

La classe de CE1

1. Les enjeux de la compétence « réaliser une performance »

Roland Michaud¹ écrit que « quand on privilégie une entrée par les compétences, il est nécessaire de connaître le sens, le contenu de chaque compétence programmée ». « Cette étape est fondamentale car elle oriente de façon définitive la nature des tâches motrices que l'on va donner aux élèves ».

Il est impératif que le libellé de chaque compétence soit analysé afin de définir les enjeux éducatifs dont la compétence est porteuse.

(L'analyse qui suit est tirée en très grande partie des travaux de Roland Michaud).

La compétence 1 : réaliser une performance mesurée (en distance, en temps) nécessite que l'on se penche sur les enjeux de cette compétence.

Ces enjeux sont très clairement développés par Roland Michaud dont les principales idées sont reprises ci-dessous.

Réaliser : c'est faire exister, mettre en œuvre, rendre réelle une idée, une intention, un projet. C'est être capable concrètement, à un moment donné, de produire, à partir de ses propres ressources, une action, un ensemble qui représente le meilleur de ce que l'on est capable de montrer aux autres. L'autre est en effet celui qui va « valider » cette performance, qui va attester de sa réalisation et la confirmer. Mais réaliser, pour l'élève, ce n'est pas faire un pari hasardeux. C'est comprendre qu'il va être l'acteur de la réalisation qui sera portée à la connaissance de tous sachant qu'il sait être capable de cette réalisation et qu'il est prêt à la réaliser afin de la montrer aux autres. C'est donc réaliser une performance qui ne surgit pas du néant mais qui s'appuie sur une bonne connaissance de soi-même, de ses ressources mobilisables, de ce qui a été réalisé auparavant.

L'idée de stabilisation de la performance maximale est également importante dans cette analyse. Cette stabilisation de la performance, comprise comme ce que l'élève est capable de réaliser, traduit bien un projet maîtrisé. Il est ainsi important de pouvoir refaire la performance envisagée. L'idée de mise en projet est clairement portée par cette possibilité.

Il s'agit donc bien de réaliser la performance la plus élevée, à une échéance donnée. Mais cette meilleure performance n'est que transitoire. Il faut conserver en tête l'idée que cette performance maximale peut toujours être améliorée, du moins jusqu'à un certain point. Battre son record à coup sûr est à placer dans cette optique.

En fin de cycle, cette réalisation doit être à la jonction de plusieurs pôles : une connaissance de ses ressources par l'élève, un objectif de temps, ou de distance à atteindre et des manières de faire qui permettent d'être efficace, voire efficient. L'idée centrale étant que la performance est avant tout personnelle et est le résultat de la mobilisation de ressources personnelles. L'enrichissement des manières de faire peut toujours contribuer, avec l'aide d'une meilleure utilisation des ressources personnelles et leur développement, à des réalisations d'un niveau supérieur :

- en difficulté,
- en complexité.

L'idée force c'est donc permettre à l'élève de se connaître, de connaître les manières de faire autres et efficaces pour se les approprier, c'est lui permettre de réaliser une performance au jour dit tout en inscrivant la possibilité quasiment certaine d'une meilleure réalisation future.

¹ Roland Michaud avec Alain Martinet et Jean-Paul Goffoz sous la direction de Thierry Terret L'éducation physique et sportive, collection agir dans le monde, Ed Nathan pédagogie 2002

Les verbes d'action majeurs sont donc : repérer, faire, stabiliser, refaire, expérimenter, planifier et tenter de faire mieux, plus efficacement, autrement en transformant ses façons de faire pour progresser et au final réussir ce que l'on avait planifié, projeté.

2. Les contenus d'enseignement

La définition de la compétence donnée par le socle commun de connaissances et de compétences (décret publié au JO n° 160 du 12 juillet 2006 est la suivante : « chaque grande compétence du socle est conçue comme une combinaison de connaissances fondamentales pour notre temps, de capacités à les mettre en oeuvre dans des situations variées, mais aussi d'attitudes indispensables tout au long de la vie.. ». C'est la raison pour laquelle les contenus d'enseignement à destination des élèves ne peuvent pas faire l'impasse sur l'une de ces composantes. Les contenus pour la classe de CE1 sont définis dans le tableau ci-dessous.

Ces contenus sont ce qu'il y a à apprendre au cours du module. La maîtrise des seules actions entrer, se déplacer et s'immerger pour aussi fondamentales qu'elles soient, puisqu'elles sont les contraintes auxquelles est confronté l'élève, ne peuvent suffire. Il importe que les apports en direction des élèves puisent dans le tableau ci-dessous.

Savoir-faire (Capacités)	Connaissances	Attitudes
<u>Par rapport aux manières de faire personnelles</u> Utiliser quelques grands principes liés à la propulsion, à l'équilibre, à la respiration et à la prise d'informations qui vont permettre d'améliorer ses manières de faire Construire de nouvelles possibilités d'expression motrices Varier ses manières de faire de façon à ne pas se contenter de ce que l'on sait faire et essayer ainsi de trouver des voies de progrès Faire plus Faire mieux Faire autrement Enrichir son répertoire de coordinations motrices Etre capable de stabiliser ses performances motrices à un moment donné....pour chercher à les dépasser en mobilisant ses ressources <u>Par rapport aux projets à mettre en oeuvre</u>	<u>Connaissance de soi</u> Choisir un projet d'entraînement adapté à ses ressources Identifier ses points forts et ses points faibles Repérer sa performance par la prise de repères Prendre connaissance et conscience de mes progrès Comprendre la nécessité de l'effort, de la répétition Savoir que sa performance n'est que temporaire et qu'elle peut être améliorée Savoir que je suis l'auteur de ma performance et comprendre les raisons d'un échec <u>Connaissance des règles et du cadre de fonctionnement</u> Savoir que je peux demander de l'aide mais aussi la proposer Connaître les règles de sécurité par cœur (ne pas pousser, ne pas courir, ne pas s'accrocher à un camarade en cas de difficulté, ne pas	<u>Par rapport aux règles</u> Respecter les règles de sécurité Accepter les règles de fonctionnement Attirer l'attention d'un camarade sur une règle de sécurité qui ne serait pas respectée <u>Par rapport à son travail</u> Accepter de s'engager dans l'action Savoir se concentrer sur son travail Accepter l'effort et les répétitions demandées ou nécessaires à la progression Accepter les échecs passagers et Accepter d'aller au-delà de ce que je sais faire actuellement Accepter de travailler même en l'absence de tout contrôle <u>Par rapport aux autres</u> Accepter la proposition d'aide d'un camarade Encourager un camarade qui n'arrive pas à réaliser ce qui est demandé

<p>Réaliser un projet optimal par rapport à soi-même, à un moment donné</p> <p>Réaliser des projets d'entraînement (d'amélioration) adapté à ses propres ressources</p> <p>Ne pas abandonner un projet au 1^{er} échec</p> <p><u>Par rapport aux rôles</u></p> <p>Remplir le plus correctement possible ses tâches d'observateur ou d'aide</p>	<p>crier, regarder l'endroit où l'on désire entrer dans l'eau afin de s'assurer que personne n'y stationne</p> <p>Connaître les règles de fonctionnement (nombre d'élèves sur un élément du dispositif, rotation sur les ateliers ou parcours, signaux de début et de fin, respect de l'ordre de passage sur les éléments, etc.)</p> <p><u>Connaissance des autres et du milieu</u></p> <p>Savoir qu'il existe d'autres manières de faire et comprendre que l'inconfort face à la nouveauté et des échecs passagers sont possibles et normaux</p> <p>Savoir que je peux formuler une critique à condition qu'elle soit argumentée</p> <p>Comprendre que l'on doit accepter la critique, car elle permet de progresser</p> <p>Savoir qu'une critique non argumentée du type (c'est nul, t'es pas bon) n'a pas sa place dans la séance et savoir que l'on peut le dire à l'auteur de la critique</p>	<p>Ne pas se moquer du niveau de réalisation d'un camarade</p> <p>Accepter la critique d'autrui sur ses manières de faire</p>
--	--	---

