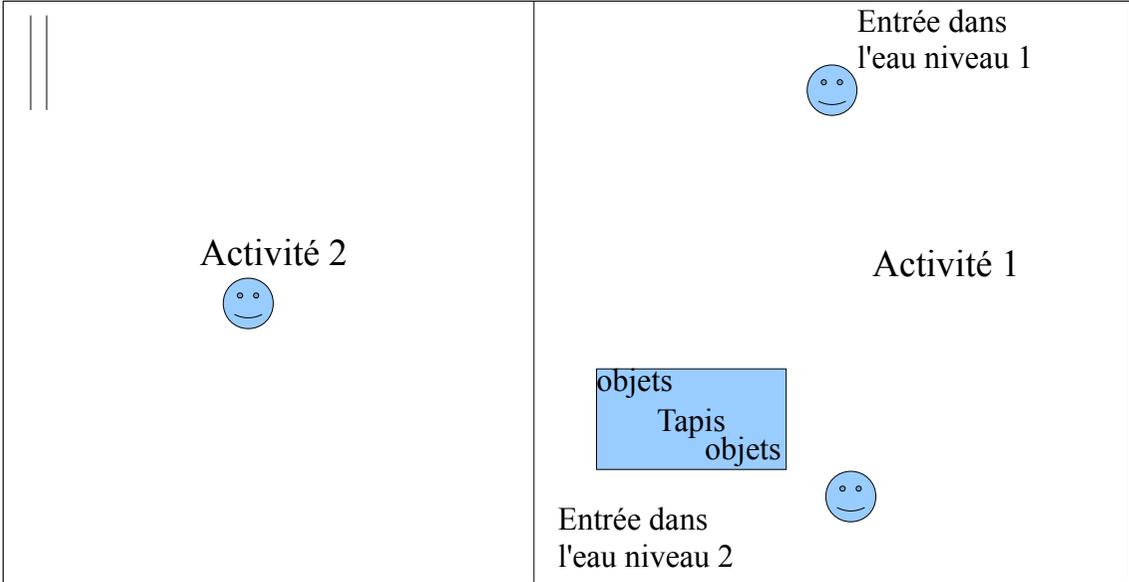


<b>Domaine :</b> EPS <b>Niveau :</b> MS-GS	<b>Séance n° :</b> 1 <b>Date :</b> 22/09/2011 <b>Durée :</b> 40'
<b>Séquence :</b> natation	<b>Activité :</b> évaluation diagnostique
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)  <b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation      _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement  <b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>	<p><b>Compétence spécifique de l'activité :</b> entrer dans l'eau, propulsion, immersion, respiration, équilibre.</p>
<div data-bbox="107 507 1086 1189" data-label="Diagram"> </div>	<p><b>Evaluation diagnostique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>niveau 1 :</b> <u>entrer dans l'eau</u> : descendre par les escaliers, sauter deux marches  <u>immersion</u> : s'éclabousser, faire des vaguelettes à la surface de l'eau  <u>déplacement</u> : se déplacer seul avec de l'eau jusqu'au menton  <u>équilibre</u> : toujours vertical (marche)</li> <li>- <b>niveau 2 :</b> <u>entrer dans l'eau</u> : assis sur le bord sauter dans les bras d'un adulte, sauter avec aide  <u>immersion</u> : met une partie du visage dans l'eau  <u>déplacement</u> : se déplacer le long du bord en quittant ses appuis plantaires  <u>équilibre</u> : montre un pied en s'aidant