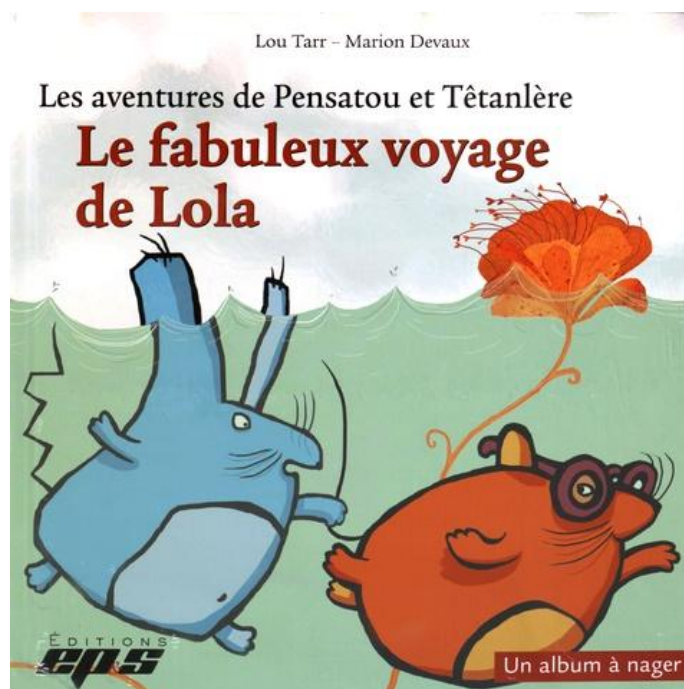


LES CP

à la piscine

Album support : Le fabuleux voyage de Lola



GROUPES

Groupe 1 : Pensatou 	Amina – Louka – Imrane – Maryam – Jinane – Moussa M – Amanda – Mohamed-Anis – Mélicha – Angela
Groupe 2 : Têtanlère 	Moussa R – Loukman – Yara – Coumba – Leyina – Joakim – Maéva – Youssef – Soumaya – Hilal – Ilyana

LE FABULEUX VOYAGE DE LOLA

COMPÉTENCES :

« Découvrir l'écrit »

- Comprendre une histoire lue par l'adulte, repérer les personnages.
- Dicte à l'adulte un court texte en adaptant son début et en rectifiant la production après écoute.

« Agir et s'exprimer avec son corps. »

- Adapter ses déplacements à un environnement varié.
- Décrire ou représenter un parcours simple.

« S'approprier le langage. »

- Raconter un évènement vécu, réinvestir le vocabulaire travaillé en classe.
- Produire un oral compréhensible. Pour dire, expliquer ce qu'on a fait.

« Se repérer dans le temps. »

- Remettre dans l'ordre chronologique des photographies d'un évènement vécu.

« Se repérer dans l'espace. »

- Représenter un trajet.

LES PROBLEMES FONDAMENTAUX LES CHOIX PEDAGOGIQUES

Du terrienau nageur



Adaptation sensorielle/Prise d'informations



Un nouvel équilibre



Une respiration volontaire



Une nouvelle locomotion



Les peurs de l'enfant :

- se remplir
- couler
- ne pas pouvoir remonter



...sont dues au manque
d'adaptation sensorielle, de
prise d'informations



Une adaptation sensorielle (voir, entendre, toucher)/une prise d'informations



Vision trouble, champs visuel rétréci (pas de profondeur), sons assourdis, contact avec l'eau sur tout le corps.

... des choix pédagogiques...

- *Une immersion la plus complète possible détermine les sensations de l'enfant.*
- *L'enfant doit vivre l'expérience d'une remontée passive*

Un nouvel équilibre



Un équilibre horizontal, une tête horizontale, un regard vertical, plus d'appuis plantaires, la poussée d'Archimède.

... des choix pédagogiques...

- *Une immersion la plus complète possible conditionne les sensations de l'enfant.*
- *La position de la tête est déterminante.*
- *L'enfant doit vivre l'expérience d'une remontée passive.*

Une respiration volontaire



*Respiration volontaire par la bouche,
inspiration brève, expiration longue*

... des choix pédagogiques...

- *L'apnée est une étape fondamentale.*
- *L'enfant doit apprendre à gérer une succession d'apnées.*

Une nouvelle locomotion



Des jambes équilibratrices, des bras moteurs, appuis fuyants et mouvants, une résistance de l'eau réelle et non négligeable.

... des choix pédagogiques...

- *Il faut construire au plus tôt un « moteur à l'avant » centrée sur les sensations perçues.*
- *La coulée ventrale représente une acquisition essentielle.*

EN AMONT...

Présentation du module piscine.

Expliquer quand/comment on va se rendre à la piscine.

Chronologie : école/trajet/piscine/habillage/trajet.

Chronologie : entrée/vestiaire-toilettes/pédiluve/bassin puis l'inverse à la fin de la séance.

Chercher ce qu'il faut mettre dans le sac.

