le niveau des élèves (1, 2, 3).
- Consigne et dispositif: Explication de la situation et dessin ( bulles).
- Critères de réussite: les attendus.
- Variantes: des pistes pour faire évoluer la situation.

Concernant l'évaluation des propositions sont faites en fin de dossier.

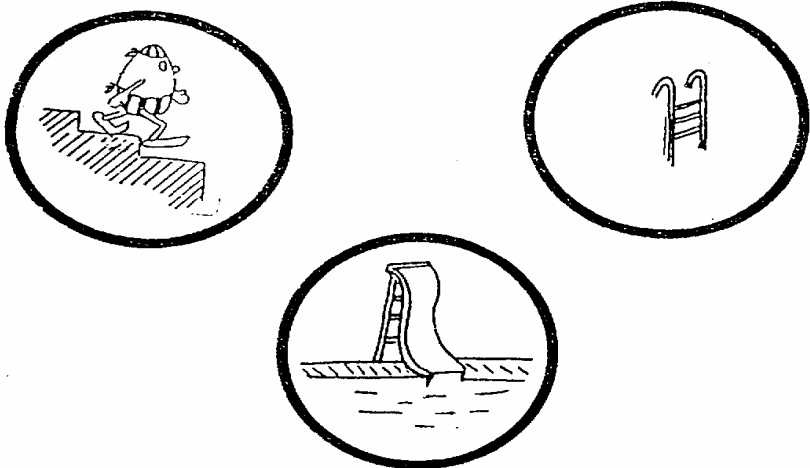
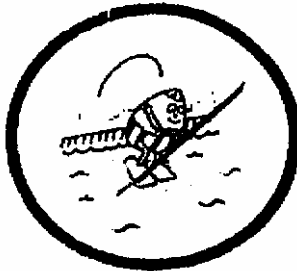
Ce dossier a été élaboré par l'équipe départementale EPS de Tarn et Garonne.

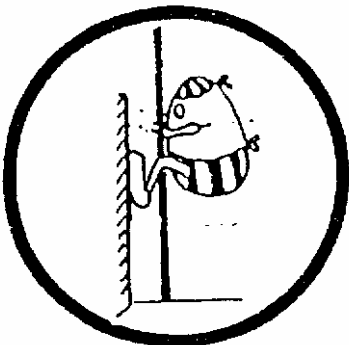
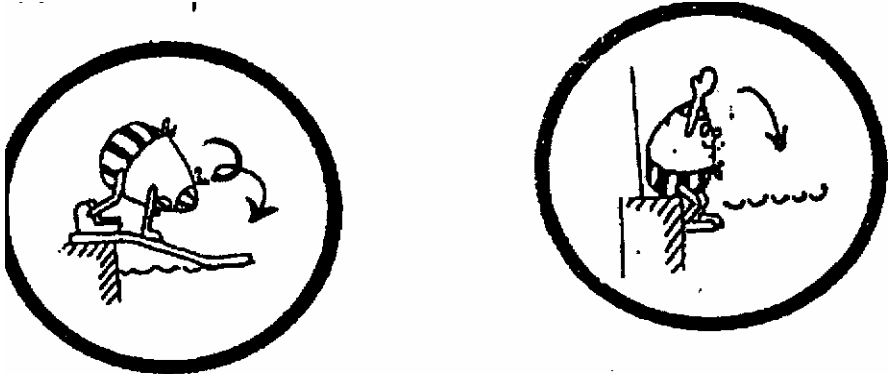
## **MON GROUPE EST NON-NAGEUR DEBUTANT**

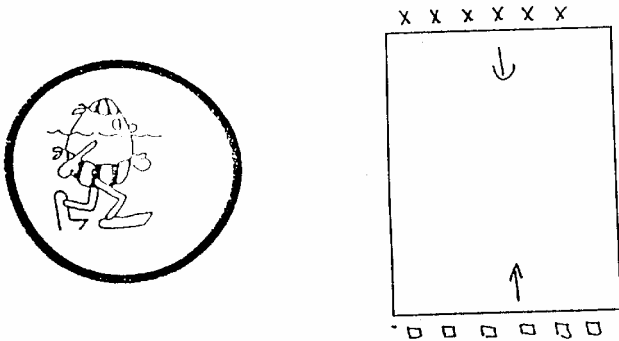
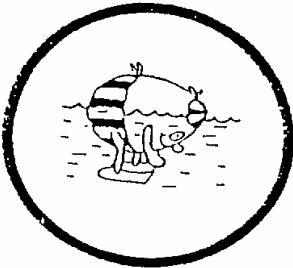



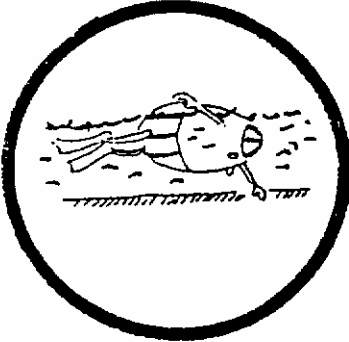
**DES IDEES DE SITUATIONS A METTRE EN PLACE**

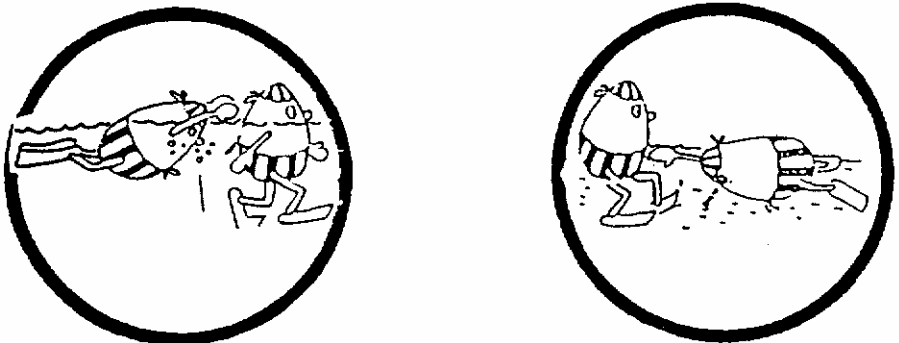
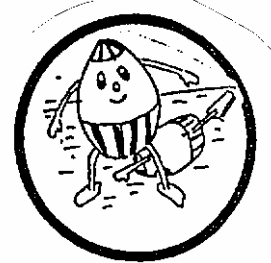
Equipe départementale EPS de Tarn et Garonne

Type: Entrée	Niveau: 1	Type: Entrée	Niveau : 1
Objectif : Diversifier les entrées dans l'eau.		Objectif : Favoriser l'immersion complète	
Consignes – dispositif : faire des circuits, entrée- sortie avec possibilité de combinaisons avec les différents éléments. Au toboggan un adulte doit surveiller la réception.		Consignes – dispositif : faire des circuits, entrée sortie (combiner avec des déplacements "goulotte" par exemple. Ne pas sauter trop près du bord, sauter en se tenant à la perche.	
			
But : entrer dans l'eau et se déplacer.		But : entrer dans l'eau en sautant.	
Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'engager sans appréhension sur les différentes parties du circuit</li> <li>- utiliser toutes les combinaisons</li> </ul>		Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas hésiter</li> <li>- impulsion au départ de plus en plus puissante</li> </ul>	
Variantes : petit bain, grand bain		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variantes petit bain, grand bain</li> <li>- avec la perche puis sans</li> <li>- sauter du haut du plot</li> <li>- sauter sans la perche</li> </ul>	

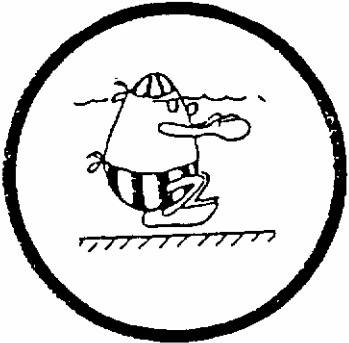
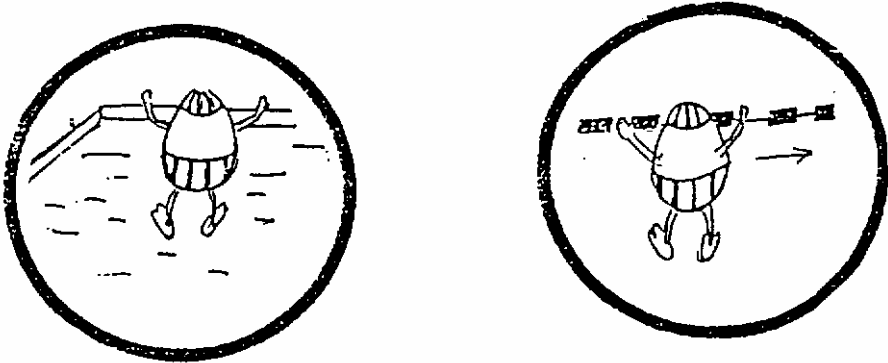
Type: Entrée - Immersion	Niveau: 1	Type: Entrée	Niveau : 1
Objectifs : investir la profondeur		Objectif: s'initier au plongeon.	
Consignes – dispositif : organiser des circuits pour éviter la queue leu leu, possibilité d'utiliser 2 perches à la fois, se positionner à côté de l'échelle, la perche doit toucher le fond.		Consigne – dispositif : il faut au moins 1 mètre de profondeur pour cette situation. Veillez à la stabilité du tapis, qu'il permette une entrée assez éloignée du bord. Faire une roulade sur le tapis. L'adulte se positionne au bout du tapis pour rééquilibrer les enfants si nécessaire.	
			