3. Progressivité des apprentissages en CE1

Phases		28/30 séances	Dominantes (les actions prioritaires sont en gars)	Objectifs poursuivis par les enseignants	But pour l'élève
Phase de découverte	<p><i>Reprendre contact avec l'eau et conforter une relation positive avec l'activité. Apprécier le niveau de compétences antérieurement acquis. Organiser progressivement la classe Rappeler les règles de sécurité et de fonctionnement. Permettre à l'élève de prendre des repères sur ce qu'il est capable de réaliser. L'élève doit pouvoir se repérer par rapport à des éléments perceptibles dans les dispositifs</i></p>	Séances 1 à 3	Les 3 actions sont travaillées (entrées, déplacements et immersions).	<p>But : proposer à l'élève l'exploration du milieu aquatique dans son ensemble. Il importe que l'élève prenne conscience des repères et autres éléments d'information qui vont lui permettre de réaliser (prendre connaissance et conscience) la performance qu'il accomplit</p> <p>Porter à la connaissance des élèves les règles à respecter</p> <p>Leur rappeler les rôles respectifs de chaque adulte présent</p>	<p>Accepter d'investir le milieu (personnes présentes, espaces et dimensions du bassin, matériel) entrer et se déplacer, s'immerger</p> <p>Bien connaître et repérer les règles de sécurité</p> <p>Repérer ce que je suis capable de réaliser</p> <p>Me rendre compte des progrès possibles</p>
Phase de référence	<p><i>Confronter l'élève à l'exigence globale représentée par les actions à réaliser. Lui donner des repères sur ce qu'il réalise Identifier les problèmes majeurs rencontrés par les élèves</i></p>	Séances 4 à 6	<p>Déplacements</p> <p>Immersion</p> <p>Entrées</p>	<p>But : confronter l'élève à une situation qui va permettre de déterminer le niveau actuel de chacun avec recueil d'informations</p>	<p>Choisir et réaliser une entrée un déplacement, une immersion, si possible enchaînés, en essayant de réaliser la performance la plus élevée pour moi.</p>

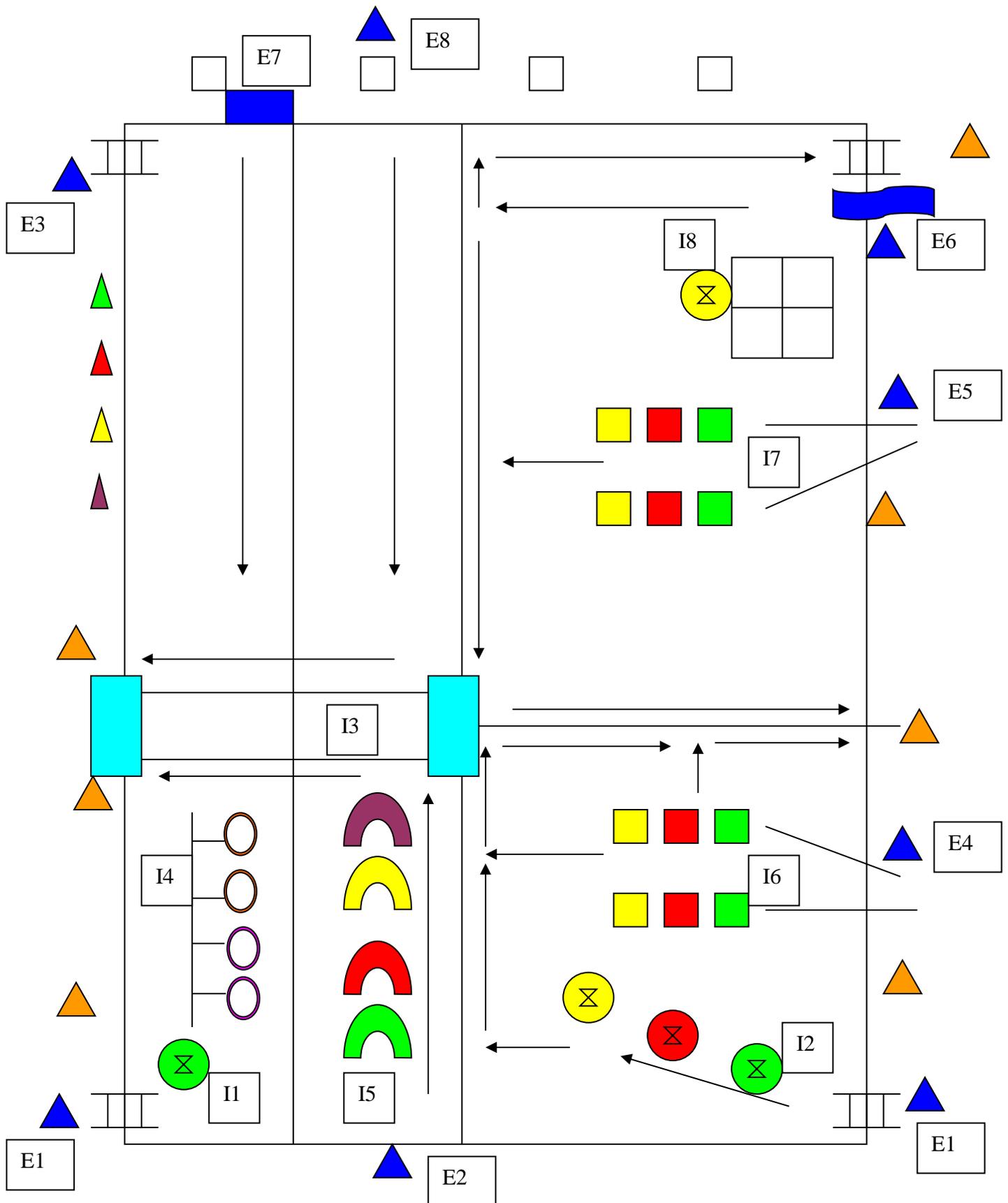
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Phase de structuration (partie 1)</p>	<p><i>Se confronter aux difficultés identifiées en phase de référence.</i> <i>Vers des solutions → mettre l'élève dans des conditions lui permettant d'apprendre et de progresser de façon significative : tâches avec critères de réussite, consignes permettant de progresser dans la maîtrise des principes qui gouvernent l'évolution en natation, relativisation de l'échec qui n'est que temporaire</i> <i>Permettre la stabilisation des acquisitions par la répétition et l'identification des manières de faire utilisées.</i> <i>Permettre, donner à l'élève les moyens de percevoir ses progrès. Permettre la comparaison, pour un même élève, entre des performances personnelles successives de façon à inscrire ses performances dans une dynamique de progrès.</i> <i>Conserver présente la sécurité.</i> <i>Il s'agit de faire plus, de faire mieux, de faire autrement.</i></p>	<p>Séances 7 à 15 Entrer et se déplacer</p> <p>Séances 16 à 22 Se déplacer et s'immerger</p>	<p>Déplacements Entrées Immersion</p> <p>Déplacements Immersion Entrées</p>	<p>But : Par la différenciation propre au dispositif, par la mise en place de repères clairement identifiés, permettre à chaque élève de progresser dans les différentes actions et de prendre conscience de ses progrès et de ce dépassement lié aux efforts accomplis</p> <p>Confronter l'élève aux difficultés repérées et chercher à les résoudre en utilisant des manières de faire différentes des siennes pour se propulser, pour respirer, pour aller sous l'eau,</p> <p>Encourager l'élève à aller au-delà de ce qu'il sait faire, aidé dans un premier temps puis seul</p> <p>Toujours lier agir et connaissance du résultat de l'agir ; Des traces des réalisations doivent être absolument conservées de manière à permettre le constat des progrès par l'élève</p>	<p>S'entraîner et connaître ses réussites successives Identifier ce que je réalise avec plaisir et ce qui me pose problème Comprendre que ce que je réalise aujourd'hui sera dépassé demain grâce à mes progrès Dire ce que l'on compte faire Dire si l'on a réussi</p> <p>Chercher à aller au-delà de ce que je sais réaliser à coup sûr, en appliquant les consignes données par les adultes</p> <p>Savoir faire appel à l'adulte pour obtenir de l'aide ou montrer ma performance</p> <p>Savoir aider un camarade en difficulté</p>
---	---	--	---	---	--