Présentation de l'album support – observation de la couverture et découverte des personnages principaux : Pensatou et Têtanlère.

PUIS :

Découverte de Mon cahier du nageur :

- Remplir la page de garde et colorier le groupe dans

lequel on est :  ou .



Page 2 : « Mon sac »

- compléter le jour de piscine puis colorier ce qu'il faut mettre dans le sac à chaque fois.

Page 3 : « Pour aller dans le bassin »

- Travail du lexique et de la chronologie avant de pouvoir aller près du bassin.

Mon sac :

La piscine c'est le



Colorie tout ce dont tu as besoin pour t'y rendre !



Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

~ 2 ~

Pour aller dans le bassin...

1) Je me déshabille au



2) Je passe aux



3) Après la douche, je mets les pieds dans le



4) C'est parti !



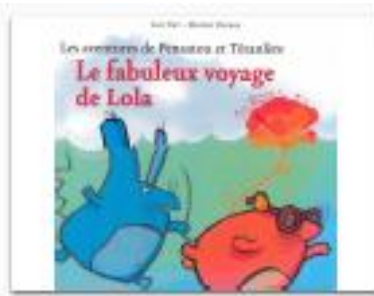
Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

~ 3 ~

+ étiquettes (dernière page).

SEANCE 1 : EN AMONT...

Lecture des premières pages de l'album.



1



2



3



4



5



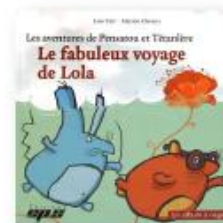
6

Découverte de Lola : c'est une loutre.

=> Se renseigner sur les loutres.

Colorier Lola.

Découverte de l'album



Voici Lola :



C'est une loutre.

Lola emmène Têtanlère dans la mare pour lui montrer que l'eau ne peut pas rentrer dans son corps.

« Essaye de mettre la tête dans l'eau et ouvre grand la bouche. »

Suite de la lecture :



7



8



9



10

Têtanlère fait un cauchemar.

PEUR DE TETANLERE	REPRESENTATIONS DE TETANLERE ET AFFIRMATION DE PENSATOU	EXPERIENCE PROPOSEE PAR LOLA	CONSTAT DE TETANLERE
Peur de l'eau qui va rentrer partout à l'intérieur de mon corps.	Si je tombe, l'eau va rentrer partout à l'intérieur de mon corps. -> Mais non, l'eau ne peut pas rentrer dans ton corps.	Essaye de mettre la tête dans l'eau et ouvre grand la bouche.	C'est vraiment génial, l'eau ne rentre pas !

=> Travail sur les représentations des élèves.

PUIS :

Expérience du coton au fond d'un verre vide.

Page 5 : « Expérience »

- Présentation de l'expérience / Imaginer ce qu'il va se passer / Réaliser l'expérience / Conclure.

=> Le coton est sec.

Construire la phrase de conclusion avec les étiquettes.

Faire de-même avec la suite de l'expérience.

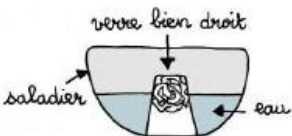
=> Il y a des bulles.

Expérience

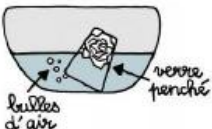
On place un coton au fond d'un verre vide.
On renverse le verre dans un bocal d'eau.

Le coton est-il mouillé ?

verre bien droit



et si on penche le verre, que se passe-t-il ?



Il y a de l'air dans le verre. L'eau n'a pas de place pour rentrer.

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

~ 5 ~



11

Imaginer ce qu'il va donc se passer pour



12

Têtanlère. Puis lire :

Se projeter : à la piscine, les enfants vont faire comme Têtanlère. Trois niveaux pour se projeter :



PENDANT LA SEANCE

Observer le matériel : que pouvons-nous faire ?

=> Se déplacer et passer de 4 à 2 appuis.

=> Aller sous l'eau comme Têtanlère.

À la piscine

Expériences

- Un acteur et un (ou plusieurs) observateur(s) : ouvrir la bouche sous l'eau, faire une grimace la bouche ouverte...
- Crier sous l'eau, dire son prénom, montrer un certain nombre de doigts...
- Souffler sous l'eau, fort, par à coups...

Évolutions

- Varier la position de la tête : en regardant vers le fond, vers l'avant, sur le côté...
- Essayer avec et sans lunettes de natation.



APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Retour sur la fin du dialogue : « Pensatou a raison, c'est génial, l'eau ne rentre pas ! ».

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 1 ».

A toi de jouer ! Séance 1

C'est vraiment génial, l'eau ne rentre pas. »



A la piscine, toi aussi, tu peux vérifier que l'eau ne rentre pas dans ton corps. Tu peux mettre juste la bouche dans l'eau et faire des bulles, tu peux mettre la tête sous l'eau, tu peux même ouvrir les yeux sous l'eau !

Et toi, qu'as-tu fait ? Colorie.