But : entrer dans le grand bain		But : entrer dans l'eau par l'avant.	
Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- s'engager sans appréhension dans le grand bain</li> <li>- s'immerger complètement</li> <li>- toucher le fond avec les pieds</li> <li>- ouvrir les yeux</li> </ul>		Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire le moins d'éclaboussures possibles</li> </ul>	
Variantes : ramener un objet Faire un parcours entrée/sortie . Descendre à 2		Variantes : petit bain, grand bain	

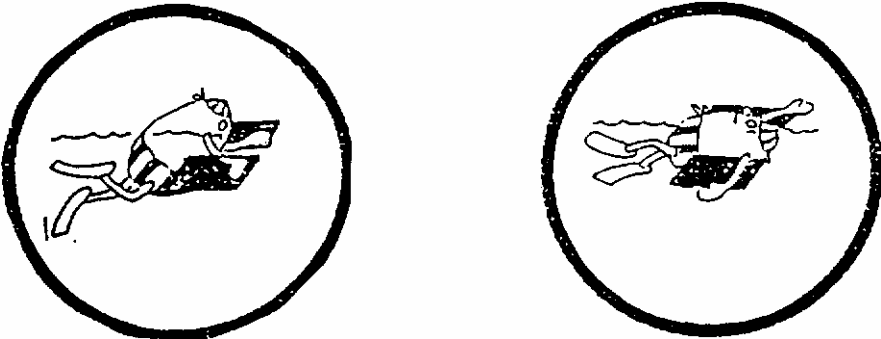
Type: Immersion - déplacement	Niveau: 1	Type: Immersion	Niveau : 1
Objectifs : - prendre conscience de la résistance de l'eau. - favoriser l'immersion		Objectif : - immerger les voies aériennes ( mettre la tête sous l'eau)	
Consigne – dispositif : Les objets sont disposés sur le bord		Consignes – dispositif : Immerger la tête et ouvrir les yeux	
 <p>The diagram shows a person sitting on the edge of a pool. To their right, a square represents the pool floor. Above the square, six 'x' marks are arranged in a horizontal line. Below the square, six small squares are arranged in a horizontal line. A downward arrow is in the center of the square, and an upward arrow is at the bottom center.</p>		 <p>The diagram shows a person's head and shoulders submerged in water. The person is wearing a striped swim cap and goggles. The water level is indicated by a wavy line.</p>	
But : transporter des objets		But : s'immerger de différentes façons ( positions du corps différentes) et le plus longtemps possible.)	
Critères de réussite : - rapidité des déplacements - nombre d'objets transportés		Critères de réussite : - immerger la tête ( le plus longtemps possible) - ouvrir les yeux	
Variantes : - organiser des courses - organiser des transports d'objets (posés sur le bord ou au fond) - organiser des jeux collectifs (course au trésor)		Variantes : - jeu d'imitation de postures dans l'eau - petite profondeur, grande profondeur Faire des bulles	

Type: Immersion	Niveau: 1	Type: Immersion - déplacement	Niveau : 1
Objectif : immerger les voies aériennes (mettre la tête sous l'eau)		Objectif : immerger les voies aériennes (mettre la tête sous l'eau)	
Consignes – dispositif :		Consignes – dispositif : En petite profondeur (escalier)	
			
But : aller chercher des objets au fond de l'eau		But : se déplacer horizontalement avec les bras (faire le crocodile), battre des jambes	
Critère de réussite : attraper le plus d'objets		Critères de réussite : alignement du corps <ul style="list-style-type: none"> <li>- tête immergée</li> <li>- mousse au niveau des pieds</li> </ul>	
Variantes : profondeur de plus en plus importante jeu collectif type course au trésor avec des objets immergés.		Variantes	

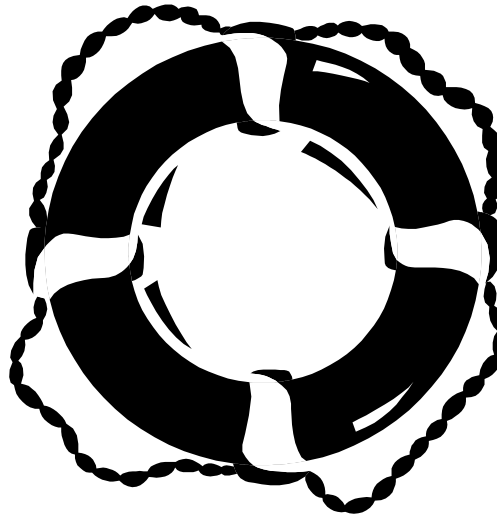
Type: Immersion - déplacement	Niveau: 1	Type: Immersion - déplacement	Niveau : 1
Objectif : accepter la position horizontale dans l'eau		Objectif : rechercher la position horizontale	
Consignes – dispositif :		Consignes – dispositif :	
			
But : se laisser tirer ou pousser à plat		But : Passer sous les jambes d'un adulte.	
Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- horizontalité</li> <li>- le plus longtemps possible</li> <li>- tête immergée</li> </ul>		Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas toucher les jambes</li> <li>- passer 2 personnes...</li> </ul>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur le ventre, sur le dos</li> <li>- par les mains, par les pieds</li> </ul>		Variantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer dans un cerceau tenu par un adulte</li> <li>- le mettre en demi-profondeur</li> </ul>	



Type: Immersion - Niveau: 1	Type: déplacement Niveau : 1
Objectif : immerger les voies aériennes	Objectifs : accepter de perdre les appuis plantaires, se déplacer en grande profondeur.
Consignes – dispositif :	Consignes – dispositif : il faut que les épaules soient immergées <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur la ligne d'eau limiter le nombre d'élèves (poids)</li> <li>- faire de la mousse avec les pieds.</li> </ul>
	
But : s'asseoir au fond de l'eau	But : se déplacer avec le moins d'appuis possible.
Critère de réussite : rester en position assise	Critères de réussite : -le plus vite possible - avec le moins d'appuis possible
Variantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- à 1 on souffle, on crie un nom, un nombre</li> <li>- à 1, à 2, en ronde...</li> </ul>	Variante: se croiser

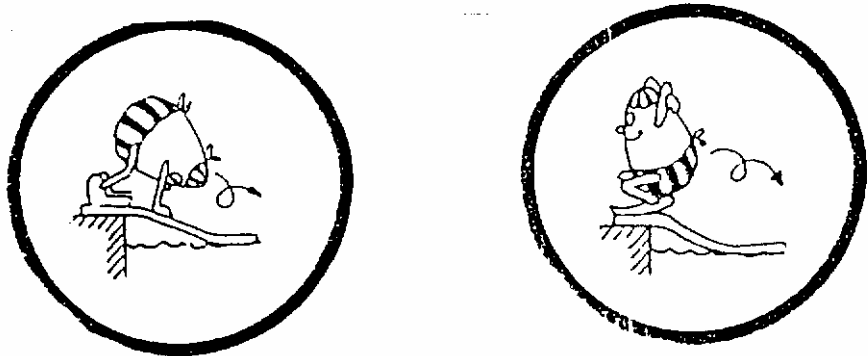
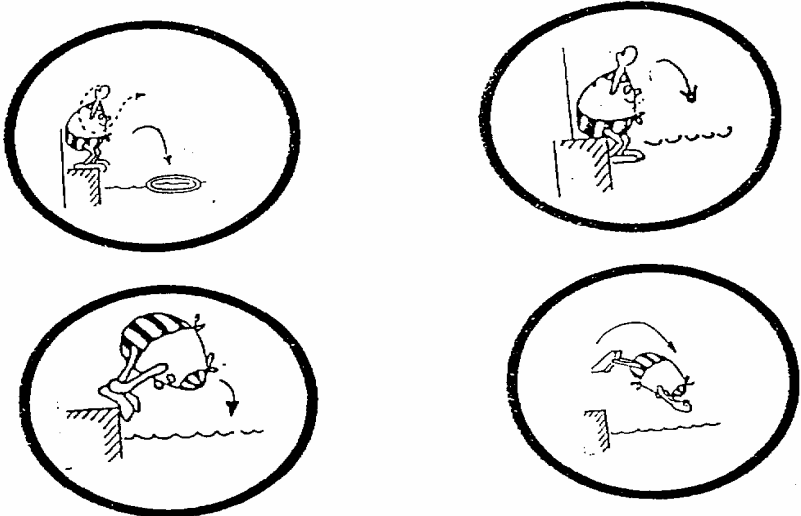
Type: déplacement - propulsion	Niveau: 1	Type:	Niveau : 1
Objectif : découvrir différents modes de propulsion des membres inférieurs et l'équilibre ventral et dorsal		Objectif :	
Consignes – dispositif : 2 planches, faire de la mousse avec les pieds, les pouces dans les trous de la planche.		Consignes – dispositif :	
			
