

## TROIS PARCOURS SUBAQUATIQUES



Aborder la profondeur constitue un enjeu fondamental de l'acquisition du savoir-nager.

### La démarche

L'aménagement de situations attractives, c'est-à-dire qui ont du sens pour l'enfant, est un élément favorisant l'engagement de tous. En permettant d'investir la profondeur par des situations variées<sup>1</sup>, on enrichit le répertoire moteur et on incite les élèves à mobiliser de nouvelles capacités.

Lors de situations globales et complexes, les élèves apprécient leur réussite selon le but fixé (j'ai atteint le bord opposé, j'ai transporté 3 objets, j'ai touché tous les plots, etc.), alors que pour l'enseignant, c'est la qualité de l'action et les modalités de la réalisation qui focalisent son attention.

### La situation

#### Le déménagement aquatique

**Dispositif:** 2 cerceaux sont immergés, posés au fond du bassin; dans le premier sont placés des objets lestés.

**Consignes:** s'immerger pour aller chercher un objet, le transporter jusqu'au second cerceau, puis atteindre le bord opposé (dessin 1).

**Critère de réussite:** la respiration est contrôlée (prise d'air, apnée, expiration progressive).

#### Le slalom subaquatique

**Dispositif:** des plots lestés sont disposés en slalom au fond du bassin.

**Consignes:** s'immerger, se déplacer en allant toucher chaque plot avant d'atteindre le bord opposé (dessin 2).

**Critère de réussite:** les yeux sont ouverts pour avoir une vision subaquatique.

#### Le parcours multi-hauteur

**Dispositif:** des cerceaux lestés sont immergés verticalement, à des profondeurs variées.

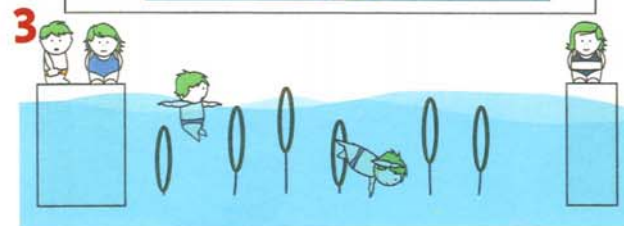
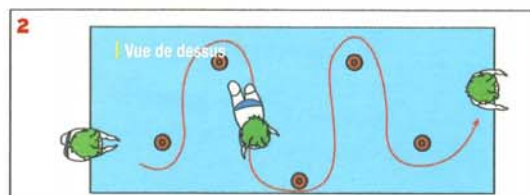
**Consignes:** réaliser le parcours en traversant les différents cerceaux, sans les toucher (dessin 3).

**Critère de réussite:** la tête est mobile pour prendre des informations nécessaires au déplacement (direction, profondeur).

### Les prolongements

#### Jouer sur les variables didactiques

Les différents parcours sont simplifiés ou complexifiés, selon les réussites et les difficultés des élèves (profondeur d'évolution, éloignement des objets, combinaison des actions, durée d'immersion, etc.). Ne pas hésiter à proposer des options (objets ou plots de couleurs différentes), les élèves pouvant réaliser la tâche avec des degrés de difficulté différents (transporter les objets rouges pour certains, ou tous les objets pour d'autres).



#### Varié les mises en œuvre

Lorsque les différents parcours sont organisés sous forme de relais (en équipe, le second commence lorsque le premier a réalisé la tâche), la pression temporelle ajoute une difficulté supplémentaire.

#### Réinvestir les progrès

Intégrer ces différents parcours, en les enchaînant puis, en les combinant avec des éléments déjà acquis (reprises d'appui, déplacements en surface, etc.) à réaliser avant ou après chaque situation d'immersion. ■

1. Ces 3 parcours sont extraits de « Ticket sauveteur », disponible sur [www.vert-marine.com](http://www.vert-marine.com).