 Je fais des bulles sous l'eau.	 J'ai mis la tête sous l'eau.	 J'ai ouvert complètement les yeux sous l'eau.
---	---	---

As-tu aimé ? 😊 😐 😞

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

~ 6 ~

SEANCE 2 : EN AMONT...

Lecture de l'album.

Le premier matin du voyage, les souris arrivèrent à la longue rivière.
Lola montra Titeplage que l'on voyait au loin.
« C'est là que nous dormirons ce soir », dit-elle.
« Et si nous ramassions des branches pour y construire une cabane? »
proposa Pensatou.



13

D'abord les souris descendirent dans l'eau.
Ensuite, elles se déplacèrent le long de la rive.
Puis elles contournèrent un gros rocher.
Enfin, elles plongèrent sous une profonde racine.



14

Les souris arrivent à Titeplage. Décrire leur parcours, le montrer sur l'image projetée au tableau. Dire ce qu'elles font : comment elles peuvent se déplacer, comment elles peuvent contourner le rocher, comment elles peuvent passer sous la racine.

Page 7 : « Titeplage »

- Coller des gommettes pour montrer le parcours des souris à Titeplage.

Titeplage

Le premier matin du voyage, les souris arrivèrent à la
longue rivière.
Lola montra Titeplage que l'on voyait au loin.

**D'abord les souris descendirent dans l'eau.
Ensuite, elles se déplacèrent le long de la rive.
Puis elles contournèrent un gros rocher.
Enfin, elles plongèrent sous une profonde racine.**

Colle des gommettes pour montrer le parcours des
souris à Titeplage.



Se projeter : quand nous allons retourner à la piscine, il y aura le même matériel que la dernière fois. Qu'est-ce qui ressemble à la rive ? au rocher ? aux racines ?

Comment pourrait-on faire comme les souris ?

PENDANT LA SEANCE

Observer le matériel : faire le lien avec l'album et avec ce qu'on imaginait faire.

=> se déplacer le long de la piscine en se tenant avec nos bras, passer sous les barreaux de l'échelle ou juste mettre la tête sous l'eau, faire le tour du tapis à trou en se tenant.

Aventure 1 : Titeplage

(pages 16 et 17 de l'album)

Séances 2 et 3 (petite, puis grande profondeur)

FICHE 1

Objectif dominant : PROPULSION ET PRISE D'INFORMATION

Mode de groupement : groupes de niveaux hétérogènes

Déroulement

Ce parcours s'effectuera au départ avec des frites (les « branches »). Puis, dès que possible, l'adulte incitera les enfants à réaliser l'enchaînement sans aide à la flottaison. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.



Le conseil de Lola :

« Pour te déplacer, mets le museau dans l'eau et regarde le fond. »



Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le premier jour, elles prennent des branches pour construire une cabane, descendent dans l'eau, se déplacent le long de la rive, contournent un rocher et passent sous une racine. L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



D'abord, entrer dans l'eau et progresser par appuis manuels le long de la gonflette...

... ensuite, s'écarte du bord, avec ou sans flotteurs, pour contourner un obstacle...

... enfin, s'immerger pour passer sous un autre obstacle...

... sortir de l'eau, poser son objet, puis revenir au départ.

Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- Entrer par l'échelle.
- Entrer sans utiliser l'échelle.
- Progresser le plus vite possible.
- Se tirer avec un seul bras.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.

- Contourner l'obstacle en prenant appui.
- Ne s'appuyer qu'avec une seule main.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.
- Contourner sans appui, la tête dans l'eau.

- Soulever l'obstacle.
- Plonger dessous sans le toucher.
- Passer sous deux obstacles ou sous un obstacle plus large.
- Plonger avant l'obstacle et nager sous l'eau.
- Expirer avant de faire surface.
- Enchaîner inspiration et expiration.

Pour enrichir le parcours

- Éloigner la fin du parcours (« cabane »).
- Battre des pieds pour aller le plus loin possible.
- Inciter à garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
- Matérialiser la distance parcourue par des repères sur le bord de la piscine.

Les aventures des souris

Prendre des photos des élèves en action.

Consignes	Evolutions
Entrer dans l'eau	→ Par l'échelle, sans crispation, sans aide.
Se déplacer le long du bord sur une courte distance	→ De plus en plus vite, avec les 2 mains, une seule main, en soufflant dans l'eau, sans toucher le mur avec les pieds, le corps allongé, les épaules immergées, les yeux ouverts, en regardant le fond du bassin, sans toucher le bord...
Contourner le tapis « <u>rocher</u> » et prendre une frite « <u>branche</u> » à la fin	→ Avec les 2 mains ou une seule main allongement du corps, tête dans l'eau, souffler dans l'eau, regarder le fond... → De plus en plus vite, sans se tenir, faire des battements de jambes...
Passer sous la « <u>racine</u> »	→ En se tenant au bord ou non. → Avec ou sans l'aide de l'adulte. → En soufflant dans l'eau, les yeux ouverts, la tête immergée entièrement, sans toucher la racine, plonger avant l'obstacle et nager sous l'eau...
Remonter sur le bord avant la ligne d'eau	→ Remonter avec/sans aide, poser sa branche sur le bord pour faire la « <u>cabane</u> ».