But : effectuer des distances déterminées.		But :	
Critères de réussite : - être le plus à plat possible - réaliser la distance		Critères de réussite :	
Variantes : dos, ventre - avec une frite... En grand bassin, ajouter brassards si problème de sécurité.		Variantes:	

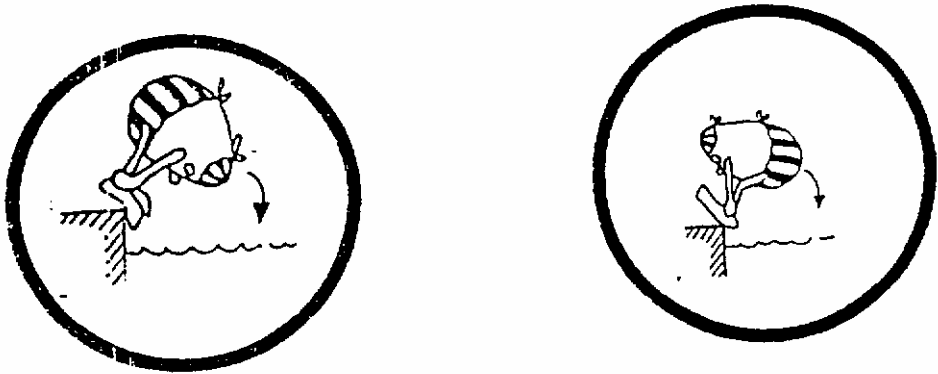

## **MON GROUPE EST PRE-NAGEUR**

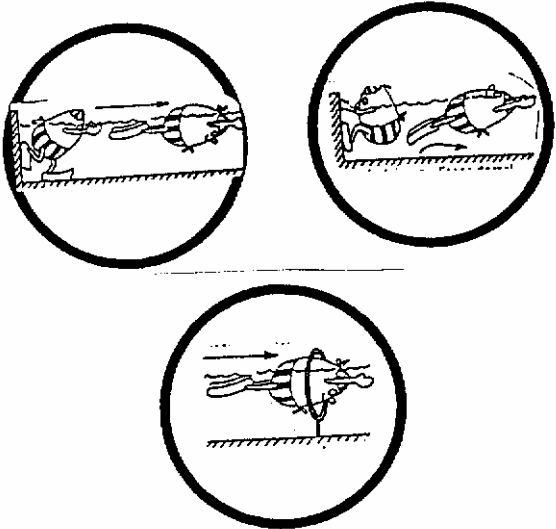
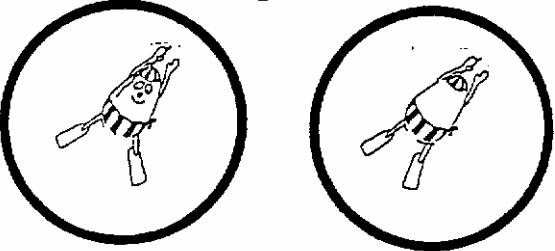


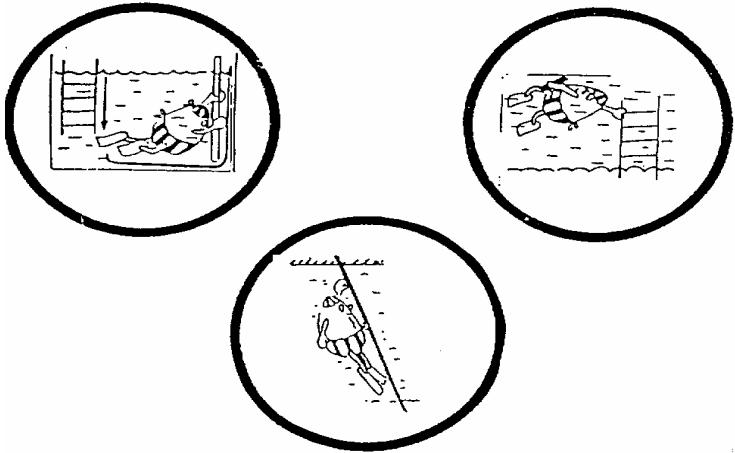
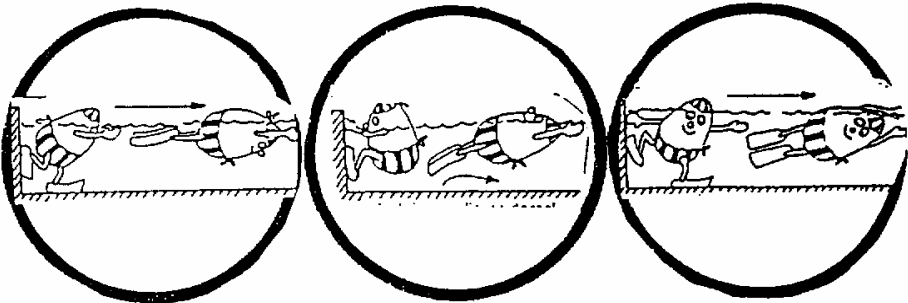
## **DES IDEES DE SITUATIONS A METTRE EN PLACE**

Equipe départementale EPS de Tarn et Garonne

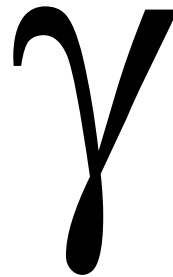
Type: Entrée	Niveau: 2	Type: Entrée	Niveau : 2
Objectifs : Diversifier les entrées dans l'eau. Maîtriser l'équilibre		Objectif : s'initier au plongeon	
Consignes – dispositif : veiller à la stabilité du tapis, qu'il permette une entrée dans l'eau suffisamment éloignée du bord.		Consignes – dispositif : le cerceau doit être placé suffisamment loin.	
			
But : entrer dans l'eau après roulade		But : plonger	
Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- qualité de la roulade</li> <li>- arriver à enchaîner une autre action</li> </ul>		Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> <li>- corps aligné</li> <li>- jambes serrées</li> <li>- ne pas toucher le cerceau</li> </ul>	
Variantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>- en avant, en arrière</li> <li>- je roule et je vais au fond par les pieds</li> </ul>		Variantes:	

Type: Entrée	Niveau: 2	Type: Entrée 2	Niveau :
Objectif : retrouver l'équilibre dans l'eau après une situation de déséquilibre		Objectif : maîtriser le saut vertical, la chandelle	
Consignes – dispositif : menton contre poitrine, corps bien groupé		Consignes – dispositif : le cerceau doit être suffisamment éloigné	
			
But : tomber en déséquilibres, accepter la remontée passive		But : sauter dans un cerceau corps tendu	
Critères de réussite : bien garder la posture durant la chute et la remontée		Critères de réussite : ne pas toucher le cerceau faire le moins d'éclaboussures possibles aller toucher le fond	
Variantes : en avant, en arrière roule barrique		Variantes: aller toucher un fond de plus en plus profond	

Type: Immersion	Niveau: 2	Type: Immersion équilibre	Niveau : 2
Objectif : maîtriser la glissée ventrale		Objectif : maîtriser l'équilibre ventral et dorsal	
Consigne – dispositif : impulsion à partir d'un mur. Aller le plus loin possible. Passer dans un cerceau.		Consignes – dispositif : <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur le ventre: veiller à la position de la tête vers le bas(nez dans l'eau)</li> <li>- sur le dos: les oreilles doivent être immergées</li> </ul>	
			
But : aller le plus loin possible		But : se maintenir en équilibre	
Critères de réussite : distance la plus longue possible alignement du corps		Critères de réussite : durée de plus en plus importante passer d'un équilibre ventral à dorsal faire le moins de mouvements possible	
Variantes : mettre plusieurs cerceaux		Variantes: à l'aide de 2 planches, d'1 planche	

Type: Immersion	Niveau: 2	Type: Immersion - Equilibre	Niveau : 2
Objectif : augmenter le temps d'immersion		Objectif : maîtriser les différentes glissées	
Consigne – dispositif : éviter la queue leu leu (intégrer la situation dans un parcours)		Consignes – dispositif : impulsion à partir d'un mur à réaliser plutôt dans le petit bain	
			