Phase de structuration (construction du parcours de performance)	<p>Confronter l'élève au parcours le plus difficile pour lui. Les actions sont obligatoirement enchaînées.</p> <p>Vers des solutions → mettre l'élève dans des conditions lui permettant d'apprendre et de progresser de façon significative.</p> <p>Permettre la stabilisation des acquisitions afin de chercher à aller au-delà, en toute sécurité</p> <p>Permettre à l'élève de percevoir ses progrès.</p> <p>Permettre la connaissance de ses réalisations et des difficultés rencontrées dans la réalisation du projet de performance</p>	Séances 23 à 26 Travail sur les parcours d'actions enchaînées	<p>Parcours avec Déplacements Immersions Entrées qu'il faut chercher à enchaîner</p> <p>Les actions doivent être réalisées, dans la mesure du possible, sans appui ni aide d'aucune sorte</p>	<p>But : Par la différenciation propre au dispositif, permettre à chaque élève de progresser dans la liaison des actions et dans les actions elles-mêmes</p> <p>Encourager l'élève à faire et à refaire, tout en lui permettant de prendre connaissance de ses réussites</p> <p>Encourager l'élève à aller au-delà de ce qu'il sait faire, aidé dans un premier temps puis seul</p> <p>Donner des repères sur ce qui est réalisé et les points qui posent problème (quel moment de l'enchaînement ou quelle action ou quel autre élément (rythme trop élevé au départ)</p>	<p>Dire ce que l'on compte faire</p> <p>S'entraîner, construire un parcours en enchaînant les</p> <p>Chaque élève doit pouvoir bien connaître le niveau de difficulté qui est le sien. Bien connaître, cela veut dire, réaliser à coup sûr tout en ne se contentant pas de difficultés trop faciles.</p> <p>Connaître la ou les difficulté(s) la ou les plus importantes que l'on rencontre et connaître son ou ses point(s) fort(s)</p> <p>Accepter de se confronter à ses propres difficultés</p>
Phase de bilan	<p>Faire le bilan des acquis et des progrès réalisés → mesurer l'écart entre le niveau avant les apprentissages et le niveau atteint après les apprentissages.</p> <p>Attirer leur attention sur l'évolution des manières de faire utilisées.</p> <p>Faire verbaliser les élèves sur les progrès réalisés, sur la maîtrise des principes qui régissent l'évolution en natation.</p> <p>Permettre la quantification et la mesure des progrès réalisés par chaque élève, par comparaison avec lui-même en utilisant les traces récoltées au cours du module</p>	Séances 27 à 29 Bilan du module	<p>Parcours d'actions enchaînées, du niveau le plus difficile possible, à construire par l'élève. Le parcours doit être maîtrisé à coup sûr, 2 fois sur 2 ou 3 fois sur 3. La performance à réaliser doit traduire une très bonne connaissance de ce que l'élève est capable de réaliser</p>	<p>But : vérifier les acquis des élèves, leur faire bâtir le projet le plus élevé en termes de performances, mais qu'il sont sûrs de réaliser.</p> <p>Garder la trace de ce qui va être réalisé.</p> <p>Vérifier la réalisation du projet annoncé (= vérifier le dire)</p> <p>Attirer leur attention sur les progrès réalisés et sur l'évolution des solutions utilisées pour réaliser la performance</p>	<p>Construire un parcours en classe comprenant une entrée un déplacement une immersion.</p> <p>Dire, expliquer le parcours que l'on va faire, parcours que l'on est sûr de réaliser au moins 3 fois sur 3 et le réaliser à la piscine.</p> <p>Être capable de dire pourquoi j'ai réussi ma performance et être capable de parler des progrès réalisés depuis le début du module</p>

<p>Test « savoir nager »</p>	<p><i>Mesurer les savoir-faire et connaissances des élèves dans leur maîtrise du milieu aquatique</i></p>	<p>30^e séance</p>	<p>Réussir le 1^{er} palier du savoir nager scolaire Une attestation sera remise à l'élève. Cette même attestation sera archivée dans le dossier de l'élève.</p>	<p>Choisir parmi l'ensemble des possibilités offertes par le dispositif : Une entrée qui submerge, une immersion puis se laisser flotter avant de regagner le bord Après 30 sec de repos maximum, se déplacer sur une quinzaine de mètres minimum.</p>	<p>Réaliser un parcours en 2 parties, parties annoncées avant leur réalisation</p>
-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	---	---

4. Les différentes phases du dispositif et les dispositifs qui y sont attachés

PHASE DE DECOUVERTE ET DE REFERENCE



Il est important que le dispositif permette à l'élève de prendre des repères sur sa performance. C'est la raison pour laquelle des plots ou repères ont été placés sur les bords ou au fond de la piscine afin que l'élève puisse comparer ce qu'il réalise à des réalisations antérieures. Par souci de lisibilité, les mêmes couleurs sont utilisées pour symboliser l'augmentation du niveau de difficulté.

Ainsi, la graduation de la difficulté suit le schéma suivant :

- vert : niveau de difficulté faible
- rouge : niveau de difficulté modérée
- jaune : niveau de difficulté moyenne
- grenat : niveau de difficulté importante

Les plots ou objets  symbolisent les entrées. Les plots symbolisent  les sorties.

Les zones entrées possibles sont numérotées de 1 à 8.

Une même zone d'entrée peut permettre plusieurs manières d'entrer dans l'eau possibles.

E1 : entrer par l'échelle

E2 : entrer en sautant dans l'eau, avec ou sans frite

E3 : entrer par l'échelle, au grand bain

E4 : entrer en sautant dans l'eau, sans frite car l'immersion à la perche est à réaliser ensuite

E5 : idem à E4 mais au grand bain

E6 : entrer au toboggan, avec ou sans frite

E7 : entrer en sautant (avec ou sans frite) ou en plongeant (à genoux, accroupis, debout)

E8 : saut du plot (avec ou sans frite), ou plongeon du plot

Les immersions sont numérotées de 1 à 8.

I1 : recherche d'objets au petit bain

I2 : recherche d'objets en enchaînant les 3 panières

I3 : passage sous les perches

I4 : passage dans un ou plusieurs cerceaux

I5 : passage sous une ou plusieurs « arches »

I6 : recherche d'objets de plus en plus éloignés après descente à la perche (verticale ou oblique) au moyen bain

I7 : recherche d'objets de plus en plus éloignés après descente à la perche (verticale ou oblique) au grand bain

I8 : évolutions dans ou autour de la cage (traversée supérieure, traversée inférieure, 1/2 tour de cage, 3/4 de tour, tour complet, aller à travers le niveau supérieur, retour par le niveau inférieur, etc.)

Les déplacements :

Les flèches indiquent le sens de déplacement et ce, afin d'éviter toute collision. Les déplacements peuvent se faire avec ou sans aide à la flottabilité. Mais il est important que les élèves (qui auront déjà connu 3 à 4 séances en GS et 30 séances en CP) soient encouragés à se déplacer au maximum sans utiliser le moindre appui ou aide à la flottabilité.

Ci-dessous est donné un exemple de tâche pour la phase de référence pendant laquelle l'élève va pouvoir prendre des repères sur les actions les plus difficiles qu'il peut réaliser

Phase de référence

Tâche n° 1

But pour l'élève : repérer l'enchaînement des 3 actions, entrer, se déplacer et s'immerger les plus difficiles que j'arrive à réaliser.

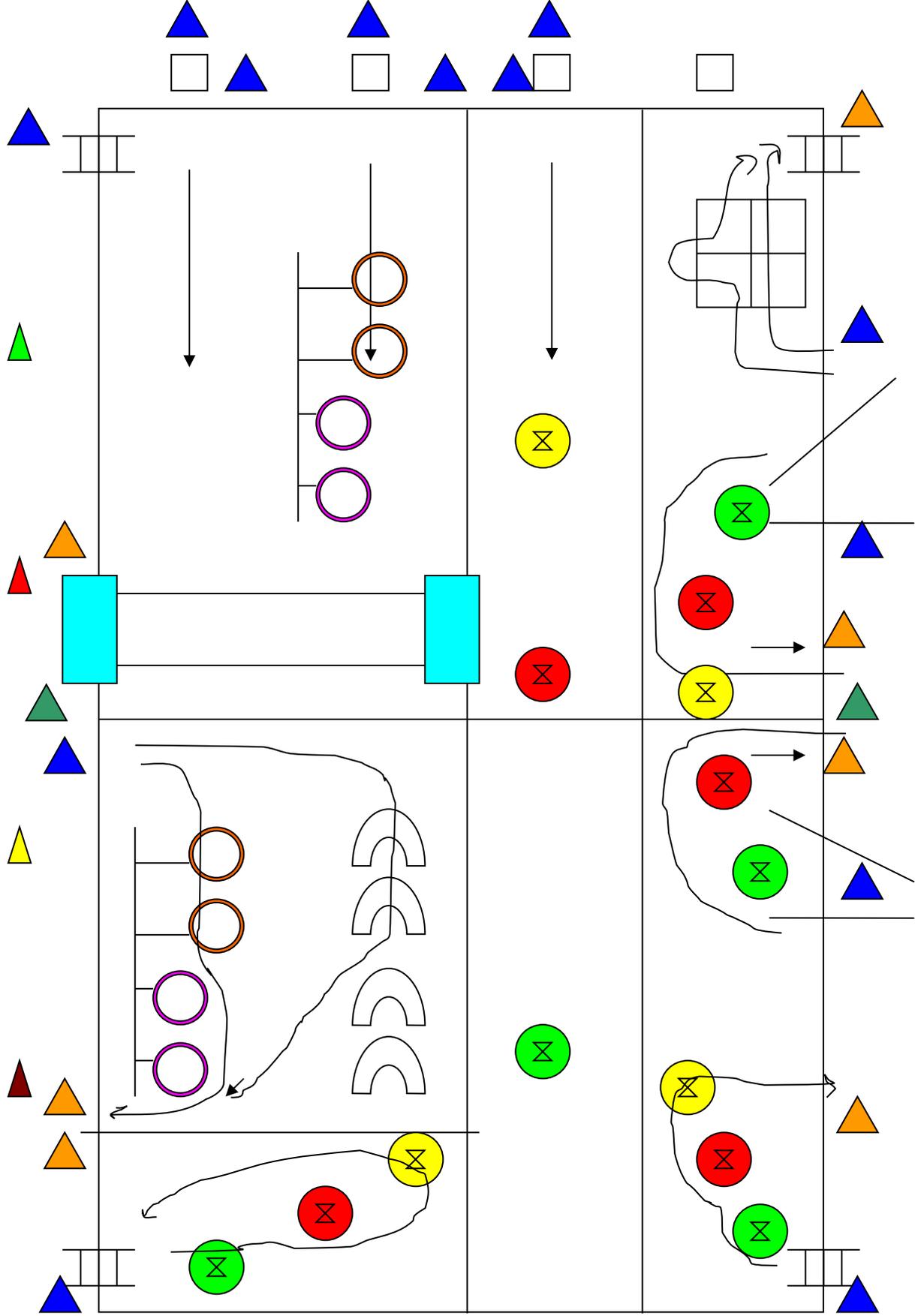
- sans aide et sans reprise d'appui pour les élèves qui peuvent s'en passer
- sans reprise d'appui pour les élèves qui vont utiliser une frite (cette aide est destinée à disparaître dès que possible)

Repérer l'immersion la plus difficile que j'arrive à réaliser

Critères de réussite : les 3 actions sont réussies et enchaînées, sans reprise d'appui (si possible), en respectant les critères de réussite de chacune d'elle.