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu. Les difficultés, les réussites, les progrès...

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 2 ».

A toi de jouer ! Séance 2

A la piscine, comme les souris, tu peux descendre par l'échelle, te déplacer le long du bord, et passer les racines (les barreaux de l'échelle).



Et toi, qu'as-tu fait ? Colorie ce que tu as fait :



As-tu aimé ? 😊 😐 ☹️

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN ~ 8 ~

SEANCE 3 : EN AMONT...

Lecture de l'album.



Têtanière est en difficulté : que lui arrive-t-il ?

Avez-vous eu les mêmes difficultés que Têtanière ?

Que diriez-vous à Têtanière ?

Que lui conseille Lola ?

Comment doit-il faire pour se déplacer dans l'eau ?

Est-ce que ça vous paraît facile ou difficile ?

Comment pourrait-on faire ?

Se projeter sur la même installation et imaginer ce qu'on va faire.

PENDANT LA SEANCE

=> Se déplacer et passer de 4 à 2 appuis.

=> Mettre le visage dans l'eau et essayer de regarder le fond.

Aventure 1 : Titeplage

(pages 16 et 17 de l'album)

Séances 2 et 3 (petite, puis grande profondeur)

FICHE 1

Objectif dominant : PROPULSION ET PRISE D'INFORMATION

Mode de groupement : groupes de niveaux hétérogènes

Déroulement

Ce parcours s'effectuera au départ avec des frites (les « branches »). Puis, dès que possible, l'adulte incitera les enfants à réaliser l'enchaînement sans aide à la flottaison. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.



Le conseil de Lola :
« Pour te déplacer, mets le museau dans l'eau et regarde le fond. »



Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le premier jour, elles prennent des branches pour construire une cabane, descendent dans l'eau, se déplacent le long de la rive, contournent un rocher et passent sous une racine. L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



D'abord, entrer dans l'eau et progresser par appuis manuels le long de la gouttière...

... ensuite, s'écarter du bord, avec ou sans flotteurs, pour contourner un obstacle...

... enfin, s'immerger pour passer sous un autre obstacle...



... sortir de l'eau, poser son objet, puis revenir au départ.

Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- Entrer par l'échelle.
- Entrer sans utiliser l'échelle.
- Progresser le plus vite possible.
- Se tirer avec un seul bras.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.

- Contourner l'obstacle en prenant appui.
- Ne s'appuyer qu'avec une seule main.
- Mettre la tête dans l'eau lors du déplacement.
- Utiliser ses jambes pour progresser plus vite et s'horizontaliser.
- Contourner sans appui, la tête dans l'eau.

- Soulever l'obstacle.
- Plonger dessous sans le toucher.
- Passer sous deux obstacles ou sous un obstacle plus large.
- Plonger avant l'obstacle et nager sous l'eau.
- Expirer avant de faire surface.
- Enchaîner inspiration et expiration.

Pour enrichir le parcours

- Éloigner la fin du parcours (« cabane »).
- Battre des pieds pour aller le plus loin possible.
- Inciter à garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
- Matérialiser la distance parcourue par des repères sur le bord de la piscine.

... Les aventures des souris

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Retour sur le conseil de Lola.

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 3 ». Faire le lien entre les installations de la piscine et les illustrations de l'album.

Expliquer ce que l'on a fait, comparer avec les souris.

A toi de jouer ! Séance 3

Amuse-toi à mettre la tête dans l'eau comme Pensatou avant de recommencer le parcours de Titeplage.

A la piscine, comme les souris, tu peux aussi contourner le rocher avant de passer sous les racines.

Associe chaque atelier à chaque étape des souris puis entoure ce que tu as fait :



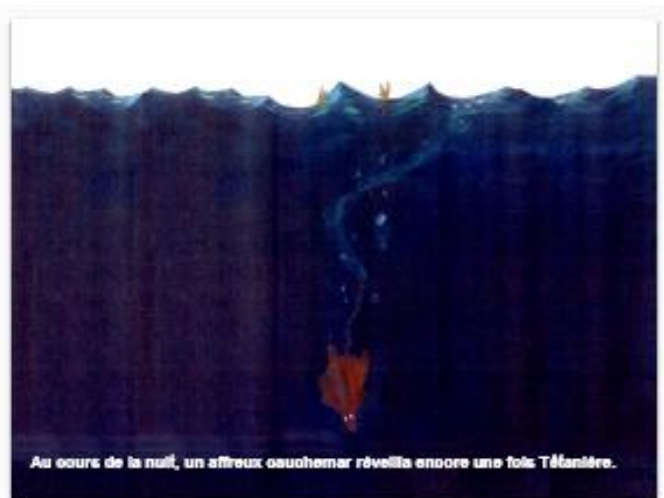
As-tu aimé ? 😊 😐 😞

SEANCE 4 : EN AMONT...