But : aller chercher un objet de plus en plus profond		But : glisser le plus loin possible	
Critères de réussite : profondeur de plus en plus importante nombre d'objets de plus en plus important		Critère de réussite : distance de plus en plus longue sans mouvement	
Variantes : échelle, perche remonter sans s'aider des mains		Variantes: ajouter une propulsion (battements)	

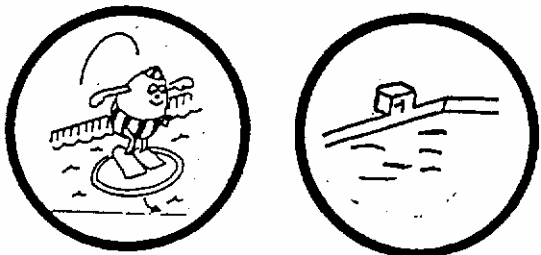
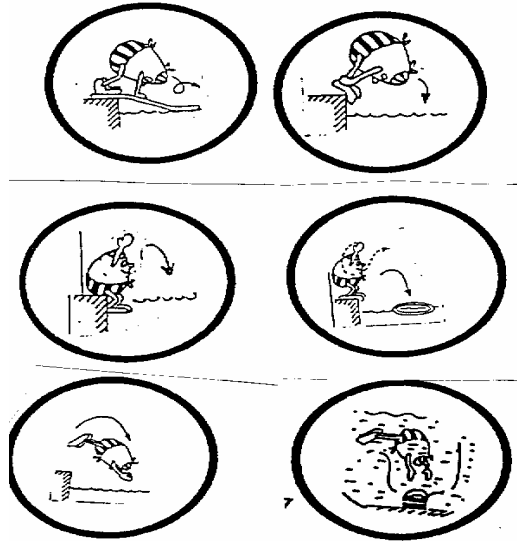
# **MON GROUPE EST NAGEUR**

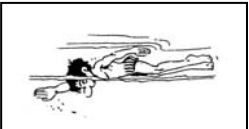

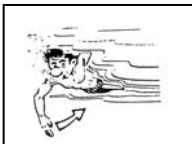
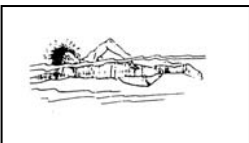
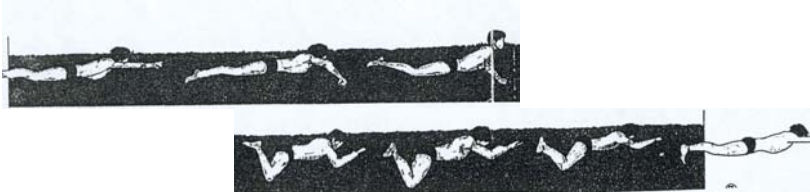




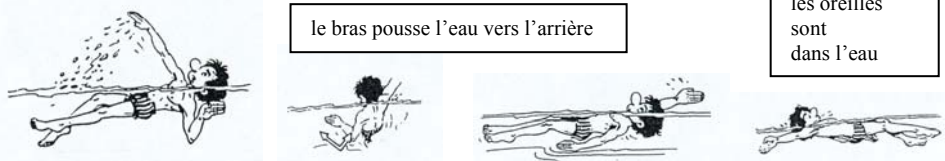
## **DES IDEES DE SITUATIONS A METTRE EN PLACE**

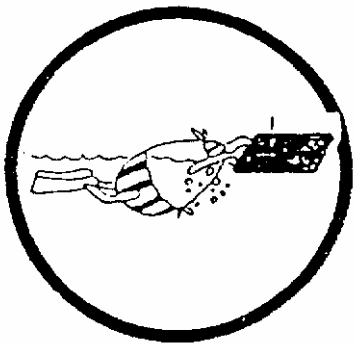
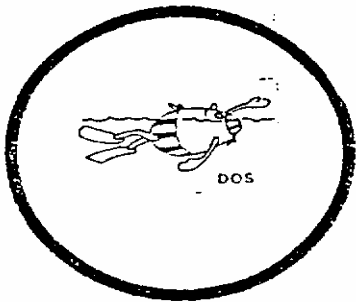
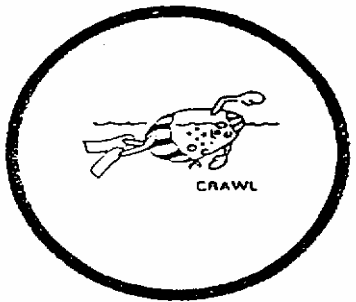
Equipe départementale EPS de Tarn et Garonne

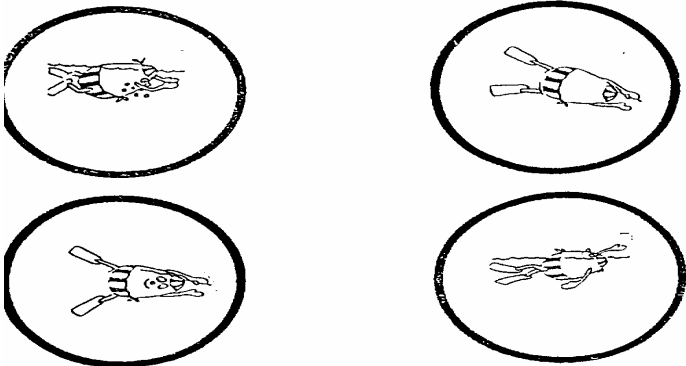
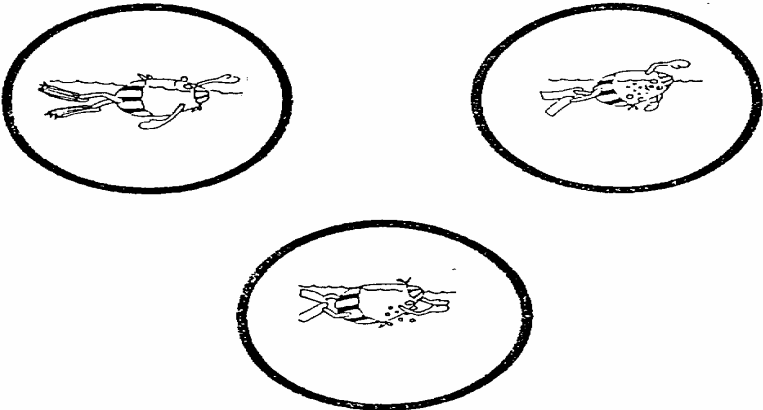


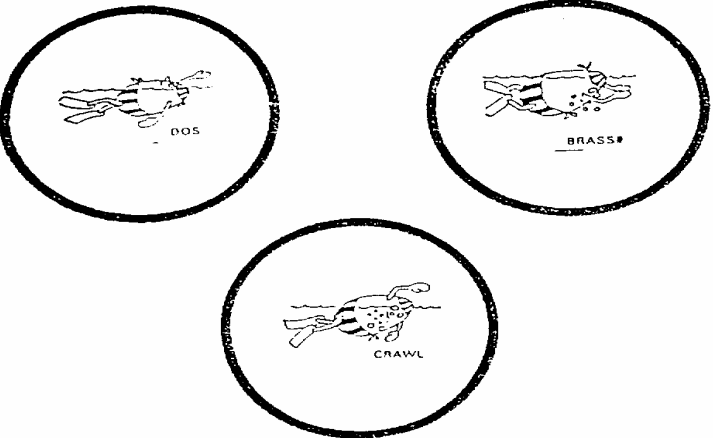
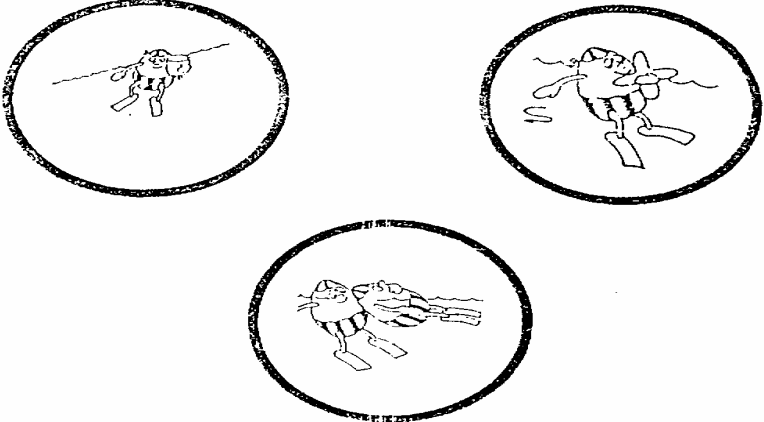
Type Entrée	Niveau: 3	Type: Entrée	Niveau : 3
Objectif : Maîtriser le saut		Objectif : maîtriser le plongeon	
Consignes – dispositif : passer progressivement du saut du bord au saut du plot sauter loin du bord		Consignes – dispositif : en grande profondeur , plonger loin du bord	
			
