

ACTIVITES NATATION ET APPRENTISSAGES



NATATION et FONDAMENTAUX

« La natation vise en priorité le développement moteur chez l'élève, l'un de ses objectifs est aussi, à côté des autres disciplines, de contribuer au développement des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite ».

Comment la maîtrise de la langue et l'apprentissage en natation peuvent se nourrir pour favoriser l'apprentissage des élèves ?

- Utiliser la maîtrise de la langue (écrite et orale) pour favoriser l'apprentissage en EPS (moteur et méthodologique) et améliorer par son usage correct l'expression orale et écrite.

« Les activités organisées en EPS sont pour l'élève l'occasion de communiquer à propos de sa pratique. Il contribue à une meilleure maîtrise de la langue et permet d'accéder à un vocabulaire spécifique à l'activité »

Articulation avec d'autres champs disciplinaires :

L'activité natation (fait partie intégrante de l'EPS), par la diversité des expériences qu'elle propose, aide, en relation avec d'**autres champs disciplinaires**, à concrétiser certaines connaissances et notions abstraites, et à en faciliter la compréhension et l'acquisition.

Les connaissances sur le corps, sur son fonctionnement (mouvement, respiration, circulation...), sur la santé en général, mais aussi sur des notions telles que : relation espace-temps, vitesse, propriété et qualité des matériaux, des éléments (l'eau, la terre, ...), peuvent être abordées en parallèle dans les activités scientifiques.

Certaines notions mathématiques peuvent trouver un support : (géométrie : orientation, repérage, déplacements), grandeurs et mesure, calculs divers et calculs de résultats, scores etc...

Des recherches sur les origines de la natation, son évolution, peuvent être menées dans le cadre du programme d'histoire ;

Les activités langagières en prise directe avec le cycle natation sont nombreuses et variées : travail sur le lexique spécifique de l'activité, des lieux, répertoire des actions, lexique des émotions et des sensations. Cette activité peut constituer une source de motivation supplémentaire pour donner envie de lire et d'écrire des textes divers (fiches, règles de jeu, récits, légende de photos,...)

Ces activités langagières peuvent être proposées en classe, en amont des séances mais également en aval de ces dernières avec des prolongements à la piscine (visite guidée de la piscine, installation de panneaux au bord du bassin par exemple...)

➤ **Transdisciplinarité**

Travailler la transdisciplinarité c'est veiller à s'appuyer sur plusieurs disciplines pour construire des compétences transversales (communication, intellectuelle, méthodologiques, attitude, comportement)

Interdisciplinarité :

C'est la coopération entre disciplines, mutuellement au service les unes des autres pour atteindre un objectif. Procède par COMBINAISON

Plusieurs disciplines sont concernées simultanément. Il s'agit de privilégier les liens entre plusieurs disciplines et d'éviter ainsi la fragmentation des savoirs.

L'EPS est la base et le fil conducteur d'un enseignement interdisciplinaire. L'interdisciplinarité permet de donner du sens aux apprentissages des élèves.

➤ **Piste d'activités** :

Fiche individuelle à remplir d'une phrase ou d'un dessin

- **Objectif** : mettre les élèves en situation de débat (conflit socio - cognitif) en demandant à chacun de s'exprimer,

Résolution de résolution de problème (ex ; jeu du pêcheur et du poisson)

Passage dans chaque rôle (**pêcheur/poisson/observateur**) : mettre sur fiche la solution, pour réussir la situation. **La proposer** (lire) et **l'expliquer** aux autres membres de l'équipe (oral) et se mettre d'accord sur une proposition.

Quelques orientations possibles

Maîtrise de la langue

Dire, Lire, écrire des textes : fiches, règles de jeu, récits, légende de photos

Travail sur le lexique spécifique de l'activité, des lieux, répertoire des actions, lexique des émotions et des sensations

Lire la description des ateliers, des représentations de parcours

Lire le règlement de la piscine pour connaître les règles de sécurité et les règles de vie

Dictée à l'adulte

Reproduire des formes, des lettres

Découverte du monde/sciences expérimentales et technologie

- Reconnaître les états de l'eau
- flotte et coule (Archimède, ...)
- le corps humain (prendre conscience du rôle des articulations dans le mouvement)
- les animaux aquatiques
- Repérer la piscine dans la ville
- Se repérer à la piscine, repérer et décrire les différents lieux à l'aide d'un plan, des photos prises à la piscine (en différé)...



Mathématique

Calculer le périmètre d'une figure en utilisant des formules (carré et rectangle)

Calculer d'aires, de volumes

Utiliser les unités de longueur et les unités de mesure de durées pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne (natation).

Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

Reconnaître des formes géométriques

Vivre ensemble / Ecologie / hygiène / Sécurité

Sensibiliser les élèves au maintien de la qualité de l'eau et de la propreté des abords.

Connaître les règles de propreté du corps, certains risques de maladies (poux, rhume...)

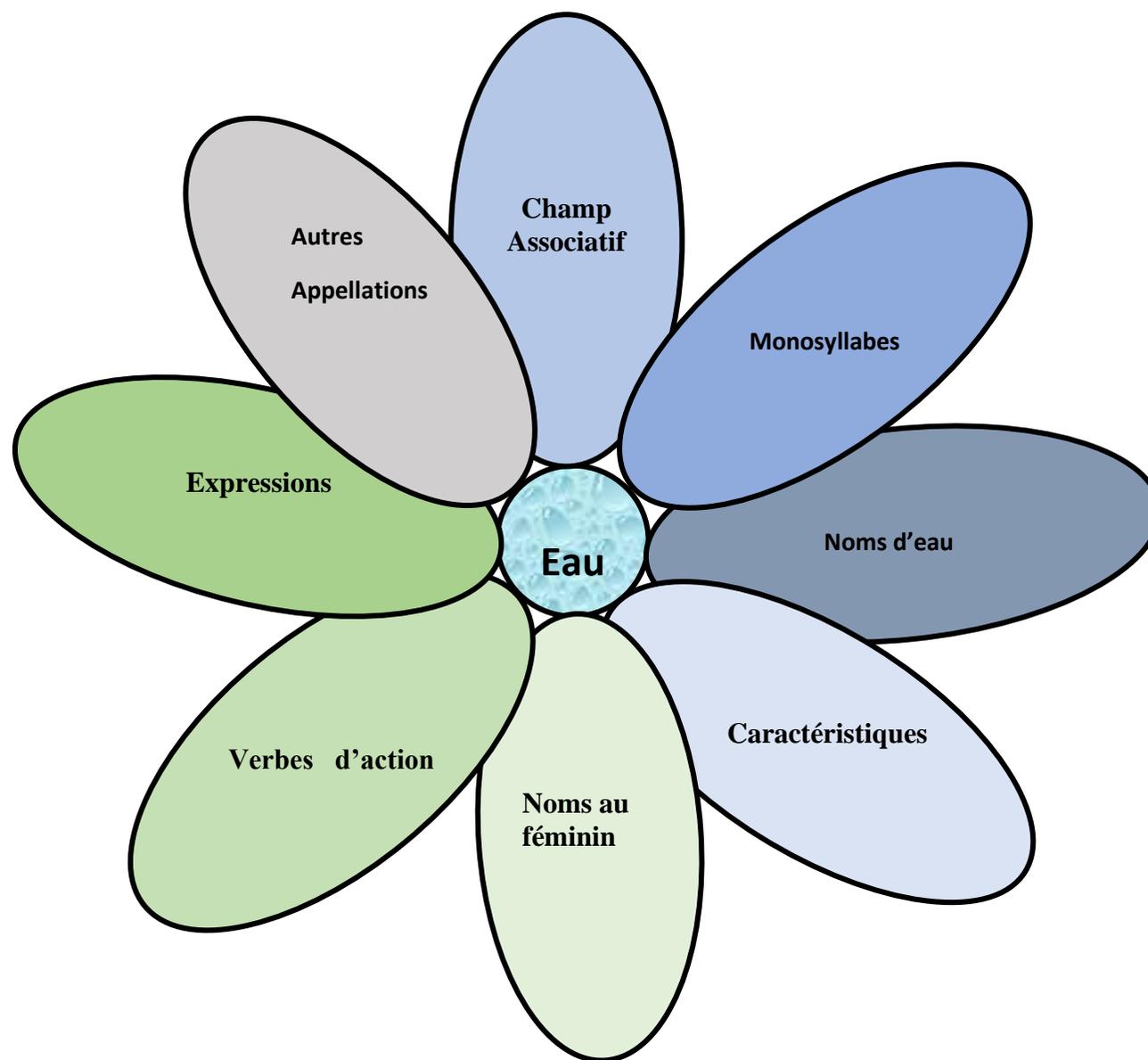
Appliquer Les règles de vie collective spécifiques à l'activité et inhérentes à la sécurité (je ne cours pas, je ne crie pas...)

Arts visuels

Représenter l'eau dans toutes ses formes, ses couleurs (travail sur les nuances, les reflets, les perspectives, découpage/assemblage)

Utiliser différents médiums, outils
Observer et étudier des œuvres
Reproduire le corps en action
Créer des Patchwork à partir du matériel utilisé, des formes
Chants, comptine sur le thème e l'eau...