Lecture de l'album.



17



18

Têtanière fait un cauchemar.

PEUR DE TETANLERE	REPRESENTATIONS DE TETANLERE ET AFFIRMATION DE PENSATOU	EXPERIENCE PROPOSEE PAR LOLA	CONSTAT DE TETANLERE
Peur de couler.	Si je lâche ma branche, je coule. Mais non, tu ne peux pas couler !	Essaye de rester sans bouger, la tête dans l'eau et lâche le bord.	C'est fantastique, l'eau me porte, je flotte.

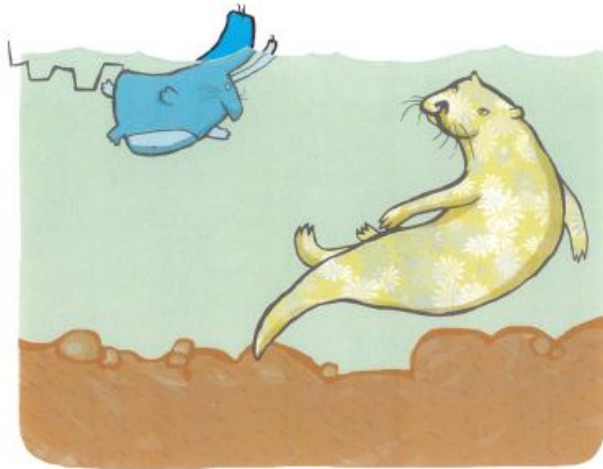
=> Travail sur les représentations des élèves.

PUIS :

Sciences : flotte / coule.

Imaginer ce qu'il va donc se passer pour Têtanlère. Puis

« Pensatou a raison, pensa Têtanlère.
C'est fantastique, l'eau me porte. Je flotte. »
Et il accepta de continuer avec ses amis jusqu'à Grandbassin.



lire :

Se projeter : à la piscine, les enfants vont faire comme Têtanlère. Ils vont lâcher le bord, mettre la tête dans l'eau et se laisser flotter sur le ventre ou sur le dos.



Je fais l'étoile de mer sur le dos.



Je fais l'étoile de mer sur le ventre.

PENDANT LA SEANCE

Dans le petit bassin, avant de faire le parcours, faire des immersions et l'étoile de mer.

À la piscine

Expériences

- Un acteur et un (ou plusieurs) observateur(s) : essayer de lâcher l'appui (manuel ou pédestre).
- S'aider du bord, d'un camarade, d'une ligne d'eau... pour rester le plus horizontal possible, puis lâcher l'appui.

Évolutions

- Idem, en grande profondeur.
- Varier les positions de flottaison, rester tonique ou relâché...



APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Retour sur la fin du dialogue :
« Pensatou a raison, c'est fantastique, l'eau me porte, je flotte ! ».

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 4 ».

« C'est fantastique, l'eau me porte. Je flotte. »

Amuse-toi à flotter dans l'eau comme les souris : sur le ventre, sur le dos... avec ou sans frite.



Et toi, as-tu flotté sur le dos ? Sur le ventre ?
Colorie ce que tu as fait :



Je fais l'étoile de mer sur le dos.

Je fais l'étoile de mer sur le ventre.

As-tu aimé ? 😊 😐 😞

SEANCE 5 : EN AMONT...

Lecture de l'album.



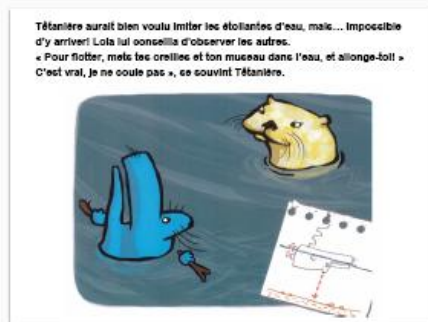
22



23



24



25



26

Pour ne pas faire peur aux poissons-touboule, aux étoilantes d'eau et aux molméduses, que font les souris ?

=> Essayer de mimer les positions en salle de motricité.

Têtanière est en difficulté : que lui arrive-t-il ?

Que lui conseille Lola ? Comment doit-il faire pour flotter ?

Est-ce que ça vous paraît facile ou difficile ?

PENDANT LA SEANCE

=> Réaliser les 3 positions pour imiter les poissons-touboule, les molméduses et les étoilantes d'eau.

=> Mettre le visage dans l'eau et essayer de regarder le fond.

Consignes	Evolutions
Entrer dans l'eau et se laisser remonter en boule.	→ Entrer dans l'eau droit, puis se « grouper » dans l'eau / Entrer dans l'eau en position groupée. → Rester le plus longtemps possible dans la position. Accepter la perte d'équilibre.
Se laisser flotter en étoile.	→ Tenir le bord ou qqun pour maintenir son équilibre. → Prendre une forme d'étoile sur le dos.
Se laisser flotter, membres à la verticale, visage dans l'eau.	→ Utiliser une frite ou non. → Rester le plus longtemps possible dans la position. Accepter la perte d'équilibre.
Remonter sur le bord avant la ligne d'eau	→ Remonter avec/sans aide, plus ou moins loin de la dernière position.