But : sauter en grande profondeur		But : plonger en grande profondeur	
Critères de réussite : sauter loin, corps tendu tonicité, gainage		Critères de réussite : plonger loin, le moins d'éclaboussures plonger et enchaîner une autre action	
Variantes : faire une vrille		Variante: plongeon canard	

<p>Type Déplacement Propulsion Niveau: 2 / 3</p>	<p>Type: Déplacement Propulsion Niveau :2 / 3</p>
<p><b>Objectif : nager le crawl</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>1 temps d'inspiration : bras droit est en appui ,le bras gauche fini sa poussée</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2 la main rentre dans l'eau</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>4 le corps est bien à plat</p> </div>	<p><b>Objectif : nager la brasse</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>1 je plie les jambes lentement 2 je les écarte et je les serre vite</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3 je me laisse glisser jambes serrées</p> </div> </div>
<p>Consignes - Dispositif : Utiliser des ceintures pour les enfants qui présentent des difficultés de flottaison Dans une première étape nager en apnée</p>	<p>Consignes – Dispositif : Utiliser des ceintures pour les enfants qui présentent des difficultés de flottaison nager avec les jambes ( planche )</p>
<p>But : nager une distance de plus en plus longue</p>	<p>But : nager une distance de plus en plus longue</p>
<p>Critères de réussite : La tête reste en contact avec l'eau Les bras ne frappent pas l'eau le nageur réalise une expiration active et complète dans l'eau</p>	<p>Critères de réussite : Marquer l'alignement segmentaire Expirer dans l'eau la tête ne doit se relever que pour le temps d'inspiration</p>

Type Déplacement Propulsion Niveau: 2/3	Type: Déplacement Propulsion Niveau :2
<p>Objectif : <b>nager le dos</b></p>  <p>le bras pousse l'eau vers l'arrière</p> <p>les oreilles sont dans l'eau</p> <p>le bras doit frôler l'oreille</p> <p>le corps est à plat</p>	Objectif :
<p>Consignes - Dispositif :</p> <p>Utiliser des ceintures pour les enfants qui présentent des difficultés de flottaison</p> <p><b>ne pas mettre de planche derrière la tête</b></p> <p>Insister sur le mouvement de poussée du bras ( contact avec la cuisse)</p>	
But : nager une distance de plus en plus longue	
<p>Critères de réussite :</p> <p>La tête reste en contact avec l'eau (les oreilles sont immergées)</p> <p>Les bras ne frappent pas l'eau</p> <p>Faire de « la petite mousse » avec les pieds</p>	

Type	Déplacement	Niveau: 3	Type: Déplacement	Niveau : 3
	Objectif : apprendre à se déplacer en équilibre horizontal en assurant les échanges respiratoires		Objectif : alterner 2 nages	
	Consignes – dispositif : les pouces dans les trous des planches – tête immergée – faire de la mousse		Consignes – dispositif :	
			 	
	But : se propulser avec les jambes bras tendus		But : alterner crawl et dos crawlé par rotation longitudinale	
	Critères de réussite : aisance respiratoire garder la tête alignée (regard vers le fond)		Critères de réussite : déplacement rectiligne (ne pas faire l'anguille) conserver l'alignement corporel	
	Variantes : sur le ventre propulsion crawl (faire "non" pour inspirer) propulsion brasse (faire "oui") propulsion dauphin (faire "oui") sur le dos: souffler par le nez		Variantes: commencer à partir d'une glissée dorsale commencer par une glissée ventrale augmenter les distances	

Type	Déplacement	Niveau: 3	Type: Déplacement
Objectif :Diversifier les modes de propulsion		Objectif :nager longtemps	
Consignes – dispositif : avec ou sans ceinture		Consigne – dispositif :changement de nage possible	
			
But : j'invente des nages en choisissant des combinaisons: ventre / dos propulsion jambes: battement crawl, brasse propulsion bras en brasse faire 2 mouvements jambes pour 1 de bras...		But : choisir un contrat temps 2', 4', 6'...'	
Critères de réussite :distance, aisance respiratoire		Critères de réussite : réussite du contrat	
Variantes :		Variantes: imposer les nages	

Type Déplacement	Niveau: 3	Type: Déplacement	Niveau : 3
Objectif : nager vite		Objectif : s'initier au sauvetage	
Consignes – dispositif : course en relais sur de courtes distances (largeur de bassin par exemple)		Consignes – dispositif :	
			
But : nager le plus vite possible, à l'aller après plongeon en équilibre ventral, au retour en équilibre dorsal		But : transporter des objets de plus en plus lourds puis un camarade, sur le dos	
Critères de réussite : rapidité		Critères de réussite : distance de déplacement	
Variantes : imposer les modes de nage		Variantes: poids de l'objet, camarade	

η

# Mon évaluation

**EN NATATION**

## MODALITES D'EVALUATION

Lors des séances à la piscine et quel que soit le niveau des élèves, une évaluation de fin d'unité d'apprentissage doit être mise en oeuvre.

Cette évaluation peut-être envisagée de deux manières différentes. L'enseignant ou l'équipe pédagogique chargée de l'enseignement de la natation choisira sa démarche.

1. Selon le niveau de compétences des élèves et en accord avec les responsables de chaque groupe, les "encadrants", pourront faire passer à la fin du cycle de natation, les poissons pré-établis correspondants aux capacités des élèves :

- Petit-poisson: non-nageur qui accepte la flottaison.
- Poisson rouge: non-nageur "flotter, glisser".
- Poisson volant: non-nageur "flotter, glisser, s'immerger".
- Poisson arc-en-ciel: pré-nageur
- Poisson de bronze: nageur à confirmer.
- Poisson d'argent: nageur.
- Poisson d'or: nageur confirmé.