de matériel pour s'équilibrer ;</li> <li>- <b>niveau 3 :</b> <u>entrer dans l'eau</u> : sauter debout avec ou sans l'aide d'un adulte  <u>immersion</u> : immersion de la tête  <u>déplacement</u> : se déplace avec une frite en quittant ses appuis plantaires  <u>équilibre</u> : montre les 2 pieds en utilisant du matériel pour s'équilibrer.</li> </ul> <p><b>Consigne :</b> 1 atelier chef d'orchestre ; 1 atelier entrer dans l'eau ; 1 atelier jeu libre (avec matériel : tapis, jouets, ballons, frites, planches, cerceaux...).</p> <p><b>Aménagement, modalité, matériel :</b> dans le petit bain et le moyen bain, 2 ateliers + 1 libre</p> <p><b>Encadrement :</b> 3 adultes</p>
<b>Bilan :</b>	

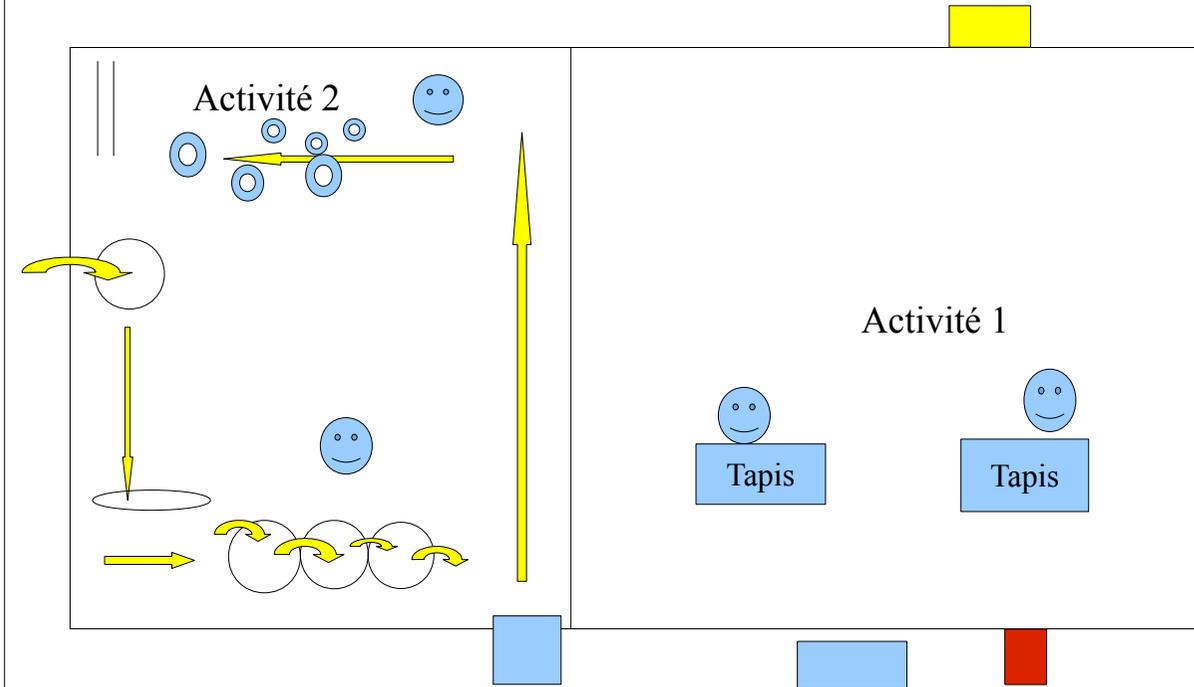


<b>Domaine :</b> EPS <b>Niveau :</b> MS-GS	<b>Séance n° :</b> 2 <b>Date :</b> 29/09/2011 <b>Durée :</b> 40'
<b>Séquence :</b> natation	<b>Aménagement, modalité, matériel :</b> bassin divisé en 2 par une ligne d'eau, tapis, objets, toboggan, frites
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)  <b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation      _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement  <b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>	<b>Encadrement :</b> 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 2 parents (minimum).
