













Tableau des situations pédagogiques – Niveau 1

**Compétence 1 : réaliser une performance mesurée**

CE1 : Se déplacer 15 m sans aide à la flottaison et sans reprise d’appui

CM2 : Se déplacer sur une trentaine de m sans aide à la flottaison et sans reprise d’appui

**Compétence 2 : Adapter ses déplacements à différents types d’environnement**

CE1 : Effectuer un enchainement 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, puis à se laisser flotter un instant avant de regagner le bord.

CM2 : Enchaîner sans reprise d’appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion et un sur-place de 5 à 10 secondes avant de regagner le bord.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Situations pédagogiques** | **Profondeurs** | **Compétence 1** | **Compétence 2** |
| Niveau 1 | PP | MP | GP | Se déplacer en surfaceCE1 | Sauter, entrer dans l’eauGS | Agir dans l’eau, se déplacerCE12 | Maintenir des postures et des équilibresCP1 | S’immerger, construire une respiration adaptéeCP |
| Le chat flottant | X | X | O | O |  | X | X |  |
| La ronde | X |  |  |  |  | X |  | X |
| La course des traineaux | X | X | O | O |  | X | X |  |
| Plouf a dit | X | X |  |  | X | X | X | X |
| Le filet des pêcheurs | X | O |  | O |  | X |  | X |
| Le chat cerceau | X | X |  |  |  | X |  | X |
| La cueillette 1 | X | X |  |  | X | X |  | X |
| La cueillette 2 | X | X | O | O | X | X |  | X |
| Sur le quai à bois |  | X | O | O | X | X | X |  |
| La chasse au trésor | X | X | O | O | X | X |  | X |
| Le béret aquatique | X | X | O | O | X | X |  | X |

**PP** : Petite profondeur (ceinture)

**MP** : Moyenne Profondeur (aisselles)

**GP** : Grande profondeur (pas pied)

**O** : signale une adaptation possible de la situation dans une profondeur supérieure et par voie de conséquence, indique la ou les compétences supplémentaires travaillées.

Tableau des situations pédagogiques – Niveau 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Situations pédagogiques** | **Profondeurs** | **Compétence 1** | **Compétence 2** |
| Niveau 2 | PP | MP | GP | Se déplacer en surfaceCE1 | Sauter, entrer dans l’eauGS | Agir dans l’eau, se déplacerCE12 | Maintenir des postures et des équilibresCP1 | S’immerger, construire une respiration adaptéeCP |
| Les lapins et les carottes |  | X |  |  |  | X |  | X |
| Le grand bleu |  | X |  | X | X | X |  | X |
| Le collectionneur |  | X | X | X | X | X | X | X |
| 1, 2, 3 je flotte… |  | X | O | X |  | X | X | X |
| La corde à singes |  | X | X |  | X | X |  | X |
| La torpille (à jumeler avec la corde à singe) |  | X | X |  |  | X | X | X |
| La descente aux couleurs |  |  | X |  | X | X |  | X |
| La pêche aux oursins |  |  | X | O | X | X |  | X |
| La rivière avec retour |  |  | X | X | X | X |  |  |
| Le défi (Jeu de cartes + situations à voir) |  |  | X |  | X |  |  |  |

**PP** : Petite profondeur (ceinture)

**MP** : Moyenne Profondeur (aisselles)

**GP** : Grande profondeur (pas pied)

**O** : signale une adaptation possible de la situation dans une profondeur supérieure et par voie de conséquence, indique la ou les compétences supplémentaires travaillées.

Tableau des situations pédagogiques – Niveau 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Situations pédagogiques** | **Profondeurs** | **Compétence 1** | **Compétence 2** |
| Niveau 3 | PP | MP | GP | Se déplacer en surfaceCE1 | Sauter, entrer dans l’eauGS | Agir dans l’eau, se déplacerCE12 | Maintenir des postures et des équilibresCP1 | S’immerger, construire une respiration adaptéeCP |
| Le grand chemin |  | X | X | X | X | X |  | X |
| Le chat étoile |  | X |  |  |  | X | X |  |
| Le petit bleu |  |  | X |  | X | X |  | X |
| La cage |  |  | X |  |  | X |  | X |
| Le tunnel |  |  | X |  |  | X |  | X |
| Le message secret |  |  | X |  |  | X |  | X |
| Le jeu de cartes n°2 |  |  | X | X | X | X | X | X |

**PP** : Petite profondeur (ceinture)

**MP** : Moyenne Profondeur (aisselles)

**GP** : Grande profondeur (pas pied)

**O** : signale une adaptation possible de la situation dans une profondeur supérieure et par voie de conséquence, indique la ou les compétences supplémentaires travaillées.

Tableau des situations pédagogiques – Niveau 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Situations pédagogiques** | **Profondeurs** | **Compétence 1** | **Compétence 2** |
| Niveau 4 | PP | MP | GP | Se déplacer en surfaceCE1 | Sauter, entrer dans l’eauGS | Agir dans l’eau, se déplacerCE12 | Maintenir des postures et des équilibresCP1 | S’immerger, construire une respiration adaptéeCP |
| Choisis ton chemin |  | X | X | O |  | X |  | X |
| Le loup phoque |  | X | X | X |  | X | X |  |
| Le seigneur des anneaux |  |  | X |  |  | X |  | X |
| Contrat temps |  |  | X | X |  |  |  |  |
| Contrat distance |  |  | X | X |  |  |  |  |
| Danse avec l’eau |  |  | X | X | X | X | X | X |
| L’objet sec |  |  | X | X |  |  |  |  |
| L’attaque du château |  | X | X | X |  | X | X |  |
| Le panier flottant |  | X | X | X |  | X | X |  |

**PP** : Petite profondeur (ceinture)

**MP** : Moyenne Profondeur (aisselles)

**GP** : Grande profondeur (pas pied)

**O** : signale une adaptation possible de la situation dans une profondeur supérieure et par voie de conséquence, indique la ou les compétences supplémentaires travaillées.