Aventure 2 : Granbassin

(pages 26 et 27 de l'album)

Séances 4 et 5 (petite, puis grande profondeur)

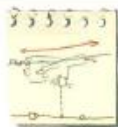
FICHE 2

Objectif dominant : ÉQUILIBRE ET PRISE D'INFORMATION

Mode de groupement : groupes de niveaux hétérogènes

Déroulement

Il s'agit de réaliser successivement les trois positions indiquées : soit une à la fois, l'enfant changeant de position après un certain nombre de tentatives ; soit les trois à chaque fois, l'enfant enchaînant chaque position après un court déplacement le long de la goulotte.



Le conseil de Lola :

« Pour flotter, mets tes oreilles et ton museau dans l'eau, et allonge-toi. »



Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le deuxième jour, elles imitent la forme de créatures aquatiques fabuleuses : les « poissons-touboule », les « étoiles d'eau » et les « morméduses ». L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.



Le « poisson-touboule »



L'« étoilante d'eau »



La « morméduse »



... sortir de l'eau pour revenir au départ.

D'abord, entrer dans l'eau et se laisser remonter en boule sans rien faire...

... ensuite, se laisser flotter en étoile sans rien faire...

... enfin, se laisser flotter, membres à la verticale, visage dans l'eau...

Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on proposera les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- Sauter du bord en se regroupant en l'air.
- Sauter du bord en rentrant dans l'eau droit, puis se regrouper dans l'eau.
- Rester le plus longtemps possible à la surface en maintenant la position.
- Basculer en avant, ou en arrière, à partir du bord, et accepter la perte d'équilibre ou la rotation.

- Tenir la main d'un camarade ou le bord pour maintenir son équilibre.
- Sauter du bord, puis prendre la forme dans l'eau.
- Prendre une forme d'étoile sur le dos (avec ou sans aide).
- Passer d'un équilibre ventral à un équilibre dorsal.

- Utiliser une frite ou une planche pour mieux comprendre la position.
- Sauter du bord puis prendre la forme dans l'eau.
- Rester le plus longtemps possible, à la surface, en maintenant la position.
- Enchaîner sur place les trois positions proposées, l'une après l'autre.

Pour enrichir le parcours

- Éloigner la fin du parcours.
- Se tirer le long d'un appui (goulotte, ligne d'eau ou double corde).
- Garder le visage dans l'eau pendant la propulsion.
- Matérialiser la distance parcourue par des repères sur le bord de la piscine.

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Retour sur le conseil de Lola.

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 5 ». Faire le lien entre les installations de la piscine et les illustrations de l'album.

Expliquer ce que l'on a fait, comparer avec les souris.

Associe chaque position au personnage de l'album puis entoure ce que tu as fait :



les poissons-touboule,



les étoiles d'eau,

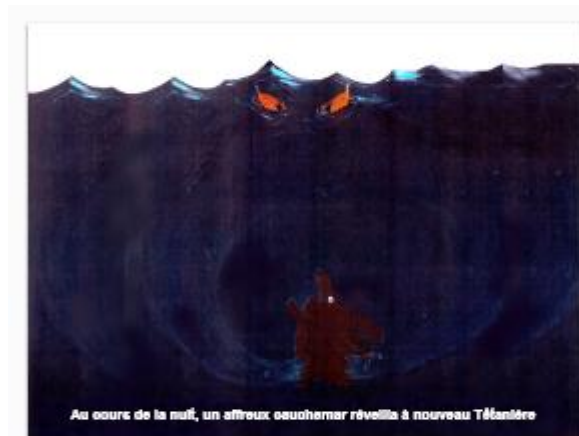


les morméduses.

As-tu aimé ? 😊 😐 😞

SEANCE 6 : EN AMONT...

Lecture de l'album.



27



28

Têtanlère fait de nouveau un cauchemar.

PEUR DE TETANLERE	REPRESENTATIONS DE TETANLERE ET AFFIRMATION DE PENSATOU	EXPERIENCE PROPOSEE PAR LOLA	CONSTAT DE TETANLERE
Peur que l'eau le garde s'il descend au fond.	Si je descends au fond, l'eau va me garder. Mais non, tu ne peux pas rester au fond !	Essaye de descendre jusqu'au fond le long de cette branche puis lâche-là et ne bouge plus.	C'est incroyable, l'eau me pousse vers la surface. Je remonte !

=> Travail sur les représentations des élèves.

PUIS :

Sciences : flotte / coule (suite).

Imaginer ce qu'il va donc se passer pour Têtanlère. Puis



29



30

lire :

Se projeter : à la piscine, les enfants vont faire comme Têtanlère.