	<p><b>Activité 1 :</b> le transporteur  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> entrer dans l'eau, propulsion  <b>Objectif d'apprentissage :</b> entrer dans l'eau assis ou en sautant, oser quitter le bord, se déplacer avec une frite  <b>But :</b> traverser le bassin dans la largeur en prenant au passage un objet sur le tapis  <b>Consigne :</b> entrer dans l'eau, aller jusqu'au tapis, prendre un objet et ressortir par le bord opposé  <b>Critère de réussite :</b> réussir à prendre un objet et le ramener au bord  <b>Variables :</b> déposer un objet sur le tapis, distance au tapis, différentes entrées dans l'eau</p>
<b>Bilan :</b>	<p><b>Activité 2 :</b> le filet du pêcheur  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> immersion  <b>Objectif d'apprentissage :</b> être capable de s'immerger pour s'échapper  <b>But :</b> pour les poissons : ne pas se faire prendre dans le filet du pêcheur, pour les pêcheurs : pêcher le maximum de poisson  <b>Consigne :</b> 2 équipes : un groupe de pêcheurs formant une ronde (le filet) et un groupe de poissons qui se déplacent à l'intérieur du filet. Au signal, passer sous les bras immergés des enfants sans se faire prendre à l'intérieur ni se faire bloquer quand le filet se referme  <b>Critère de réussite :</b> S'échapper le plus de fois possible  <b>Variables :</b> le type de signal, baisser les bras plus ou moins bas (juste au-dessus de l'eau, ras de l'eau, juste sous la surface)</p>

Domaine : EPS	Niveau : MS-GS	Séquence : natation	Séance n° : 3	Date : 06/102011	Durée : 40'
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)  <b>Items du socle commun</b> : _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation  _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement  <b>Compétences des programmes</b> : adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>			<p><b>Aménagement, modalité, matériel</b> : bassin divisé en 2 par une ligne d'eau, groupes de niveau hétérogène, 2 tapis, des objets flottants, des frites, du petit matériel de jeu (arrosoir, seaux, balles...), frites.  <b>Encadrement</b> : 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 2 parents (minimum).</p>		
<p>The diagram illustrates the layout of a swimming pool divided into two levels. On the right side, labeled 'Entrée dans l'eau niveau 1', there are two blue rectangular mats labeled 'Tapis' and several floating objects (represented by smiley faces and other shapes). This area is designated for 'Activité 1'. On the left side, labeled 'Entrée dans l'eau niveau 2', there are four stick figures representing children and one smiley face. This area is designated for 'Activité 2'. A single blue square is shown at the bottom center of the pool.