Des exemples d'outils permettant la conservation de la trace de ce qui a été réalisé par l'élève sont donnés au chapitre 5 ci-dessous.

PHASE DE STRUCTURATION (1^e partie) : Déplacements et immersions



Au cours de cette phase de structuration, il est proposé un travail par ateliers permettant d'enchaîner déplacements et immersions.

Rappel : les zones bleues caractérisent des zones d'entrée
Les zones oranges caractérisent des zones de sortie



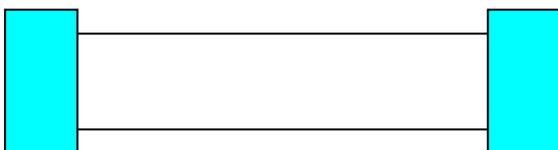
Ces dessins symbolisent des objets placés à l'intérieur d'une zone délimitée et que les élèves peuvent ramasser. Les couleurs (verte, puis rouge puis jaune) traduisent des niveaux de difficulté croissant (soit du fait de l'éloignement par rapport à la zone d'entrée soit du fait de la profondeur)

Ces objets sont immergés à différents endroits du bassin, à proximité des ateliers où il est possible de travailler les immersions et permettent de réellement marquer la réussite de l'élève. Attention, sur certains matériels, il sera nécessaire de symboliser la progression possible offerte aux élèves

Prenons l'exemple d'une perche. Il sera possible de matérialiser 3 repères qui correspondent à autant de niveaux de performance et dont l'élève pourra percevoir la progression.

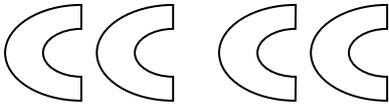


 Ces cônes verts marquent le milieu de la piscine. Une ligne tendue en travers est encore plus visible.

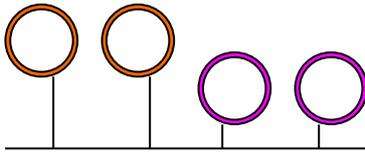


Cette passerelle permet aux élèves qui en ont encore besoin de s'arrêter un moment. Ce moment doit être le plus court possible. Cette passerelle permet également des immersions (passage sous un montant, passage sous les montants avec inspiration entre les 2 montants, passage sous les 2 montants) différentes qui vont permettre à l'élève de mesurer les progrès réalisés.

La ligne 3 ne contient que des objets immergés à différentes profondeurs

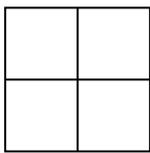


Cet ensemble d'obstacles permet aux élèves de réaliser une immersion qu'ils peuvent « mesurer » puisqu'ils ont tout loisir de passer sous un, deux ou plus obstacles



Là encore, l'élève dispose de repères pour prendre conscience de sa performance et peut choisir de franchir un 2 ou plus cerceaux et à des profondeurs différentes

Il convient de bien préciser sur chaque atelier, les critères de réussite doivent être expressément précisés



La cage permet de multiples immersions. Il convient d'en identifier quelques unes et de les porter à la connaissance des élèves pour qu'ils puissent prendre connaissance et conscience de ce qu'ils réalisent et de ce qu'ils peuvent tenter.

Verticalement, le long d'un montant, jusqu'au fond

S'immerger et, sans s'aider de la cage, passer sous le montant du milieu

S'immerger et, sans s'aider de la cage, aller toucher le sol avec la main avant de remonter

Horizontalement, à travers l'étage du haut, sans toucher les barreaux ou les montants de la cage

Horizontalement, à travers l'étage inférieur, sans toucher les barreaux ou les montants de la cage

Sur l'extérieur, faire le $\frac{1}{2}$ de la cage

Sur l'extérieur, faire les $\frac{3}{4}$ du tour de la cage

Sur l'extérieur, faire le tour entier



La succession de ces cônes traduit une distance de plus en plus grande

Des exemples de tâches possibles dans ce dispositif sont proposés ci-dessous

2. Exemples de tâches liées aux immersions

Tâche n° 4

Objectif : atteindre la plus grande profondeur

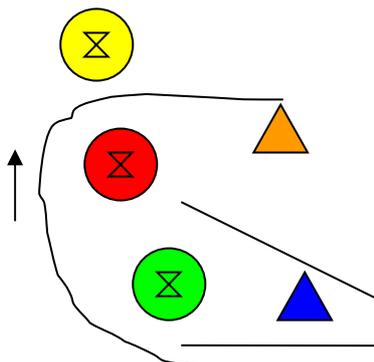
But de la tâche : augmenter la profondeur que je peux atteindre au cours d'une immersion

En partant de l'échelle située côté « petit bain », atteindre les paniers contenant des objets :

- verts
- rouges
- jaunes, paniers qui sont placés à des profondeurs de plus en plus grande.

Critères de réussite : l'élève remonte avec un objet pris dans le panier annoncé.

Cette tâche peut être proposée sur la partie droite du dispositif :



Exemple d'outil permettant la conservation de la trace

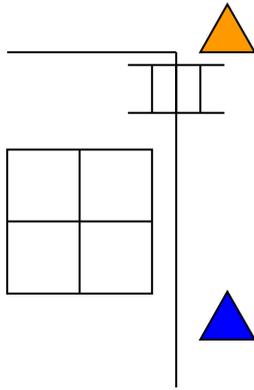
	Perche oblique (photo préférable)			Perche droite (photo préférable)		
Walid						
Jade						
Camélia						
Laetitia						

Tâche n° 5

Objectif : augmenter la profondeur d'immersion

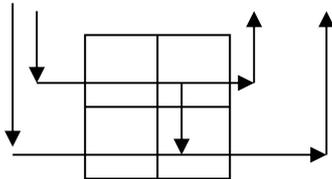
But de la tâche : atteindre la profondeur la plus importante en :

- passant sous le barreau supérieur
- passant sous le barreau médian
- allant toucher le fond de la piscine : avec les pieds, les genoux, les fesses, les mains, avec son ventre, avec son dos



Critères de réussite : avec l'aide des barreaux ou sans toucher les barreaux, atteindre le niveau d'immersion envisagé, en respectant les façons de faire annoncées.

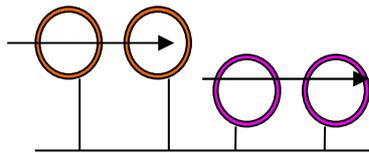
Ce même atelier permet d'atteindre un autre objectif : augmenter la longueur du déplacement en immersion :



Tâche n° 6

Objectif : augmenter le temps et la longueur de déplacement en immersion

But de la tâche : passer à travers le maximum de cerceaux et augmenter ainsi la longueur du déplacement en immersion



Critères de réussite : nombre de cerceaux traversés (selon le dispositif, couleur du dernier cerceau traversé)