2. Evaluation continue ou auto-évaluation.

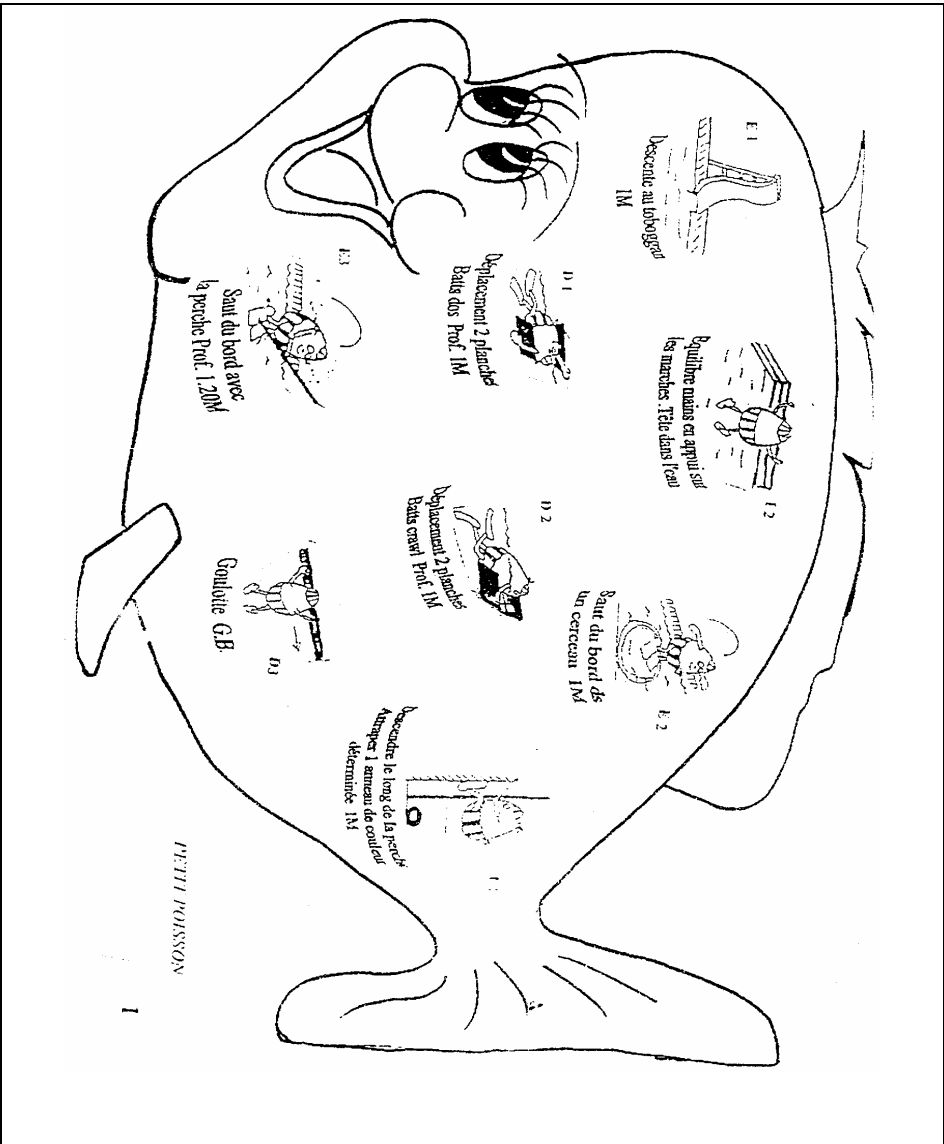
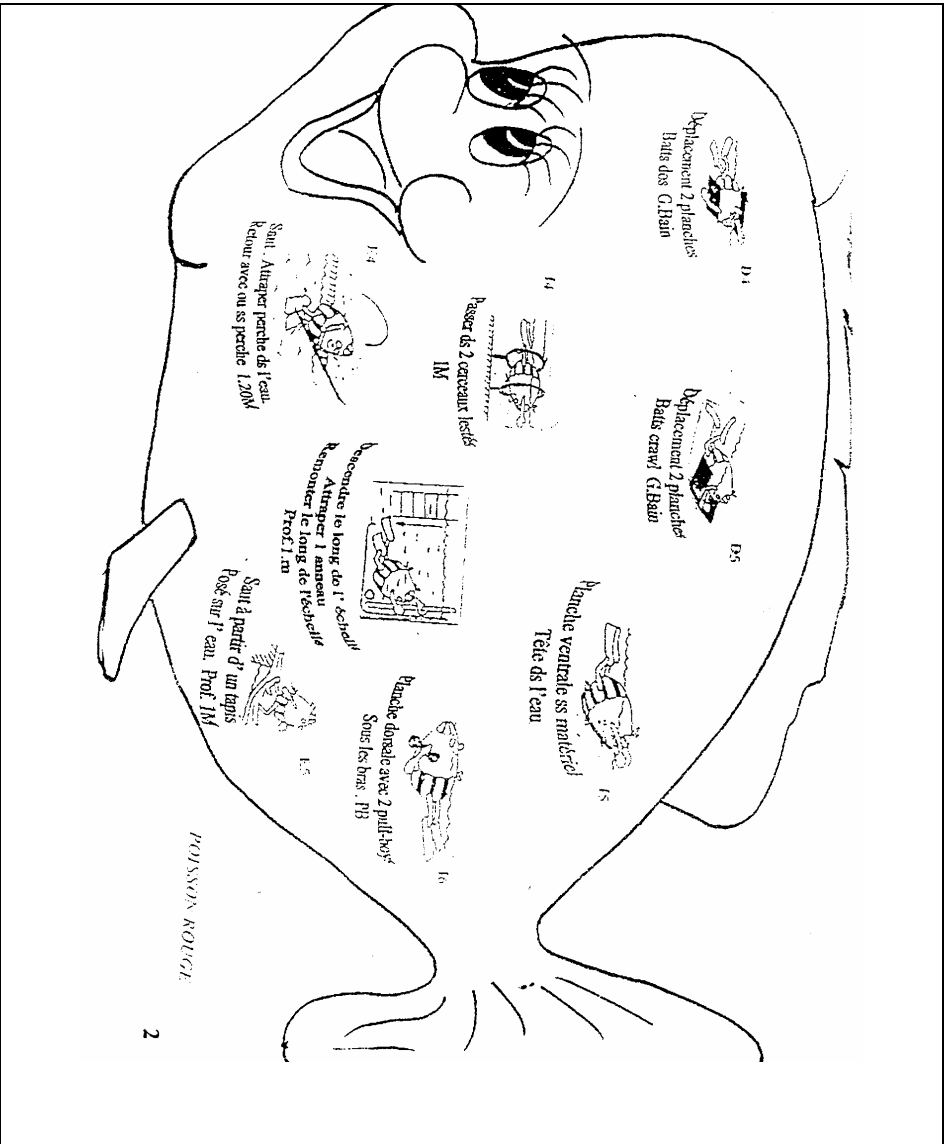
Des planches récapitulatives de situations sous forme de "bulles" sont distribuées aux élèves ainsi qu'un poisson vide à compléter.

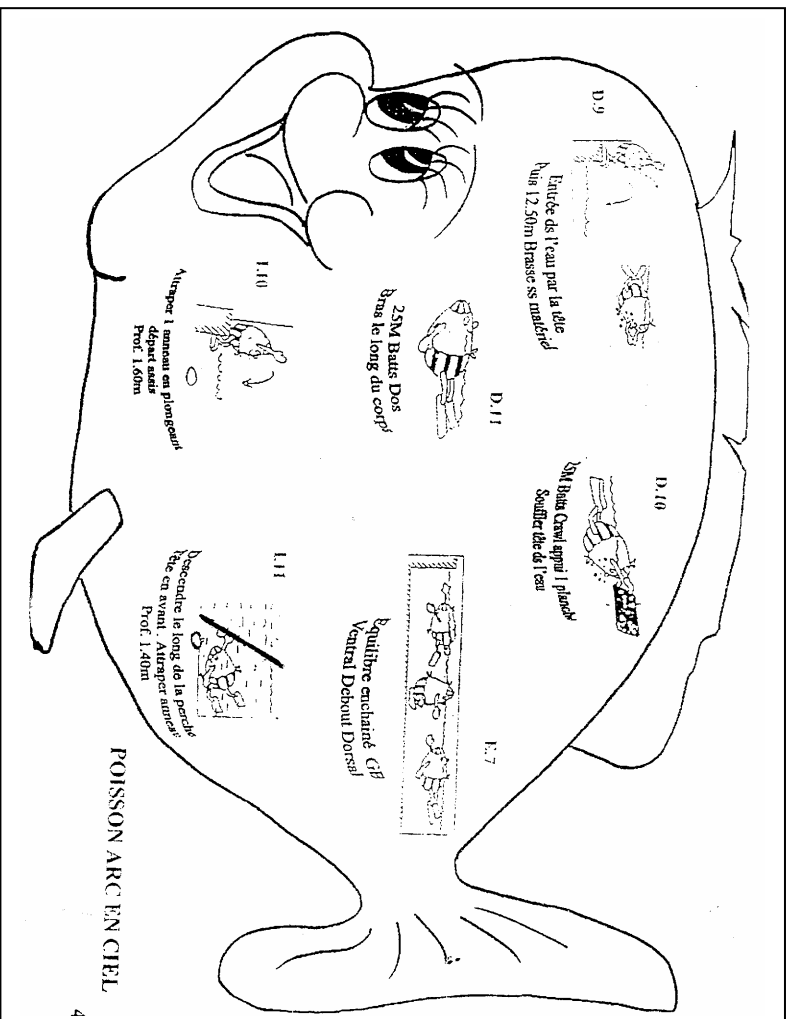
Au retour des séances, les élèves repèrent sur les planches les actions qu'ils ont réalisées à la piscine. Ils colorient les bulles qu'ils pensent savoir faire. A la séance suivante, ils les réalisent avec l'adulte responsable du groupe. Si sa capacité est confirmée, il pourra la découper et la coller sur son poisson.



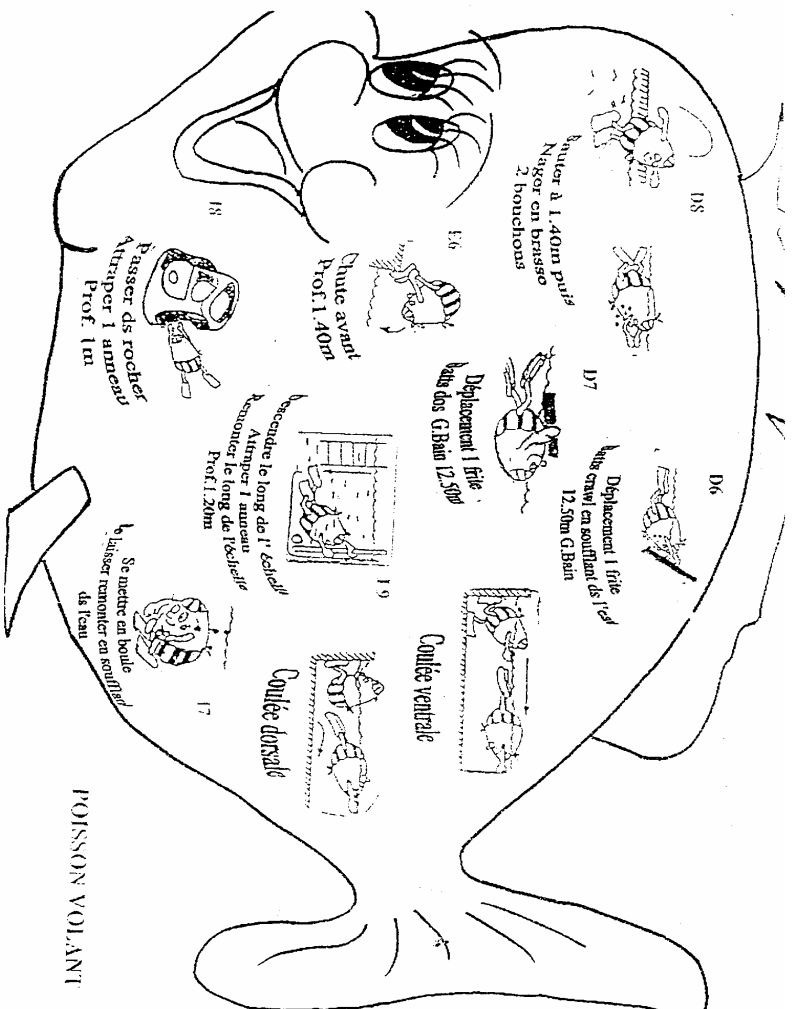
De plus, pour tous les CM2, la fiche de liaison CM2-6° sur le "savoir nager" est à renseigner. Pour les écoles dont les élèves ne vont plus à la piscine en CM2, cette fiche est à réaliser en CM1.