</p>			<p><b>Activité 1</b> : chasse au trésor  <b>Compétence spécifique de l'activité</b> : propulsion et entrée dans l'eau  <b>Objectif d'apprentissage</b> : oser quitter le bord, se déplacer avec une frite, entrer dans l'eau assis ou en sautant, coopérer pour déplacer le tapis dans une direction donnée  <b>But</b> : ramener le plus possible d'objets flottants sur le tapis « coffre »  <b>Consigne</b> : _ en partant du bord, allez chercher un objet et ramenez-le sur le tapis. Si vous avez le temps, ramenez-en un autre.  _ même consigne en sautant dans l'eau  _ en fin d'activité : ramenez le tapis « coffre » vers le bord  <b>Critère de réussite</b> : tous les élèves ont ramené au moins un objet, tous les objets ont été récupérés et le tapis a été déplacé vers le bord  <b>Variables</b> : nombre d'objets, distance du tapis, entrées dans l'eau variées</p>		
Bilan :			<p><b>Activité 2</b> : le chef d'orchestre (travail sur équilibre et propulsion)  Montrez-moi vos pieds (avec une frite sur le ventre), les élèves quittent progressivement leurs appuis plantaires et s'allongent sur le dos. Les amener ensuite à battre des pieds pour se déplacer.  <b>Compétence spécifique de l'activité</b> : équilibre, propulsion, immersion  <b>Objectif d'apprentissage</b> : oser s'immerger en partie, quitter ses appuis plantaires, souffler dans l'eau, se déplacer de différentes manières, répondre à un signal  <b>But</b> : réaliser la posture ou le déplacement demandé  <b>Consigne</b> : faire comme l'adulte qui est le chef d'orchestre  <b>Critère de réussite</b> : l'enfant réussi la consigne demandée  <b>Variables</b> : différents déplacements, immersions, équilibres</p>		



<p><b>Domaine :</b> EPS</p> <p><b>Niveau :</b> MS-GS</p> <p><b>Séquence :</b> natation</p> <p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)</p> <p><b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation  _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement</p> <p><b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p> <p><b>Aménagement, modalité, matériel :</b> bassin divisé en 2 par une ligne d'eau, groupes de niveau hétérogène, 2 tapis, des objets flottants, des frites et des planches, des anneaux et des cerceaux lestés.</p> <p><b>Encadrement :</b> 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 2 parents (minimum).</p>	<p><b>Séance n° :</b> 4</p> <p><b>Date :</b> 13/10/2011</p> <p><b>Durée :</b> 40'</p> <p><b>Activité 1 :</b> les transporteurs</p> <p><b>Compétence spécifique de l'activité :</b> entrée dans l'eau, équilibre, propulsion.</p> <p><b>Objectif d'apprentissage :</b> entrer dans l'eau assis ou en sautant ou par le toboggan. se déplacer avec une frite, coopérer pour déplacer le tapis dans une direction donnée, se déplacer avec une frite et une planche.