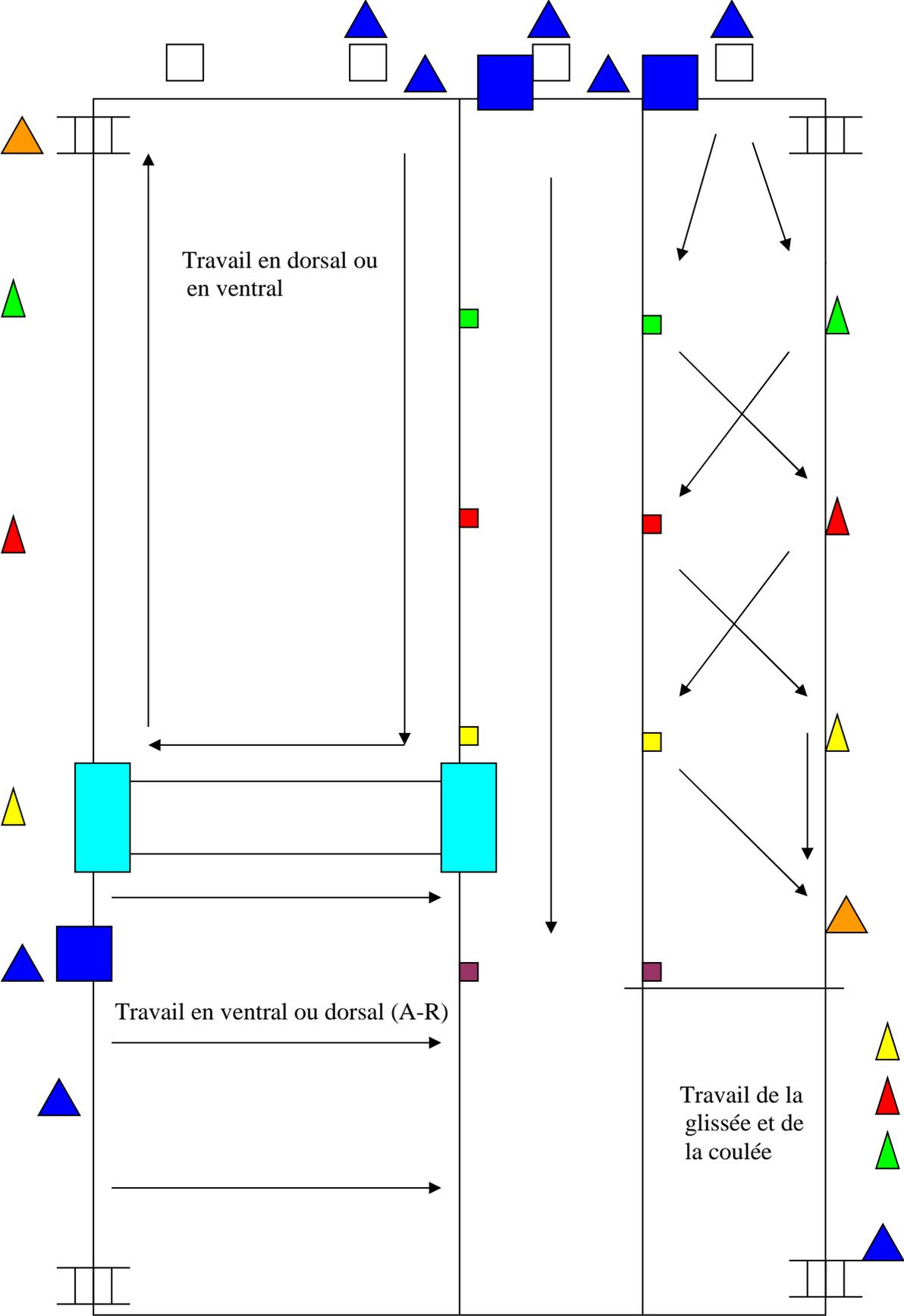
Exemple d'outil permettant la conservation de la trace

	Nombre de cerceaux traversés. La distance entre les cerceaux peut être connue des élèves			
	1 ^{er} essai	2 ^e essai	3 ^e essai	4 ^e essai
Camille				
Yanne				
Yasmina				
Dalinda				

Les remarques formulées à l'issue de la tâche n° 2 restent valables. A savoir que l'exploit, qui traduit certes une performance maximale doit être replacé à sa juste place, c'est-à-dire comme une possibilité d'oser aller au-delà de ce que l'on sait faire. Mais il ne faut pas perdre de vue que cet exploit doit être compris en termes de savoir-faire expliqués, que sa finalité est d'être stabilisé, reproduit afin de devenir une nouvelle base pour de futurs dépassements. L'exploit ne peut surtout pas avoir le statut de réussite inexplicable, faisable un jour et non reproductible. Il convient de montrer aux élèves que cette réussite est le résultat de la mobilisation de toutes les ressources et qu'une nouvelle mobilisation va permettre sa réédition.

Dans l'ensemble de ces tâches, la distance parcourue, qu'elle soit faite en surface ou en immersion, est une donnée qui peut être communiquée aux élèves, qui peut permettre aux élèves de repérer, de comparer des performances personnelles réalisées sur des ateliers différents et donc de comprendre que la réussite sur un atelier est transférable sur un autre atelier, après une période d'adaptation aux nouvelles consignes. Autrement dit, il ne faut pas que l'élève, en changeant d'atelier, ait l'impression de repartir de zéro. Il faut qu'il se serve de ce qu'il a appris et mobilise les apprentissages antérieurs.

PHASE DE STRUCTURATION (2^e partie) : entrées et déplacements



Les entrées peuvent se faire :
A l'échelle côté droit du dessin

En sautant côté gauche du bassin

- avec frite
- sans frite

A genoux sur le petit tapis bleu, (côté gauche du dessin, petit bain) pour une entrée plongée
Accroupis, dans cette même zone, pour une entrée plongée.
Les tâches plongées sont bien sûr INTERDITES du côté petit et moyen bain.

Côté grand bain, les entrées peuvent se faire à partir ou entre les plots 2, 3 et 4.
Ces entrées peuvent être :

- sautées avec ou sans frite, du bord ou du plot
- réalisées à genoux sur une planche bleue ou accroupis dans cette même zone
- plongées à partir du bord
- plongées à partir du plot

Des exemples de tâches possibles dans ce dispositif sont proposés ci-dessous.

Phase de structuration

Exemples de tâches liées aux déplacements

Tâche n° 1

Objectif me déplacer sur la plus grande distance possible ou le plus longtemps possible sans reprendre appui au mur

Dans la partie du dispositif réservée au travail en travers entre le bord et la ligne d'eau n° 2

But de la tâche : réaliser 3 allers-retours

- sur le ventre uniquement
- sur le dos uniquement
- en alternant déplacements dorsal et ventral. Il faudra alors mettre les élèves en binôme (un qui travaille, un qui observe, de manière à ce que l'élève qui reviendrait en dos ne se cogne pas au mur).

en essayant de ne pas toucher la ligne d'eau, ni le mur ou en limitant le nombre de contact avec cette ligne d'eau ou avec ce mur.

Pour les élèves quelque peu en difficulté, ces allers-retours pourront être réalisés avec une frite. Pour favoriser la bonne gestion du temps, il est possible de limiter le temps de pratique à 1mn 30 par exemple. Il est possible de garder la trace de ce qui a été réalisé :

Prénoms	1 ^{er} AR		2 ^e AR		3 ^e AR	
	Aller	Retour	Aller	Retour	Aller	Retour
Tiphanie	V	V	V	V	V	V
Karim	V	D	V	D	V	D
Vanessa	D	D	D	D	D	D
Tarat	V	V	D	D	V	V

Cette même tâche peut être réalisée en prenant appui sur le temps.

Sur 30 secondes ou une minute, réaliser le plus possibles d'allers-retours

- sur le ventre uniquement
- sur le dos uniquement
- en alternant aller ventral retour dorsal

en essayant de ne pas toucher la ligne d'eau, ni le mur ou en limitant le nombre de contact avec cette ligne d'eau ou avec ce mur.

Prénoms	1 ^{er} AR		2 ^e AR		3 ^e AR					
	Aller	Retour	Aller	Retour	Aller	Retour				
Tiphanie	V	V	V	V	V	V	V	V	D	V
Karim	V	D	V	D	V	D	V	D		
Vanessa	D	D	D	D	D	D	D			
Tarat	V	V	D	D	V	D				

Critères de réussite : pour les élèves n'utilisant qu'un seul mode de déplacement (ventral ou dorsal), réaliser un nombre d'allers-retours égal ou supérieur d'essai en essai.

Pour les élèves alternant ventral et dorsal régulièrement, réaliser un nombre d'aller-retour supérieur ou égal d'essai en essai.

Pour les élèves qui alternent les déplacements de manière irrégulière (D, V, D, D, D, V, V, D, V, D), parvenir à réaliser le même nombre d'aller-retour, en respectant une certaine régularité

Par le biais de ces 2 tableaux, l'enseignant permet aux élèves de visualiser les performances (il est possible de quantifier la distance parcourue puisque l'écart entre le mur et la ligne d'eau est de 5m), leur façon de faire (ai-je tout fait en dos ? Sur le ventre ? Pourquoi ai-je changé ? ai-je mis la tête dans l'eau ? Etais-je bien allongé ou plutôt « debout » ?

Tâche n° 2

Objectif me déplacer sur la plus grande distance possible ou le plus longtemps possible sans reprendre appui au mur ou sur la ligne d'appui

But de la tâche : Dans la partie du dispositif réservée aux déplacements en , réussir à parcourir la plus grande distance possible sans reprendre appui sur la ligne d'eau ou le mur. Un simple contact sera possible aux endroits matérialisés par une couleur ou par un plot.  puis

Un exemple d'outil permettant la conservation de la trace : mettre une croix dans la case correspondante :

Lors de la séance du : 18 novembre 2011, l'élève a atteint, sans s'accrocher :							
	La marque verte 	Le plot vert 	La marque rouge 	Le plot rouge 	La marque jaune 	Le plot jaune 	Le plot de  sortie
Oualida			X				

Jérémie				X			
Kévin					X		
Madison				X			

Les distances entre les plots ou entre les marques étant identiques, il est possible de permettre à l'élève de mesurer la performance et de disposer d'un moyen de comparaison fiable (si les distances de placement des marques sont respectées d'une séance à l'autre) pour évaluer les progrès réalisés entre 2 performances.