PENDANT LA SEANCE

Dans le petit bassin, descendre le long de la perche / de l'échelle (branche) jusqu'au fond (ou moins) et se lâcher pour prendre conscience que sans rien faire, on remonte à la surface.

Essayer de s'asseoir ou de s'allonger au fond.

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Retour sur la fin du dialogue :

« Pensatou a raison, c'est incroyable, l'eau me pousse vers la surface, je remonte ! ».

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 6 ».



SEANCE 7 : EN AMONT...

Lecture de l'album.



31



32



33



34

Pensatou propose d'aller à la pêche aux trésors.

Tétanlère est en difficulté : que lui arrive-t-il ?

Que lui conseille Lola ? Comment doit-il faire pour plonger au fond de l'eau ?

Est-ce que ça vous paraît facile ou difficile ?

PENDANT LA SEANCE

=> Déposer des objets au fond de l'eau et demander aux élèves d'aller les chercher.

Disposer des objets flottants ou des objets qui coulent.
Inciter à quitter le bord, à choisir une direction pour atteindre des objets flottants, à choisir une trajectoire sous-marine pour récupérer des objets au fond de l'eau.

=> Pour plonger, mettre toute la tête dans l'eau, le nez, et les oreilles, se pencher et basculer en avant.

Aller chercher un objet à la fois et le mettre dans la caisse.

Consignes	Evolutions
Aller chercher un objet à la fois.	→ Mettre moins d'objets flottants pour privilégier l'immersion. → Attribuer des points aux objets selon s'ils flottent ou coulent pour favoriser aussi l'immersion.
Le mettre dans la caisse.	→ Proposer un tri d'objets en amenant les objets dans des caisses ou lieux différents.

Aventure 3 : Hautecascade Séances 6 et 7 (petite, puis grande profondeur) FICHE 3

(pages 36 et 37 de l'album)

Objectif dominant : IMMERSION ET PRISE D'INFORMATION **Mode de groupement : groupes de niveaux hétérogènes**

Déroulement
Ce parcours amènera les enfants à quitter le bord. La présence d'un adulte dans l'eau sera alors nécessaire dans la zone des « nénufleurs », qui doivent être attachés à la goulotte ou à une ligne d'eau. Le parcours sera expérimenté pendant deux séances au moins.

Le conseil de Lola :
« Pour plonger, mets toute ta tête, ton museau et tes oreilles dans l'eau. Penche-toi et bascule en avant. »

Dans l'album, les souris font un voyage le long d'une rivière. Le troisième jour, elles glissent du haut d'une cascade, nagent pour aller sentir des « nénufleurs » et plongent pour ramasser des « escargouilles ». L'adulte aidera les enfants à mettre en place et à vivre les mêmes aventures.

La « cascade »
D'abord, basculer en avant, prendre de la vitesse pour entrer dans l'eau...

Les « nénufleurs »
... ensuite, se propulser en s'éloignant du bord pour atteindre un point donné...

Les « escargouilles »
... enfin, s'immerger pour récupérer au ou plusieurs objets...

... sortir de l'eau pour revenir au départ.

Pour gérer les différences de niveau entre enfants, on pourra proposer les alternatives suivantes (du moins difficile au plus difficile) :

- Descendre du toboggan assis, puis tête la première.
- Basculer en avant à partir d'un tapis soulevé par un adulte.
- Sauter en inventant une figure.
- Plonger du bord (départ assis ou accroupi).
- Plonger du bord ou d'un plot (départ debout).
- Quitter le bord avec un adulte dans l'eau.
- Se propulser, visage immergé, jusqu'à un tapis ou une ligne d'eau.
- Changer de direction pour atteindre plusieurs objets flottants.
- Plonger avant l'objet pour l'attendre par un trajet sous-marin.
- Eloigner son point de départ.
- Descendre en position verticale, le long de l'échelle, d'un camarade ou d'un adulte.
- Descendre le long d'une perche inclinée.
- Basculer tête la première en s'aidant d'une perche inclinée.
- Faire un plongeon canard pour atteindre l'objet.

Pour enrichir le parcours

- Eloigner la fin du parcours.
- Transporter des objets immergés.
- Proposer une règle pour la pêche aux escargouilles : choisir tel type d'objet, prendre le plus d'objets à la fois...
- Matérialiser les gains collectifs de l'ensemble du groupe.

Les aventures des souris

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu. Retour sur le conseil de Lola.

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 7 ». Expliquer ce que l'on a fait, comparer avec les souris.

Possibilité de faire une dictée à l'adulte ou de fabriquer une phrase avec des étiquettes, ou de produire une phrase ou plusieurs.



SEANCE 8 : EN AMONT...

Revenir sur la page de Hautecascade.

Imaginer comment les souris entrent dans l'eau, ce qu'il se passe pour qu'elles reviennent à la surface sentir les nénufleurs puis comment elles vont au fond pour récupérer des trésors.

Chercher plusieurs façons de rentrer dans l'eau, penser aux conseils de Lola pour flotter, se déplacer puis plonger. Se projeter : dire ce qu'on va faire. Faire une affiche.