</p> <p><b>But :</b> Emmener son objet dans le coffre de l'autre côté du bassin à l'aide du tapis. Revenir avec le tapis et aller en chercher d'autres.</p> <p><b>Consigne :</b> entrer dans l'eau en sautant ou par le toboggan avec votre objet à transporter, posez-le sur le tapis et poussez-le pour aller de l'autre côté.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> Le tapis a traversé le bassin.</p> <p><b>Variables :</b> entrées dans l'eau variées.</p> <p><b>Activité 2 :</b> parcours dans le petit bain</p> <p><b>Compétence spécifique de l'activité :</b> immersion</p> <p><b>Objectif d'apprentissage :</b> oser s'immerger pour passer dans un cerceau, oser s'immerger pour attraper un objet, quitter ses appuis plantaires, sauter dans une cible.</p> <p><b>But :</b> réaliser le parcours.</p> <p><b>Consigne :</b> entrer dans l'eau en sautant dans le cerceau, passer dans un cerceau immergé, ressortir dans des cerceaux, prendre une frite et traverser le bassin sans reprendre appui sur ses pieds, chercher des anneaux immergés.</p> <p><b>Critère de réussite :</b> l'enfant réussi le parcours avec immersion de la tête</p> <p><b>Variables :</b> entrer dans l'eau par les marches, assis... franchir les cerceaux et ramasser des anneaux en s'immergeant complètement ou partiellement, s'aider de la ligne d'eau pour traverser.</p>
<p><b>Bilan :</b></p>	

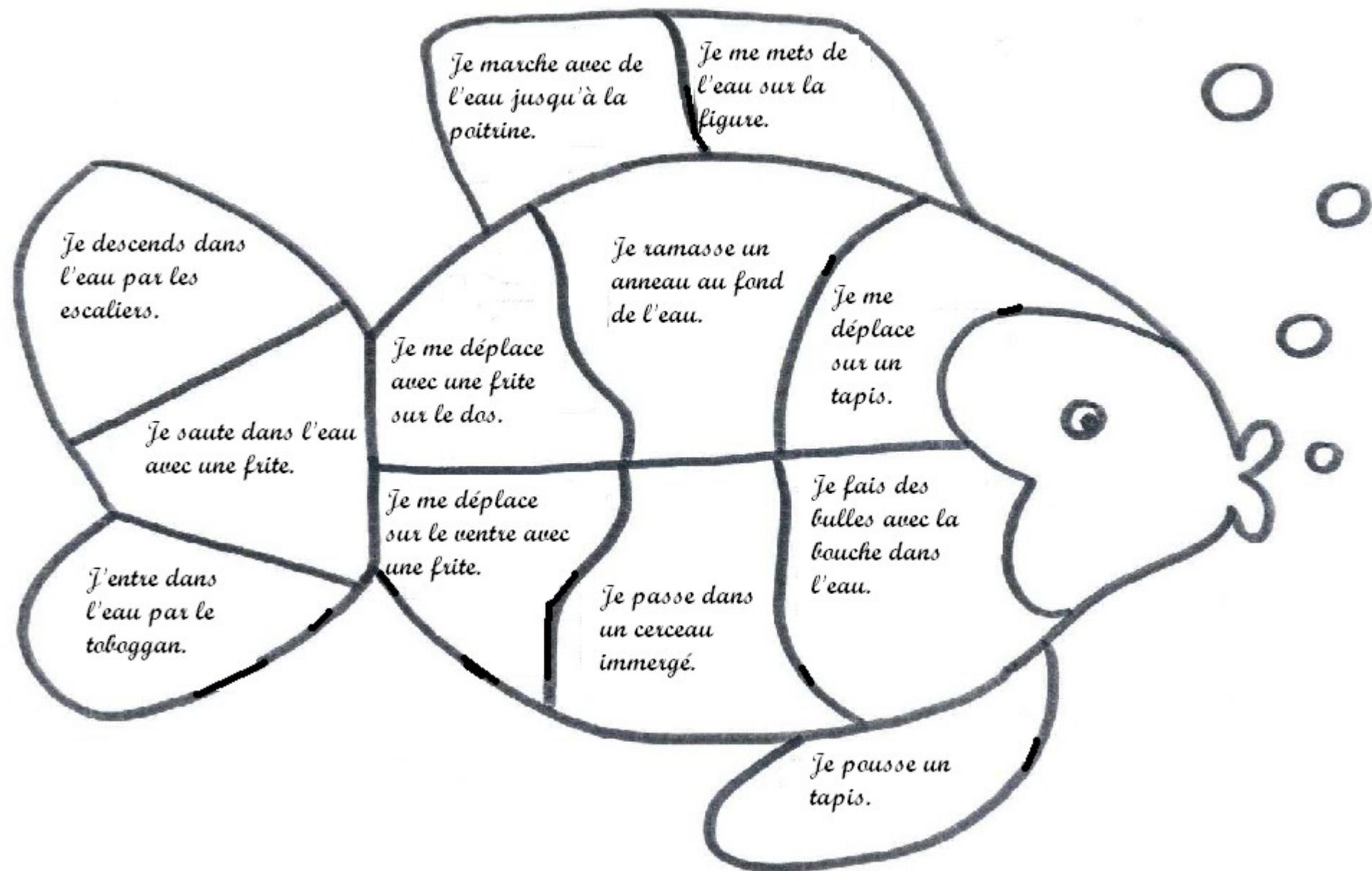


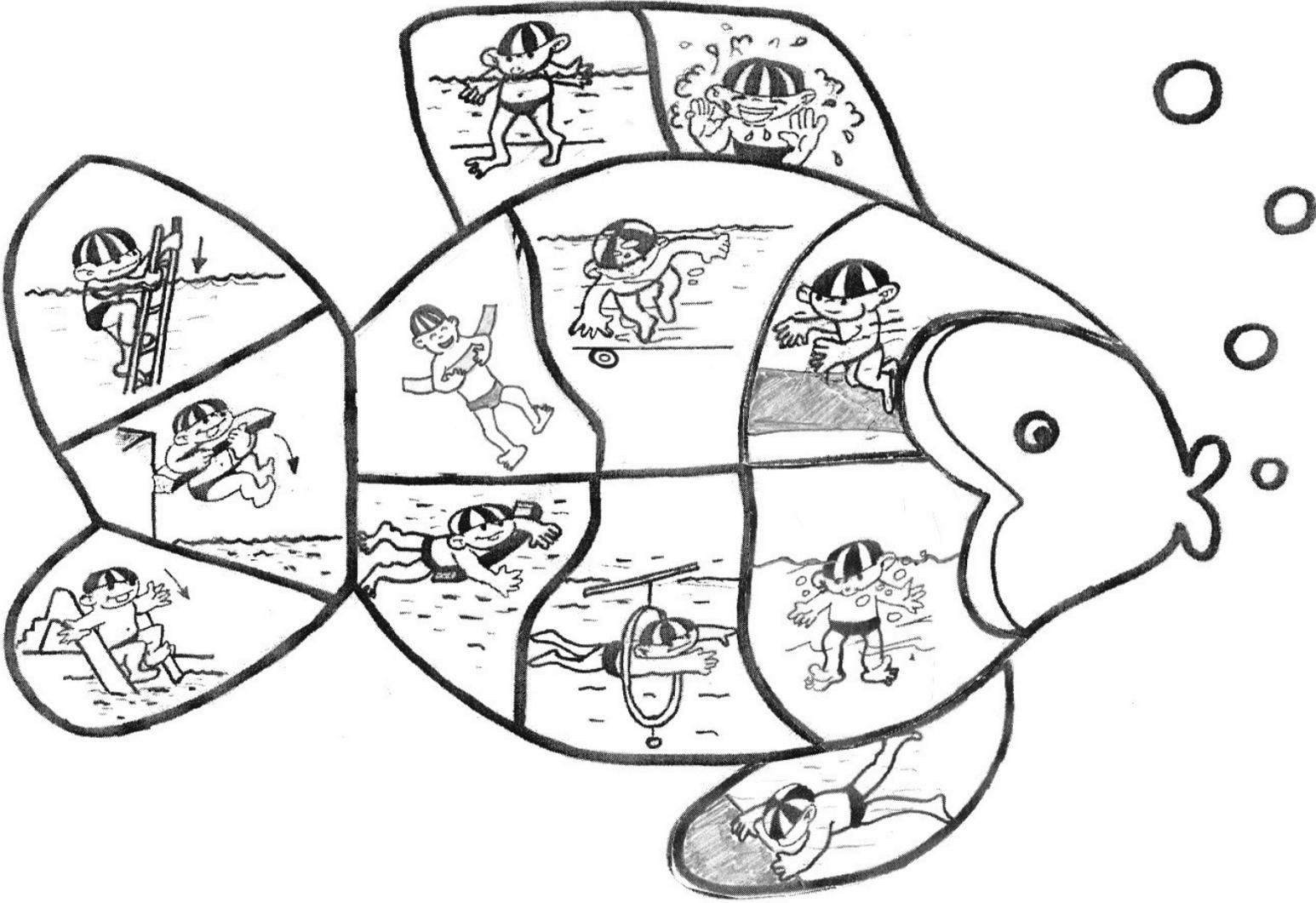
<p><b>Domaine :</b> EPS      <b>Niveau :</b> MS-GS      <b>Séquence :</b> natation</p>	<p><b>Séance n° :</b> 5      <b>Date :</b> 20/10/2011      <b>Durée :</b> 40'</p>
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)  <b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation      _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement  <b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>	<p><b>Activité 1 : Bateau fou :</b> Monter à 4 sur le tapis et en sauter au signal.  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> entrée dans l'eau, équilibre, propulsion.  <b>Objectif d'apprentissage :</b> entrer dans l'eau assis ou en sautant ou par le toboggan. se déplacer avec une frite, coopérer pour déplacer le tapis dans une direction donnée, se déplacer avec une frite.  <b>But :</b> Monter et descendre du bateau.  <b>Consigne :</b> partir de la partie la plus profonde, pousser le tapis jusqu'à la ligne d'eau, monter sur le bateau et au signal en descendre.  <b>Critère de réussite :</b> Le tapis a traversé le bassin. Les enfants réussissent à descendre (sauter ou non) du tapis.  <b>Variables :</b> entrées dans l'eau variées, traversée sur le ventre ou sur le dos.</p>