--	--

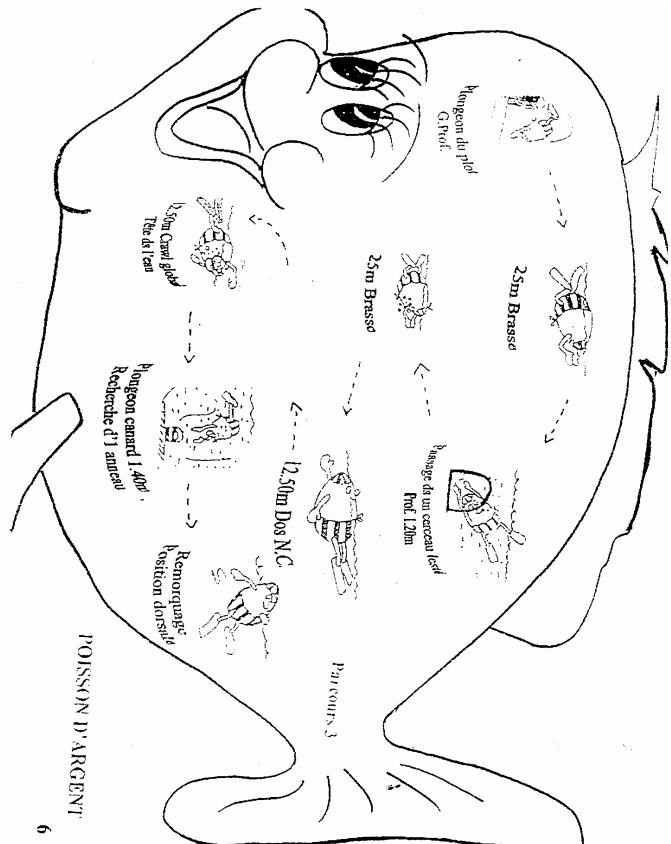




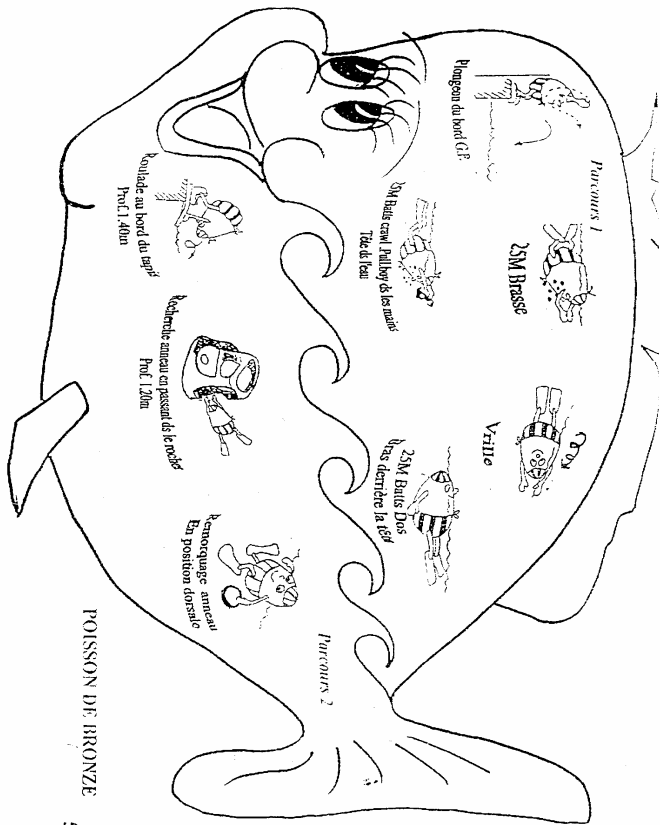
4



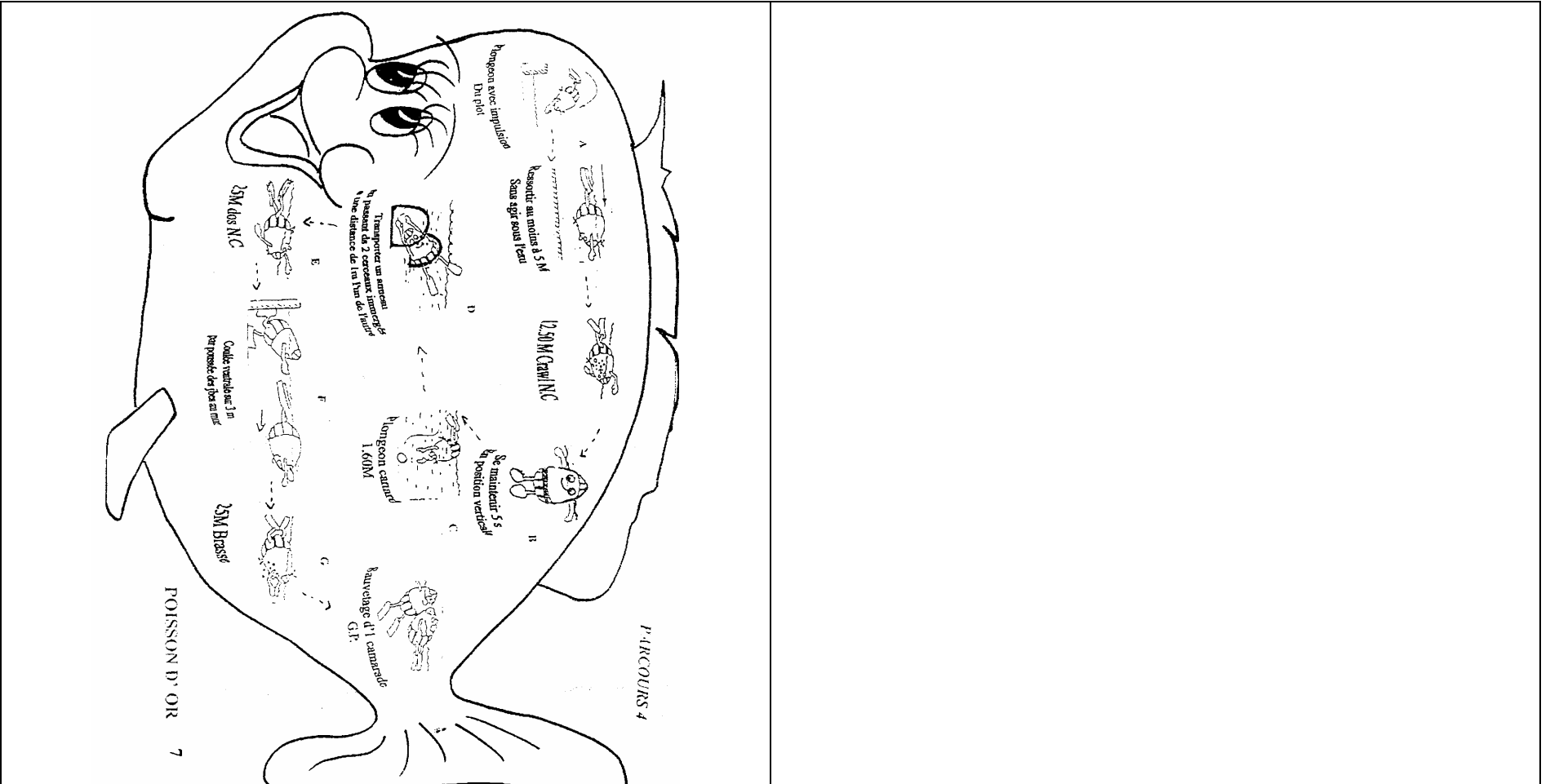
3

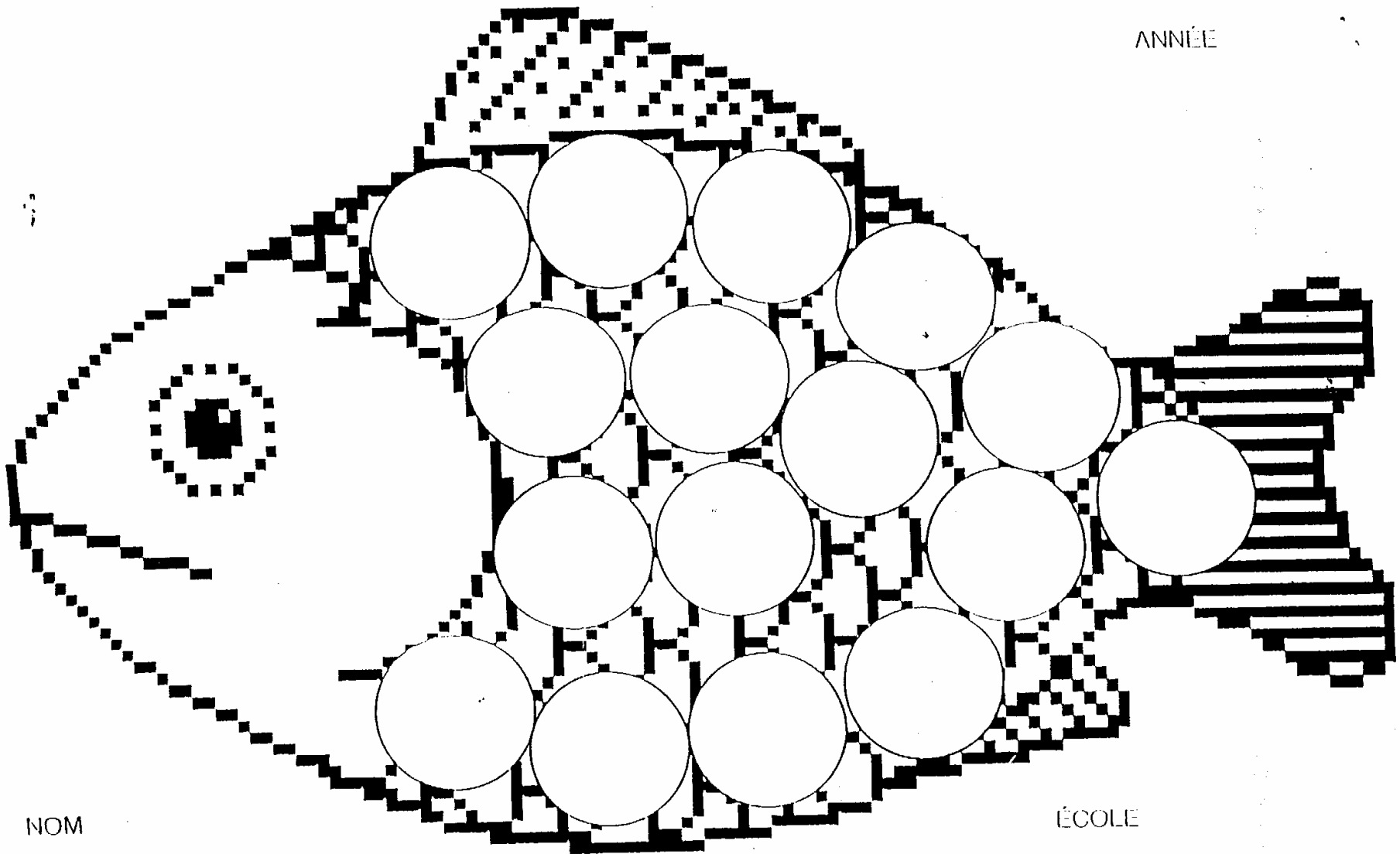


POISSON D'ARGENT 6



POISSON DE BRONZE 5





ANNÉE

NOM

ÉCOLE

## FICHE DE LIAISON CM2- 6 ème : "outil d'évaluation du savoir nager"

**NOM :**

**PRÉNOM :**

**Commune :**..... **École :** .....

**Niveau de classe :**

L'élève est capable d'effectuer EN CONTINU, les actions suivantes :		<b>Indicateurs de réussite et niveaux de réalisation : 0 = 0 point ; 1 = 1 point ; 2 = 2 points ; 3 = 3 points</b>
<b>A - entrer dans l'eau en plongeant et ressortir au moins à 5 mètres sans agir sous l'eau,</b>	0 - <input type="checkbox"/> il refuse de se jeter à l'eau ; 1 - <input type="checkbox"/> il saute et se redresse rapidement ; 2 - <input type="checkbox"/> il plonge et exécute avec agitation les reprises d'appuis 3 - <input type="checkbox"/> lors du plongeon, il aligne jambes-tronc-bras, il glisse et la sortie se fait à 5m	
<b>B - se maintenir en position verticale sur place pendant 5 secondes,</b>	0 - <input type="checkbox"/> il ne le fait pas ; 1 - <input type="checkbox"/> il fait le bouchon ou il ne tient pas les cinq secondes; 2 - <input type="checkbox"/> il maintient les 5 secondes la tête immergée ;	
<b>C - aller chercher un objet immergé à 1.80 m de profondeur par renversement,</b>	0 - <input type="checkbox"/> il refuse de s'immerger ; 1 - <input type="checkbox"/> il descend après plusieurs essais ou ne réussit pas ; 2 - <input type="checkbox"/> il descend la tête la première en multipliant les actions de propulsion ; 3 - <input type="checkbox"/> il se laisse descendre après un plongeon canard.	
<b>D - transporter l'objet d'un point A à un point B sous l'eau, distants de 2 mètres, et remonter en oblique pour émerger en position dorsale,</b>	0 - <input type="checkbox"/> il ne le fait pas ; 1 - <input type="checkbox"/> il prend l'objet mais ne le transporte pas au point B 2 - <input type="checkbox"/> il pose l'objet en B et remonte en « survie » ; 3 - <input type="checkbox"/> il pose l'objet en B et pousse au fond et remonter en position dorsale.	
