

Fiche d'exercices

Pour délivrer le magicien

Cette ultime séance d'un cycle natation vise le réinvestissement des apprentissages grâce à une approche ludique basée sur l'imaginaire.

Compétences visées

Réinvestir les acquis dans le domaine des immersions, des déplacements et de l'équilibration dans un contexte ludique inhabituel.

Dispositif

Mise en place par l'équipe pédagogique du centre nautique, il permet aux enfants de découvrir une piscine transformée : les vitres sont partiellement occultées par des affiches peintes et une bâche, elle aussi peinte, sépare le bassin ludique du grand bassin.

Préalablement, les élèves préparent en classe des éléments et accessoire (flottants ou non) sur le thème de la faune et la flore des marécages (araignées, insectes, nénuphars...) qu'ils apportent lors de leur venue à la piscine.

Transdisciplinarité

- découvrir le monde : ce projet permet d'étudier les propriétés des objets et des matières (flotte ou coule) en privilégiant la démarche expérimentale ;
- arts visuels : création d'objets et d'affiches sur le thème.

Organisation

Deux classes sont accueillies simultanément. Les élèves sont mêlés et participent à un défi collectif : délivrer le magicien.



Rôles des adultes

L'organisation de la séance respecte les conditions réglementaires d'encadrement et de



surveillance. La tâche de chacun est précisée lors d'une réunion préalable :

- les enseignants apportent une aide pédagogique aux élèves (aide, encouragement), veillent au respect des règles du jeu (ne transporter qu'un objet à la fois ; signaux de début et fin d'épreuves, reformulation des consignes de jeu ou d'action). Leur présence active contribue au déroulement, en toute sécurité, de l'activité ;
- les maîtres nageurs animent le jeu (accueil des élèves, mise en ambiance, explication des règles) et régulent son déroulement (accès au toboggan par exemple) en assurant activement les missions de surveillance. L'un d'entre eux assure la surveillance du bassin, sans intervention pédagogique.

Organisation matérielle

L'ensemble du centre nautique est aménagé pour constituer un contexte émotionnel particulier :



- l'environnement : un tunnel d'entrée permet le passage du monde réel à l'imaginaire ; une bâche décorée délimite la zone de jeu ; des panneaux décoratifs renforcent l'ambiance « magique » ; des bruitages sonores sont diffusés, etc. ;
- l'aménagement du bassin (lignes d'eau, tapis à trous, barres, grands tapis souple, cage, trapèze, petit toboggan) offre trois cheminements correspondant aux niveaux des élèves ;
- environ 150 objets sont disséminés (algues, anneaux, bâtons, poids aquagym, anneaux mousse, lests, etc.) ;
- à une extrémité du bassin, la marmite recueille les objets rapportés par chaque groupe d'élèves et, à l'autre extrémité, le chaudron permet de réaliser la potion magique ;
- une fiole géante contient la potion magique (eau colorée par un sirop) ;
- des aides à la flottaison (frites, bracelets) sont à la disposition des élèves ;
- l'encadrement dispose de chronomètre, planchette, crayon, fiche récapitulative du nombre d'objets rapportés, etc.



Tâche

Le magicien est prisonnier des sorciers. Pour le délivrer, il faut confectionner une potion composée d'éléments qui vivent et poussent dans le marécage.

Déroulement du jeu

Première phase (10mn) :

Récupérer les ingrédients

Compétence mobilisées : immersion-

déplacements.

Tâche : aller chercher les ingrédients disséminés dans le marécage et les rapporter un par un dans la marmite dans le temps imparti.

Organisation : selon leur niveau, les élèves rapportent les objets flottants ou immergés, en petite ou grand profondeur.

Seconde phase (15mn) :

Constituer la potion

Compétences mobilisées : équilibre-déplacements.

Tâche : transporter un à un tous les ingrédients de la marmite jusqu'au chaudron.



Organisation : selon leur niveau, les élèves choisissent un parcours plus ou moins stable, une aide à la flottaison, un objet plus ou moins encombrant. L'entraide est encouragée car le défi est collectif.

Troisième phase (10mn) :

Délivrer le magicien

Compétence mobilisées : immersions-déplacements.

Tâche : tous les ingrédients réunis dans le chaudron sont transformés en potion magique par le maître de jeu. Il remet la fiole à un enfant et tous l'accompagnent délivrer le magicien qui attend en haut du toboggan.

Organisation : le magicien délivré, tous les élèves quittent les marécages maudits en glissant par le toboggan, puis sortent du monde magique par le tunnel.

Remarque : Le module d'apprentissage comporte douze séances : trois pour découvrir l'environnement aquatique, six pour favoriser l'exploration active et les premiers apprentissages (entrer dans l'eau, s'immerger, se déplacer) et trois pour évaluer les acquis.

Cette ultime séance a mobilisée l'ensemble de l'équipe de la piscine de Montceau-les-Mines et repose sur la collaboration des enseignants. En 2006, vingt-trois classes y ont participé.

Josiane Eyraud CPC-EPS,

Illustrations : Caro,

Extrait de la revue EPS 1 n° 128, juin-juillet-août 2006, pp. 19-20

www.revue-eps.com