Critères de réussite : parcourir une distance de plus en plus grande

Il est possible de « jouer » sur plusieurs possibilités face à ce même critère :

Repousser les limites de l'élève en essayant de le faire nager une distance de plus en plus grande à chaque essai. On est là un peu sur le versant de l'exploit, pas forcément renouvelable mais qui permet de prendre conscience que c'est possible et que des efforts permettront de transformer l'exploit aléatoire en performance stabilisée.

Il est possible de pousser l'élève, tout en l'encourageant à faire au moins aussi bien, voire mieux, à reproduire et à stabiliser sa performance. Cela permettra aux élèves de stabiliser sa performance maximale du moment et d'améliorer ses manières de faire.

Ces 2 solutions doivent prendre place dans la palette des enseignants, en fonction des élèves et des contextes.

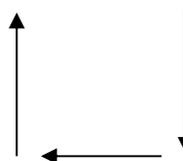
L'élève aura réussi si, d'une séance à l'autre :

- dans le 1^{er} cas, il améliore la distance maximale parcourue sur un essai
- dans le 2^e cas, il améliore la distance parcourue sur 4 essais par exemple, sans que l'un des essais soit inférieur à la distance minimale parcourue au cours de l'essai le plus modeste la semaine passée

Tâche n° 3

Objectif : se déplacer sur la plus grande distance possible ou le plus longtemps possible sans reprendre appui au mur ou sur la ligne d'eau

Dans la partie du dispositif réservé aux déplacements en



But de la tâche : réaliser un déplacement

- en ne reprenant appui qu'aux changements de direction
- en ne reprenant pas appui sur un tour complet
- en ne reprenant appui que s'il y a changement d'orientation du corps : passage de dorsal en ventral et vice versa
- en ne reprenant aucun appui

Un exemple d'outil permettant la conservation de la trace :

Pour chaque élève, marquer :

- d'une croix, les reprises d'appuis
- le style utilisé : D pour dorsal, V pour ventral

Avec frite Sans frite	<u>1^{er} essai</u> Distance parcourue :	<u>2^e essai</u> Distance parcourue :	<u>3^e essai</u> Distance parcourue :	<u>4^e essai</u> Distance parcourue :
Dimitri				

Critères de réussite : augmentation de la distance parcourue sans reprendre appui. Les remarques formulées dans la tâche n° 2 restent valables.

Ce critère peut être attaché aussi aux manières de faire :

- en utilisant aussi les bras pour se propulser,
- en expirant tête dans l'eau,

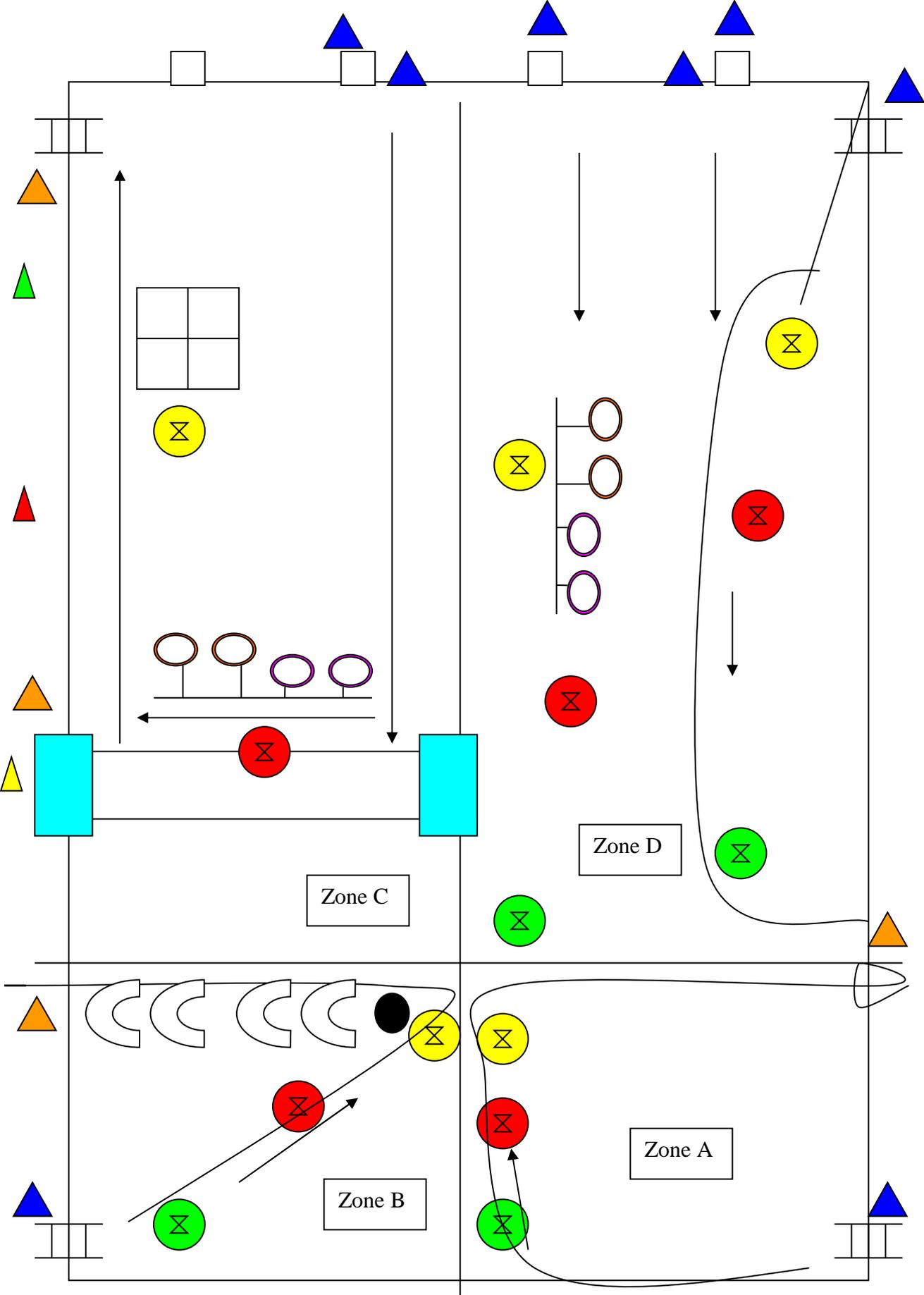
Manières de faire :

Dans tous ces exemples de tâches, bien évidemment, les enseignants et les maîtres-nageurs ont toute latitude pour aider l'élève et lui apporter les contenus (savoir faire, connaissances et attitudes) nécessaires à sa progression.

Le simple relevé des performances individuelles n'est pas satisfaisant. Il est nécessaire car il permet à l'élève de prendre connaissance de ce qu'il réalise, d'en prendre conscience, de se rendre compte que de séance en séance, il progresse, mais il n'est pas suffisant d'axer la séance sur la simple progression des performances sans apporter les contenus rendant possible cette progression.

Aussi, les contenus liés à l'équilibre général du corps, aux principes qui régissent la propulsion dans l'eau, à la respiration, à la prise d'informations (sur les repères, sur les manières de faire, sur ce que réalisent les autres élèves) aux connaissances sur le milieu, sur l'élève face à l'effort, sur les autres et l'aide qu'ils peuvent m'apporter) et aux attitudes (acceptation des règles de fonctionnement et de sécurité, acceptation de l'effort, des échecs momentanés, acceptation de façons de faire différentes susceptibles d'aider l'élève à progresser, etc) doivent être apportés par l'enseignant et les maîtres-nageurs.

FIN DE LA PHASE DE STRUCTURATION et PHASE DE BILAN



Dans cette phase de bilan, il faut vraiment conserver à l'esprit les objectifs que sont la réalisation d'un enchaînement d'actions les plus difficiles possibles. Il s'agit donc de réaliser, à coup sûr, une performance prévue et reproductible.

L'élève doit donc annoncer son projet de performance et le faire valider par un camarade et un adulte.

La validation consiste à réussir ce parcours au moins 3 fois sur 4 tentatives. Des fiches de bilan sont proposées au chapitre suivant. Certains items de ces fiches, utilisables également en phase de référence, ne sont pas possibles en phase de bilan (toboggan par exemple).

Le bassin est divisé en 4 zones de difficulté plus ou moins croissante. Les zones A et B sont d'un niveau de difficulté similaire. Dans chaque zone, l'élève peut choisir

Une entrée plus ou moins difficile, un déplacement plus ou moins difficile et une immersion plus ou moins difficile.

En zone A :

L'entrée peut se faire :

- à l'échelle
- en descendant du bord dans l'eau
- en sautant dans l'eau

Le déplacement va s'effectuer sur une distance totale de 15m environ en longeant le mur puis la ligne d'eau centrale puis la ligne d'eau positionnée aux 5 m environ.

L'immersion peut se faire à des profondeurs variables (recherche d'objets placés dans des panières immergées à des profondeurs variables).

En zone B

L'entrée peut se faire :

- à l'échelle
- en descendant du bord dans l'eau
- en sautant dans l'eau

Le déplacement va s'effectuer sur une distance d'environ 12m avec virage autour d'un repère placé en surface : ●

L'immersion peut se faire à des profondeurs variables (recherche d'objets placés dans des panières immergées à des profondeurs variables) ou en passant sous une ou plusieurs arches.