<b>E - terminer les 25 mètres en se déplaçant sur le dos en surface,</b>	1 - <input type="checkbox"/> il reprend des appuis ; 2 - <input type="checkbox"/> il est plutôt assis ou se redresse ; 3 - <input type="checkbox"/> il maintient l'horizontalité durant tout le déplacement.	
<b>F - se rétablir sur le ventre et effectuer une coulée ventrale sur au moins 3 mètres par poussée des membres inférieurs sur le mur,</b>	0 - <input type="checkbox"/> il ne le fait pas ; 1 - <input type="checkbox"/> il reprend la nage immédiatement ; 2 - <input type="checkbox"/> il reste émergé en glissant ; 3 - <input type="checkbox"/> il s'organise pour prendre un double appuis, pieds au mur et exécute la coulée.	
<b>G - effectuer 25 mètres en équilibre ventral</b>	0 - <input type="checkbox"/> il ne le fait pas ; 1 - <input type="checkbox"/> il reprend des appuis solides ; 2 - <input type="checkbox"/> il s'interrompt, il est oblique et se redresse pour inspirer ; 3 - <input type="checkbox"/> il garde en permanence, l'horizontalité grâce au placement adéquate du temps inspiratoire.	
<b>TOTAL DES POINTS : .....</b>	<b>compétences "du savoir nager" :</b> <input type="checkbox"/> acquises <input type="checkbox"/> en cours d'acquisition <input type="checkbox"/> non acquises	

**Activités aquatiques: "le savoir nager"**  
**Compétences des élèves en fin de CM2**

A l'issue des apprentissages à l'école primaire, l'élève sera capable de rechercher et appliquer des principes d'efficacité pour réaliser en autonomie un projet de déplacement en milieu aquatique.

Sa compétence de nageur sera affirmée par la réalisation, en continu, d'un parcours aquatique au cours duquel il démontrera sa capacité à :

- gérer déséquilibre/ rééquilibre à des fins propulsives,
- construire des modes respiratoires adaptés aux immersions et aux déplacements.

Le test décrit sera donc proposé aux élèves de CM2:

Le savoir nager est acquis si l'élève de CM2 a obtenu un total de 16 à 20 points

Il est en cours d'acquisition pour un total de 11 à 15 points

Il n'est pas acquis pour un total inférieur à 11 points.

La fiche de résultats est incluse au dossier scolaire de chaque élève.



TEST : SAVOIR NAGER au CM2