PENDANT LA SEANCE

Redire ce qu'on a écrit sur l'affiche.

Montrer où on peut réaliser ce qu'on a imaginé : où descendre, où sauter, où flotter, où plonger...

Consignes	Evolutions
Descendre dans l'eau.	→ En se hissant, en glissant, en sautant.
Quitter le bord et se diriger vers les nénufleurs.	→ Changer de direction pour atteindre plusieurs objets flottants.
S'immerger pour récupérer des « escargouilles ».	→ Descendre le long d'une échelle. → Descendre le long d'une perche.
Remonter sur le bord avant la ligne d'eau	→ Remonter avec/sans aide, plus ou moins loin de la dernière position.

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 8 ». Expliquer ce que l'on a fait, comparer avec les souris.

Coller les ateliers qui correspondent aux illustrations de l'album.

A toi de jouer ! Séance 8

Associe chaque atelier à chaque étape des souris puis entoure ce que tu as fait :

	→	
	→	
	→	

As-tu aimé ? 😊 😐 ☹️

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

~ 20 ~

SEANCE 9 : EN AMONT...

Lecture de l'album :



35



36



37



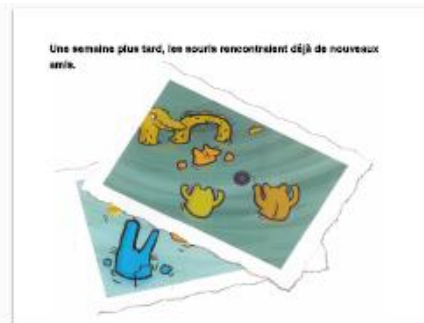
38



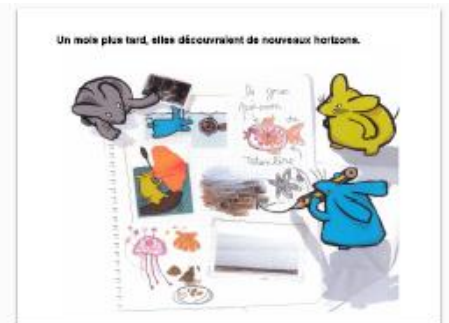
39



40



41



42

Lola quitte les souris qui poursuivent seules leur voyage.

Les souris inventent de nouveaux jeux.

Chercher des jeux que les souris pourraient faire dans l'eau.

Faire une affiche.

PENDANT LA SEANCE

Réaliser quelques nouveaux jeux qui permettent d'aller dans l'eau, sous l'eau, de se déplacer, de plonger...etc

APRES LA SEANCE

Discussion sur ce qui a été vécu.

Compléter la page « A toi de jouer ! séance 8 ». Expliquer ce que l'on a fait : possibilité de faire une dictée à l'adulte ou de fabriquer une phrase avec des étiquettes, ou de produire une phrase ou plusieurs.

A toi de jouer ! Entraîne-toi à
entrer dans l'eau, te déplacer et
aller sous l'eau de plusieurs façons.

Raconte ce que tu aimes faire dans l'eau :

SEANCE 10 : EN AMONT...

=> Prévoir sa « danse » (projet).

Imaginer ce qu'on pense pouvoir réaliser à la piscine lors de l'évaluation :

- comment je vais rentrer dans l'eau,
- comment je vais me déplacer,
- comment je vais aller sous l'eau.

Colorier dans le livret.

A toi de jouer ! Evaluation

1- Comment sais-tu entrer dans l'eau ?

Colorie tout ce que tu sais faire :

Je rentre dans l'eau...

 par-dessus	 à la pique	 en glissant sur une bête
 sur un toboggan	 par-dessus	

As-tu aimé aller dans l'eau ? 😊 😐 😞

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

– 23 –

A toi de jouer ! Evaluation

2- Comment te déplaces-tu dans l'eau ?

Colorie tout ce que tu sais faire :

Je me déplace...

 En flottant sur le dos	 à la planche sur le ventre	 à la pagaie sur le côté
 à la planche sur le dos	 à la pagaie sur le ventre	 à la pagaie sur le côté

As-tu aimé te déplacer dans l'eau ? 😊 😐 😞

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

– 24 –

A toi de jouer ! Evaluation

3- Comment vas-tu sous l'eau ?

Colorie tout ce que tu sais faire :

Je vais sous l'eau...

 à l'aide d'un ballon	 à l'aide d'un ballon	 à l'aide d'un ballon
 à l'aide d'un ballon	 à l'aide d'un ballon	

As-tu aimé aller sous l'eau ? 😊 😐 😞

As-tu aimé ce cycle natation ? 😊 😐 😞

Qu'as-tu préféré ? _____

Mon cahier du nageur – Aurélie BONIN

– 25 –

APRES LA SEANCE...

Vérifier que l'on a bien réalisé ce qui était prévu.

Comparer, prendre conscience des écarts, ou pas, entre le projet et la réalité.