En zone C

L'entrée peut se faire en sautant (différentes façons de faire) ou en plongeant (différentes façons de faire).

Le déplacement peut se faire sur des distances comprises entre 15 et 35 m. Des points d'appui sont éventuellement possibles avant ou après les immersions même s'il faut garder à l'esprit que ces prises d'appui doivent être autant que possible supprimées.

L'immersion peut se faire en franchissant un ou plusieurs cerceaux immergés, en descendant ramasser un objet immergé ou en évoluant dans ou autour de la cage.

En zone D

L'entrée peut se faire de la même façon qu'en zone C.

Le déplacement peut se faire sur des distances comprises entre 15 et 30m (aller et retour).

L'immersion peut se faire :

- en franchissant un ou plusieurs cerceaux immergés,
- en descendant à la perche pour aller chercher des objets à des profondeurs variées

- en descendant en autonomie pour aller chercher des objets à des profondeurs variées.

5. Fiches de référence et de bilan (des propositions selon le niveau des élèves)

Il importe dans cette compétence comme dans les autres qu'un bilan des réalisations élèves soit fait. Sans ce bilan, pas de comparaison possible et une bien moindre inscription de l'élève dans une perspective de progrès constatés. Or cette inscription est fondamentale pour que l'élève conserve des traces explicites de ses actions. Ces traces écrites, « fixées », posées sur le papier, sont le moyen de donner une réalité à toutes les actions motrices mises en œuvre, de les faire passer du statut de simple action éphémère au statut de réel objet mental que l'élève peut manipuler, qu'il peut décrire, représenter et qui lui permet d'ordonner le réel. Il est crucial que les traces implicites laissées par l'action basculent du côté explicite.

FICHE utilisable pendant la phase de REFERENCE

Ton prénom :

Dans le tableau, entoure les phrases qui correspondent aux actions que tu vas réaliser au cours de la prochaine séance. Tu dois entourer :

- une action dans la colonne « Entrées »
- une action dans la colonne « Déplacements »
- une action dans la colonne « Immersions »

	1	2	3	4	5	6	7
Entrées	J'entre dans l'eau à partir du bord	J'entre par le toboggan avec une frite	Je saute avec une frite au moyen bain ou au grand bain	J'entre par le toboggan sans frite	Je saute au moyen ou au grand bain	Je plonge départ à genoux	Je plonge départ assis ou debout
Déplacements	Je me déplace en tenant la ligne d'eau	Je me déplace avec une frite sur une longueur complète	Je me déplace avec une planche sur une longueur complète	Je me déplace avec une frite en mettant la tête dans l'eau	Je me déplace sans aide sur la moitié du bassin	Je me déplace sans aide sur une longueur complète	Je me déplace sans aide sur une longueur complète en « nageant » sur le ventre et sur le dos
Immersions	Je passe sous un obstacle étroit	Je descends à la perche verticale ou oblique au petit bain	Je descends au grand bain à la perche verticale ou en m'aidant	Je ramasse des objets immergés à 1,30m de	Je passe à travers le cerceau immergé à	Je passe à travers un cerceau immergé à	Je passe à travers plusieurs cerceaux

			des barreaux de la cage	profondeur	1,20m et choisis mon cerceau de sortie	1,50m ou sous un barreau de la cage sans me tenir	immergés à différentes profondeurs ou je traverse le bas de la cage sans me tenir
--	--	--	-------------------------	------------	--	---	---

FICHE utilisable pendant la phase de REFERENCE

Ton prénom :

Dans le tableau, entoure les phrases qui correspondent aux actions que tu vas réaliser au cours de la prochaine séance. Tu dois entourer :

- une action dans la colonne « Entrées »
- une action dans la colonne « Déplacements »
- une action dans la colonne « Immersions »

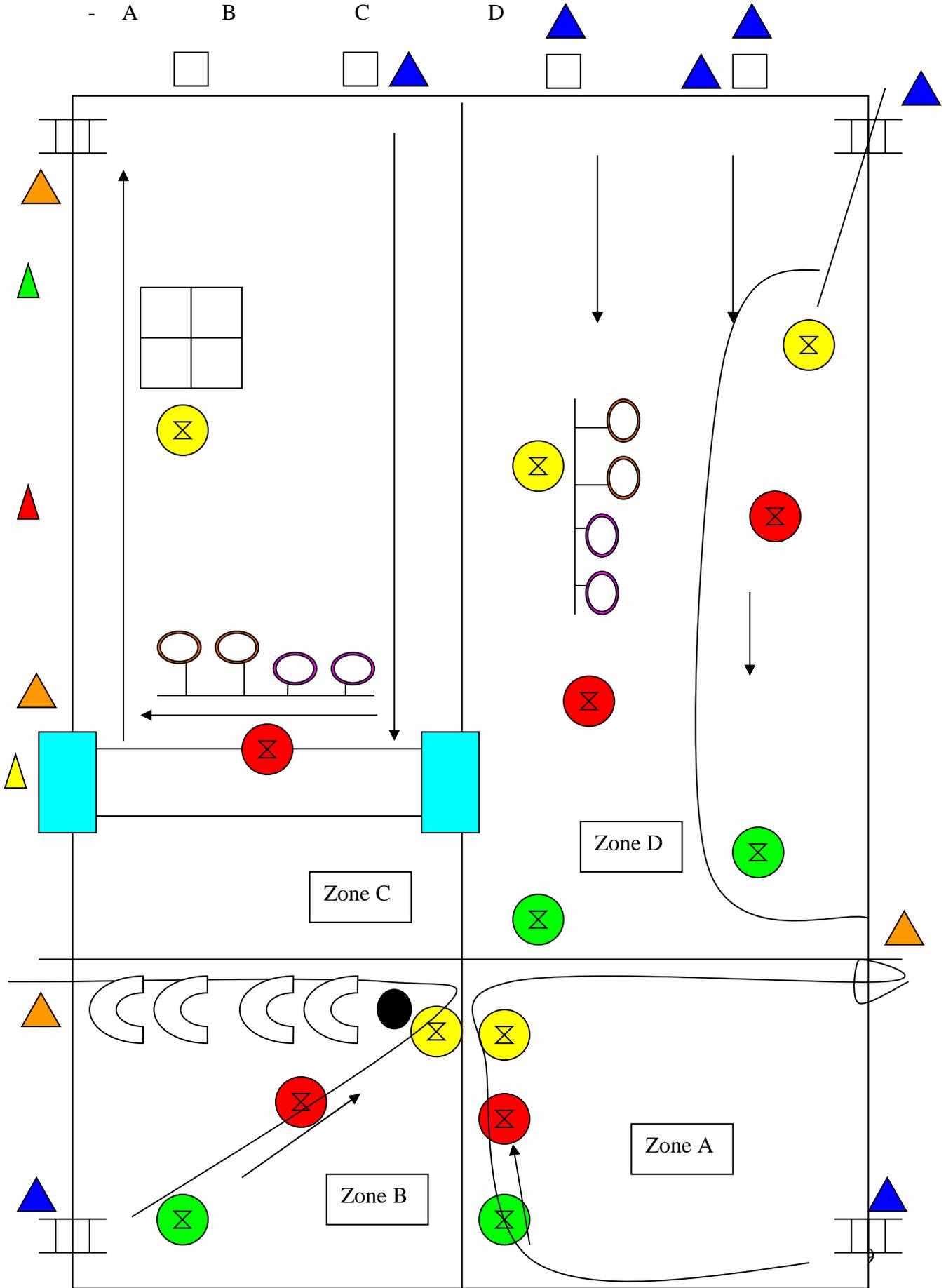
	1	2	3	4	5	6	7	8
Entrées	J'entre par l'échelle	J'entre par le bord	J'entre par le toboggan avec une frite	Je saute avec une frite au moyen bain ou au grand bain	J'entre par le toboggan sans frite	Je saute au moyen ou au grand bain	Je plonge départ à genoux	Je plonge départ assis ou debout
Déplacements	Je me déplace le long du mur	Je me déplace en tenant la ligne d'eau	Je me déplace avec une frite sur une longueur complète	Je me déplace avec une planche sur une longueur complète	Je me déplace avec une frite en mettant la tête dans l'eau	Je me déplace sans aide sur la moitié du bassin	Je me déplace sans aide sur une longueur complète	Je me déplace sans aide sur une longueur complète en « nageant » sur le ventre et sur le dos
Immersions	Je mets mon visage dans l'eau	Je passe sous un obstacle étroit	Je descends à la perche verticale ou	Je descends au grand bain à la perche	Je ramasse des objets immergés à	Je passe à travers le cerceau	Je passe à travers un cerceau	Je passe à travers plusieurs

			oblique au petit bain	verticale ou en m'aidant des barreaux de la cage	1,30m de profondeur	immergé à 1,20m et choisis mon cerceau de sortie	immergé à 1,50m ou sous un barreau de la cage sans me tenir	cerceaux immergés à différentes profondeurs ou je traverse le bas de la cage sans me tenir
--	--	--	-----------------------	--	---------------------	--	---	--

Voici un autre type de fiche qui peut permettre de recueillir le choix des élèves en l'impliquant davantage qu'une simple coche réalisée dans les fiches de bilan proposées ci-dessus.