<p><b>Aménagement, modalité, matériel :</b> groupes de niveau hétérogène, 2 tapis, des frites, des objets flottants, des cerceaux flottants, un cerceau lesté, des anneaux lestés, des planches  <b>Encadrement :</b> 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 3 parents (minimum).</p>	<p><b>Activité 2 : le chef d'orchestre</b>  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> équilibre, propulsion, immersion  <b>Objectif d'apprentissage :</b> oser s'immerger, quitter ses appuis plantaires, souffler dans l'eau, se déplacer de différentes manières, répondre à un signal  <b>But :</b> réaliser la posture ou le déplacement demandé  <b>Consigne :</b> faire comme l'adulte qui est le chef d'orchestre  <b>Critère de réussite :</b> l'enfant réussit la consigne demandée  <b>Variables :</b> différents déplacements, immersions, équilibres</p>
<p>Bilan :</p>	

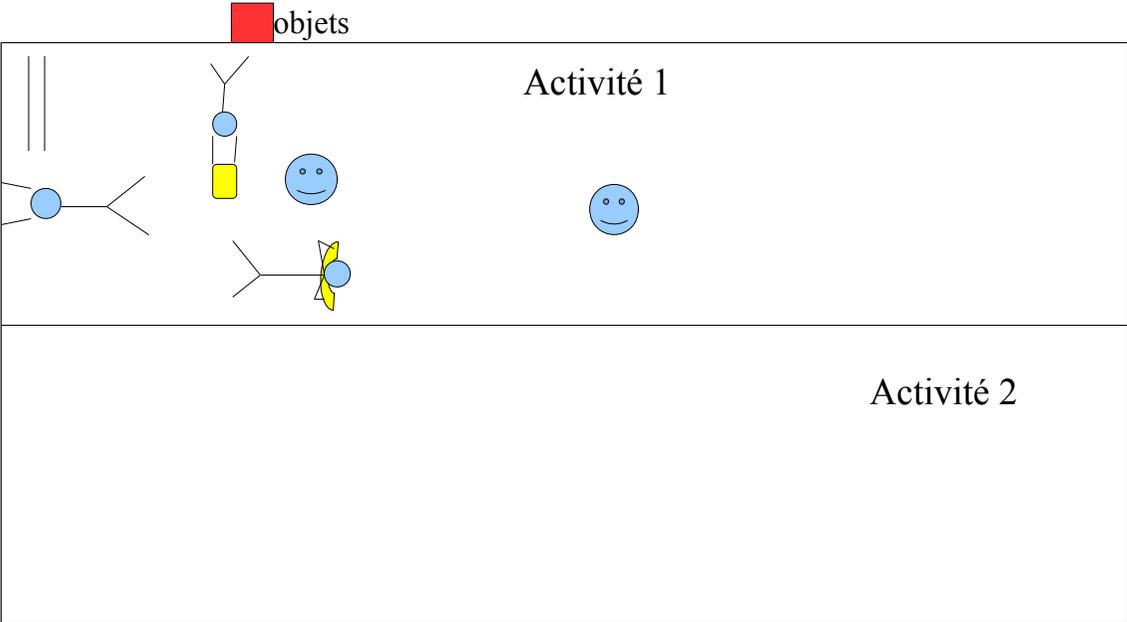
<p><b>Domaine :</b> EPS      <b>Niveau :</b> MS-GS      <b>Séquence :</b> natation</p>	<p><b>Séance n° :</b> 6      <b>Date :</b> 10/11/2011      <b>Durée :</b> 40'</p>
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)  <b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation      _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement  <b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>	<p><b>Activité 1 :</b> les balles brûlantes  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> équilibre, propulsion.  <b>Objectif d'apprentissage :</b> Se déplacer avec une frite, libérer une main pour lancer un flotteur dans le camp adverse.  <b>But :</b> Oser quitter le tapis pour aller chercher un objet et le lancer chez l'adversaire.  <b>Consigne :</b> Récupérez les balles et lancez- les dans le camp adverse. Au signal, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné  <b>Critère de réussite :</b> L'enfant arrive à se déplacer pour aller chercher une balle et l'envoie dans le camp adverse.</p>
<p><b>Aménagement, modalité, matériel :</b> bassin divisé en 3, groupes de niveau hétérogène, 2 tapis, un tapis flottant, 9 balles.  <b>Encadrement :</b> 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 3 parents (minimum).</p>	<p><b>Activité 2 :</b> chat immergé  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> immersion, propulsion  <b>Objectif d'apprentissage :</b> Se déplacer rapidement en s'allongeant, immerger la tête  <b>But :</b> se déplacer et s'immerger pour échapper au chat  <b>Consigne :</b> Le chat essaie de toucher une souris qui a son tour devient chat. Pour échapper au chat, la souris peut s'enfuir ou se cacher dans l'eau en s'immergeant.  <b>Critère de réussite :</b> L'enfant arrive à se déplacer pour échapper au chat, il s'immerge totalement. Le chat arrive à se déplacer rapidement et à toucher une souris.  <b>Variable :</b> demander à certains élèves en difficulté d'immerger seulement les épaules, le menton, la bouche, le visage...</p>