Projet autour de l'eau



Le voyage de l'eau

Objectifs / Compétences

- Se poser des questions, réfléchir
- Emettre des hypothèses : « d'où vient l'eau »
- Sensibiliser au cycle de l'eau
- Savoir s'informer (documents, films ...)
- Observer attentivement
- S'exprimer librement
- Comprendre et lire une image

<p><u>Orientations possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observation d'une gravure sur le cycle de l'eau ou écoute d'une histoire (chant sur le cycle de l'eau) - Expression libre pour des commentaires initiaux - Questionnement sur la pluie : aspect, apparence / visible ou non - Lecture de l'image / nommer les éléments de l'histoire - Jeu de cache de l'image (puzzle / fenêtre pour nommer les éléments, leur utilité - En l'absence du support ; dessin de ce que l'on se rappelle 	<p><u>Analyse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le support (affichage ? Gravure ? Photo ? Texte...) - Suivre le cheminement de l'eau (à quoi ça sert) - D'où vient l'eau qui arrive aux robinets - Où peut aller l'eau ? - Que devient l'eau sale ? 	
Chant : Une goutte d'eau est tombée du ciel : (Guy Thomas)		
<p>1. Une goutte d'eau est tombée du ciel Et sur mon carreau là, elle ruisselle Elle glissera dans le caniveau Pour aller grossir un petit ruisseau</p>	<p>2. Ce petit ruisseau devenant rivière Rejoindra un jour les bords de la mer La goutte chauffée par notre soleil Deviendra buée là-haut dans le ciel</p>	<p>3. Dans un gros nuage elle s'entretiendra Avec d'autres gouttes du vent et du froid Et puis tout à coup elle retombera Sur mon carreau gris vous savez pourquoi ??</p> <p style="text-align: center;"><i>Reprendre la chanson : ..qu'une goutte....</i></p>

<p><u>EPS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu d'eau : remplissage / transvasement / jeu de bulle - Jeu des pompiers aveugles - La rivière aux crocodiles : Traverser la rivière gardée par le crocodile sans se faire prendre. - Course relais : Transporter de l'eau d'un point à un autre seul ou à deux (siamois) - Le radeau : Les requins doivent « dévorer le radeau sans être touchés par les naufragés » - Pêche à la ligne : Accrocher sa canne à un objet le plus rapidement - Rallye eau : Découvrir et utiliser l'eau de différentes manières <p><u>Epreuves possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La bulle géante : Un cerceau de fil de fer entouré de laine : tremper dans un bain moussant, souffler pour faire la bulle la plus grosse - Course aux voiliers : 4 à 6 couloirs délimités dans un bac à eau carré ; souffler sur des bateaux en papier (pliage) ou polystyrène - Jeu de lancer : lancer des pièces dans un verre rempli d'eau - La pêche au canard : Des jouets sont placés flottent dans une piscine, des anneaux sont placés sur ces jouets ; A l'aide d'une petite perche, les enfants doivent en ramener le plus possible en un temps limité. - Flotte ou coule : Des objets sont placés dans le récipient ; les élèves diront ce qui se passera 	<p><u>Langue écrite</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Etablissement de fiches pour des images séquentielles, afin de reconstituer l'histoire de la goutte - Création poétique. Acrostiche - Production de texte : séance de natation (règle de sécurité) - Discrimination visuelle : mot « EAU » - Ecriture du mot / découverte des lettres T H L I E F - Dictée à l'adulte : représentation de l'eau / couleur / verbes d'action / utilisation... - Mots cachés / mot croisés <p><u>Graphisme</u></p> <p style="text-align: center;">□ + ○ • ^ / - ∩ ☁</p> <p>Goutte d'eau, gouttelette, pluie, vague, tourbillon, boucle, Canne...</p>
<p><u>Mathématique :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les formes, les couleurs - Les notions spatiales - Parcours d'orientation / Enigme : bataille navales... 	<p><u>Découvrir le monde :</u> Technologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fabrication d'un château d'eau - Réalisation de moulin à eau - Réalisation d'un livre animé
<p><u>Protection de l'environnement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La classe d'eau : sortie (percevoir, penser, protéger l'environnement) - Sortie dans le quartier (caniveau, canaux) - Visite d'usine d'exploitation, de centrale, de milieu aquatique... 	<p><u>Education Musicale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chant sur le thème de l'eau / onomatopées - Ecoute de bruits : mer, vague, vent, goutte... - Jeu avec les instruments : mettre en scène une histoire (bruitage)