Fiche utilisable pendant la phase de bilan

Sur le dessin du dispositif de la piscine, j'indique dans quelle zone je vais réaliser mon parcours en zone : (il faut entourer la zone dans laquelle on va réaliser le parcours)



Cet exemple de fiche s'adresse à des élèves qui n'ont plus, à proprement parler, besoin de l'image pour comprendre. Mais le rôle renforçateur de l'image ne doit cependant pas être négligé dans la compréhension de ce qui est demandé à l'élève.

Dans les rectangles, tu peux coller les phrases que tu as découpées. Ces 3 phrases représentent les 3 actions que tu vas devoir réaliser lors de la prochaine séance :

LE PARCOURS QUE J'AI CHOISI :



Tu peux recopier les phrases que tu viens de coller dans les rectangles :

Ecris ton entrée ici :

Ecris ton déplacement ici :

Ecris ton immersion ici :

6. Le test du savoir nager scolaire

Au niveau institutionnel, le savoir nager figure au sein du socle commun de connaissances et de compétences, au pilier 7, l'autonomie et l'initiative, au chapitre des capacités. Le législateur signale qu'en fin de scolarité obligatoire, l'élève doit « avoir une bonne maîtrise de son corps, **savoir nager** ».

Ce savoir nager a été repris et décliné en paliers pour l'école primaire, par la circulaire n° 2010-191.

Cette circulaire, publiée en novembre 2010, a vu son application repoussée à la rentrée prochaine. Ceci étant, elle prévoyait 2 paliers du savoir nager, (fin de CE1 et fin de CM2), présentés ci-dessous.

Fin de cycle 2	Indications pour l'évaluation
	L'évaluation s'effectue en 2 parties séparées par un temps de récupération
	Se déplacer sur une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.
	Effectuer un enchaînement d'actions sans reprise d'appuis, en moyenne profondeur, amenant à s'immerger en sautant dans l'eau, à se déplacer brièvement sous l'eau (par exemple pour passer sous un obstacle flottant) puis à se laisser flotter avant de regagner le bord.
Fin de cycle 3	Indications pour l'évaluation
	L'évaluation s'effectue en 2 parties séparées par un temps de récupération
	Se déplacer sur une trentaine de mètres sans aide à la flottaison et sans reprise d'appuis.
	Enchaîner un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (par exemple pour passer dans un cerceau immergé) et un surplace avant de regagner le bord.

Depuis 2007, sur le département, nous avons mené une réflexion sur ce savoir nager scolaire qui nous a amené à proposer les modalités suivantes :

L'entrée par les compétences, qui est au cœur de nos orientations, reste centrale dans le savoir nager scolaire que nous retenons. Aussi, l'idée d'inscrire ce savoir nager du côté des compétences nous conforte dans l'idée que l'élève doit se positionner, doit juger par lui-même de son niveau d'entrée dans une situation un tant soit peu complexe, qu'il va devoir comprendre, dont il va devoir mesurer les contraintes et, les passant au filtre de ses ressources du moment, décider d'y répondre au niveau qui lui paraît adéquat, niveau forcément égal ou supérieur à des exigences minimales qui lui sont imposées (ce sont les attendus des programmes). Pour nous, le savoir nager ne peut se limiter à une simple confrontation à un test physique. L'élève doit avoir la possibilité et l'obligation de définir une conduite personnelle face à des niveaux d'exigence divers. En fin de CE1 à la Mulatière, les élèves ont suivi 3 modules, soit un total de 90 séances, articulées autour des compétences « adapter ses déplacements à différents types d'environnements » (GS et CP) et « réaliser une performance ». Ces 3 modules sont donc une excellente base pour permettre la réussite au test du savoir nager proposé dans le tableau ci-dessous.

Le tableau ci-dessous vous propose donc le savoir nager scolaire tel que nous l'avons retenu aujourd'hui dans le Rhône. Nous avons conservé l'idée centrale, celle du choix du niveau de difficulté par l'élève, en y introduisant quelques éléments tirés de la circulaire n° 2010-191.

	Fin de Cycle 2
Le parcours global Les équipes auront à proposer un dispositif varié respectant les exigences minimales proposées ci-contre.	Il comprend 2 parties : 1. Un déplacement d'une quinzaine de mètres 2. Une entrée sautée, puis une immersion à une profondeur minimale de 0,50m. L'élève doit ensuite se laisser flotter quelques instants avant de regagner le bord. Les 2 parties du parcours global sont réalisées sans appui. Aucune contrainte de temps.
Ordre des 2 parties du parcours	Au choix de l'élève
La récupération entre les 2 parties du parcours	Elle est d'une durée qui ne doit pas dépasser les 30 sec. Les appuis sont permis pendant cette récupération.
Le dispositif matériel	Connu à l'avance et travaillé en classe
Possibilité de passer l'un ou l'autre des paliers au cours d'une même séance	Non
Le projet	Bâti en classe par l'élève (fiche) et annoncé avant la réalisation.
Echauffement	Proposé lorsque les conditions matérielles le permettent
Essai	1 seul essai*

Le niveau minimal des exigences	Déplacement : une quinzaine de mètres sans aide à la flottaison. Entrée : a minima sautée (sans matériel et sans aide) Immersion : 0,50m a minima Flottaison : ventrale, bras et jambes écartées
Graduation du test	Les élèves doivent pouvoir choisir des actions adaptées à leur niveau et plus difficiles que le niveau minimal des exigences précisées ci-dessus, sans que cela aboutisse à une « meilleure réussite ». Il est préférable de proposer au moins 4 niveaux de difficulté pour chaque action et non pas 3. Dans ce dernier cas, les élèves auront tendance à privilégier le niveau médian.
Document pouvant être remis à l'élève à l'issue du test	Premier palier du savoir nager scolaire (joint en annexe)

Est présentée ci-après l'attestation qui pourra être remplie le jour du test et dont un exemplaire pourra être remis à l'élève et un autre conservé à l'école, dans le dossier scolaire de l'élève (ainsi qu'un exemplaire à insérer dans le cahier du nageur de l'élève, si un tel outil est mis en œuvre dans l'école).

Premier palier du savoir nager scolaire (Cycle 2)

Pour des raisons d'organisation, le test du « savoir nager » se situe à la fin d'un module.

Il est composé de **3 temps** bien distincts :

1^{er} temps : L'élève de cycle 2, qui a pris connaissance **en classe** du dispositif matériel sur lequel il va évoluer, doit construire et choisir un parcours composé de 2 parties séparées par un temps de récupération de 30 secondes maximum pendant lequel les appuis sont permis. Chacune des 2 parties du parcours est réalisée sans appui et sans aide, mais sans aucune contrainte de temps. Les 2 parties du parcours peuvent être réalisées dans l'ordre souhaité par l'élève.

La **1^{er} partie du parcours** comprend, **comme exigence minimale, un déplacement d'au moins une quinzaine de mètres.**

La **2^e partie du parcours** comprend, **comme exigences minimales, une entrée sautée, puis une immersion à une profondeur minimale de 0,50m. L'élève doit ensuite se laisser flotter quelques instants avant de regagner le bord.**

Le choix du niveau de difficulté des actions s'effectue parmi les possibilités offertes par le dispositif prévu par les équipes de chaque circonscription (équipes des piscines et CPC EPS et éventuellement enseignants). Dans la mesure du possible, un temps d'échauffement sera proposé aux élèves et pourra permettre la modification du projet initial.

2^e temps : L'élève doit annoncer son projet à l'enseignant. Il peut le réguler jusqu'au moment du départ.

3^e temps : L'élève doit tenter de réaliser un parcours conforme au parcours initialement annoncé.

A l'issue des modules d'enseignement suivis au cycle 2,

Nom, Prénom.....

élève en classe de.....a réussi :

<p>Les actions suivantes, sans aide matérielle (ne cocher que les actions réussies):</p> <p>Se déplacer <input type="checkbox"/></p> <p>Entrer <input type="checkbox"/></p> <p>S'immerger <input type="checkbox"/></p> <p>Se laisser flotter <input type="checkbox"/></p> <p>en reprenant appui entre les actions et/ou en s'aidant des éléments du dispositif.</p> <p>Le 1^{er} palier du savoir nager n'est donc pas atteint.</p>	<p>Le 1^{er} palier du savoir nager : <input type="checkbox"/></p> <p>Il a réussi un parcours conforme aux exigences minimales mentionnées ci-dessus</p> <p>Mais</p> <p><u>différent</u> du parcours initialement annoncé.</p>	<p>Le 1^{er} palier du savoir nager : <input type="checkbox"/></p> <p>Il a réussi un parcours conforme aux exigences minimales mentionnées ci-dessus</p> <p>Et</p> <p><u>conforme</u> au parcours initialement annoncé.</p>
---	---	--