	<p><b>Bilan :</b></p>

<b>Domaine :</b> EPS <b>Niveau :</b> MS-GS <b>Séquence :</b> natation	<b>Séance n° :</b> 7 <b>Date :</b> 23/11/2011 <b>Durée :</b> 40'
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)</p> <p><b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation      _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement</p> <p><b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>	<p><b>Activité 1 :</b> les balles brûlantes  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> équilibre, propulsion.  <b>Objectif d'apprentissage :</b> Se déplacer, lancer une balle dans le camp adverse.  <b>But :</b> aller chercher une balle et la lancer chez l'adversaire.  <b>Consigne :</b> récupérez les balles et lancez-les dans le camp adverse. Au signal, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné  <b>Critère de réussite :</b> L'enfant arrive à se déplacer pour aller chercher une balle et l'envoie dans le camp adverse.</p>
<p><b>Aménagement, modalité, matériel :</b> bassin divisé en 3, groupes de niveau hétérogène, 1 tapis, des anneaux lestés, 1 cerceau lesté, des frites, 1 toboggan, 1 tapis flottant, 9 balles.</p> <p><b>Encadrement :</b> 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 3 parents (minimum).</p>	
	<p><b>Activité 2 :</b> un, deux, trois, soleil  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b>  <b>Objectif d'apprentissage :</b>  <b>But :</b>  <b>Consigne :</b>  <b>Critère de réussite :</b>  <b>Variable :</b></p> <p><b>Evaluation :</b> parcours filmé  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> immersion, propulsion, équilibre, respiration  <b>Objectif d'apprentissage :</b> entrer dans l'eau, s'immerger, faire des bulles dans l'eau, se déplacer sur le ventre, sur le dos  <b>But :</b> - entrer dans l'eau de différentes manières  - marcher avec de l'eau jusqu'à la poitrine, s'éclabousser le visage, faire des bulles dans l'eau et ramasser un anneau au fond de l'eau  - passer dans un cerceau immergé, pousser un tapis à plusieurs vers le grand bain, sortir de l'eau et marcher sur le pont flottant  - depuis le pont flottant, se déplacer sur le ventre avec une frite vers le petit bain, revenir sur le dos  <b>Consignes :</b> (données au fur et à mesure) nous allons faire un parcours dans la piscine pour voir tout ce que vous savez faire maintenant. On commence par entrer dans l'eau par les escaliers ou en sautant ou par le toboggan...etc.  <b>Critère de réussite :</b> oser entrer dans l'eau de différentes façons, oser s'immerger entièrement, se déplacer sur le ventre ou sur le dos avec aide</p>
<b>Bilan :</b>	







