| Situation n°1/1 : (et éventuellement trouver un nom à la situation) | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Objectif de la situation | *Ce que vous visez en tant qu'enseignant :*  Que les élèves soient + à l’aise dans l’eau | **Durée** | 30 min |
| Transformation visée | *Passer de… à autre chose:*  Elèves hesitant, élèves peu à l’aise à des élèves qui réussissent à oublier qu’ils sont dans un nouvel environnement, qui arrive à jouer, s’amuser. | | |
| Attendu(s) de fin de cycle travaillé(s) | L’aisance dans l’eau,  La flottaison,  Descendre au fond du bassin | **Acquisition (s) prioritaire(s)** | Quels acquisitions prioritaires choisies pour un rôle clairement identifiée (pratiquant ; observateur ; coach…)  Pratiquant : Progresser et être à l’aise  Observateur : avoir réussit à voir le niveau des élèves.  Coach : Avoir mit en confiance les élèves pour les aider à progresser sans craintes. |
| But pour l’élève dans la SA | *Ce que poursuit CONCRÈTEMENT l’élève dans la situation (ex : sauter le plus loin possible) :*  *Situation 1 : voir jusqu’où il est à l’aise dans l’eau.*  Situation 2 : voir combien de temps il peut tenir en flottant.  Situation 3 : voir si assez à l’aise pour descendre au fond du bassin. | | |
| Dispositif | * Organisation humaine :   Situation 1 :  Situation 2 :  Situation 3 :   * Organisation matérielle :   Situation 1 : sifflet,  Situation 2 : chronomètre  Situation 3 : perche   * Consignes :   Situation 1 : épervier  Situation 2 : Au top, lancement du chrono mise en étoile de mer le plus vite possible.  Situation 3 : En attrapant la perche descendre jusqu’au fond du bassin, pour la remonter soit il pousse en s’aidant du sol soit en attrapant la perche.   * Position de l’enseignant/des élèves (schéma) * Sécurité : | **Critères de réussite** | *Comment l’élève sait qu’il a réussi*  Situation 1 : il a réussi à jouer en prenant du plaisir et jouant de la même façon que la cours de récré.  Situation 2 : Réussit à faire l’étoile de mer le + possible.  Situation 3 : Réussit à descendre au fond du bassin et remonter. |
| Variables didactiques | * Simplification :   Situation 1 : réduire la distance à parcourir  Situation 2 : être tenu par un camarade avec une partie du corps donnée  Situation 3 : juste immergé la tête   * Complexification :   Situation 1 : aller la où ils ont moins pieds  Situation 2 : essayer étoile ventrale  Situation 3 : réussir à descendre au fond et remonter en lâchant la perche et pousser au sol. | **Critères de réalisation** | *Ce que l’élève doit faire pour réussir la situation*  Situation 1 : arrive à nager, esquiver l’épervier et s’amuse comme dans une cours de récrée.  Situation 2 : arrive à flotter  Situation 3 : arrive à immerger la tête |
| Comportements moteurs attendus | *Les conduites typiques des élèves ; les difficultés rencontrées que vous pouvez anticiper* | **Interventions Enseignant** | *Quelles interventions (feedbacks ; conseils ; autres …) vous pouvez anticiper pour transformer les comportements moteurs attendus chez les élèves ?* |