<b>Domaine :</b> EPS <b>Niveau :</b> MS-GS <b>Séquence :</b> natation	<b>Séance n° :</b> 8 <b>Date :</b> 23/11/2011 <b>Durée :</b> 40'
<p><b>Compétence 7 du socle commun : L'autonomie et l'initiative</b>  Avoir une bonne maîtrise de son corps et une pratique physique (sportive ou artistique)  <b>Items du socle commun :</b> _ Réaliser une performance mesurée dans les activités athlétiques et en natation      _ Se déplacer en s'adaptant à l'environnement  <b>Compétences des programmes :</b> adapter ses déplacements à différents types d'environnements :  _ activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter</p>	<p><b>Activité 1 :</b> l'étoile de mer et le garçon de café  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> équilibre, propulsion.  <b>Objectif d'apprentissage :</b> trouver un équilibre statique horizontal ventral et dorsal avec aide (goulotte/frite), quitter ses appuis plantaires, ressentir la portabilité de l'eau.  Transporter un objet sur une planche d'un bord à l'autre de la piscine (largeur) en essayant de ne pas reprendre appui au sol.</p>
<p><b>Aménagement, modalité, matériel :</b> bassin divisé en 2, groupes de niveau hétérogène, des frites, des planches, des objets, 1 tapis.  <b>Encadrement :</b> 1 MNS (surveillance), 1 enseignant, 3 parents (minimum).</p>	<p><b>Consigne :</b> Vous allez faire comme les étoiles de mer en flottant sur l'eau, bien allongés, les bras et les jambes écartés. Sur le ventre, vous pourrez vous tenir au bord, sur le dos vous mettrez une frite derrière la tête. Il faut sentir les jambes remonter.  Vous allez faire comme les garçons de café qui transportent des boissons sur un plateau, mais vous, vous allez transporter un objet sur une planche d'un côté à l'autre de la piscine en essayant de ne pas poser les pieds au sol.</p>
<div style="text-align: center;">  </div>	<p><b>Critère de réussite :</b></p> <p><b>Activité 2 :</b> 1, 2, 3 soleil  <b>Compétence spécifique de l'activité :</b> équilibre, propulsion.  <b>Objectif d'apprentissage : avec tapis ou planche :G1 :</b> se déplacer sur le dos avec une planche ou une frite, s'arrêter et s'équilibrer, montrer ses pieds à l'arrêt , Gr 2 :coopérer pour déplacer un tapis  <b>Consigne :</b> Vous allez essayer de traverser en vous déplaçant sans vous faire voir. Quand le meneur se retourne, je siffle et vous devez vous arrêter. On fait reculer de 2 mètres celui qui a été vu en train de bouger.  <b>Variable :</b> les élèves partent de l'endroit où est le meneur et s'éloignent, le premier qui atteint le côté opposé a gagné.  <b>Bateau fou :</b> déplacer le tapis , monter, sauter, descendre du tapis avec planche ou frite  <b>Critère de réussite :</b> L'enfant se déplace sur le dos, sait s'arrêter et arrive à se déplacer avec planche, frite ou tapis.</p>
<b>Bilan :</b>	