

NATATION SCOLAIRE

Document à l'attention des intervenants bénévoles

I- Organisation générale.

- Le maître organise les conditions d'un apprentissage en toute sécurité. Il organise une réunion préparatoire, la distribution des rôles, prévoit le matériel... Il définit les objectifs pédagogiques, les situations d'apprentissage, l'évaluation... Il est le responsable général de l'activité.
- Chaque accompagnateur **agrée** chargé de la conduite d'un groupe d'enfants dont il a la *liste* (la réclamer à l'enseignant en cas d'oubli) **est pénalement responsable des élèves qui lui sont confiés**. **Concernant la responsabilité civile**, la jurisprudence intervenue récemment en la matière a admis l'application des dispositions de l'article L. 911-4 du code de l'éducation (loi du 5 avril 1937) à des personnes, autres que des membres de l'enseignement public, participant à des activités scolaires. Il en résulte donc qu'au plan civil, la substitution de la responsabilité de l'État pourra se faire au profit des intervenants dans les mêmes conditions que pour les membres de l'enseignement public.
- Le FIJAISV sera vérifié par l'administration.
- Encadrement (dont l'enseignant) :

Effectifs	Maternelle	Elémentaire	Maternelle + élémentaire
Moins de 20	2	2	2
20 à 30	3	2	3
Plus de 30	4	3	4

- Les horaires prévus doivent être respectés.
- Tout intervenant doit être en tenue de bain.

II- Rôle de l'intervenant.

- Seul un accompagnateur **agrée** peut être chargé de la conduite pédagogique d'un groupe d'enfants dans le cadre bénévole.
- Il assure la sécurité de chaque élève du groupe qui lui est confié.
- Il met en œuvre les situations proposées par le maître.
- Il adapte les situations en fonction des élèves et de l'environnement.
- Il fait le bilan avec le maître.

III- Conduite de la séance.

- Chaque intervenant doit en permanence :
 - Bien repérer son groupe : nombre d'élèves, noms (avoir une liste).
 - L'accompagner pour sortir du vestiaire.
 - Le faire passer aux toilettes et à la douche.
 - Contrôler les entrées et sorties de l'eau.
 - Travailler avec le groupe entier.
- Le calme et le bon fonctionnement des groupes de travail améliorent la sécurité.

III- Sécurité.

❑ Entrée sur le bassin :

- Après la sortie des utilisateurs précédents.
- Sous la conduite des adultes responsables.
- En présence du MNS de surveillance.

❑ Entrée dans l'eau :

- Quand le MNS de surveillance est à son poste de surveillance.
- Quand le responsable du groupe a invité les enfants à entrer dans l'eau.

❑ Durant la séance :

- Le MNS chargé de la surveillance n'a **jamais** d'intervention pédagogique.
- Le niveau de pratique des enfants détermine le choix des lieux de travail (en grande profondeur, près des bords pour les plus faibles...).
- Chaque cadre responsable aura toujours une perche à portée de main.
- Les plongeurs sont interdits en petite profondeur.
- Ne pas laisser les enfants courir sur les plages.
- Avoir tout le temps **tous** les enfants de son groupe sous les yeux, les recompter fréquemment.
- Durant les phases de jeux libres indispensables pour les enfants les plus jeunes, la classe peut être rassemblée avec un ou deux adultes dans l'eau **dans le petit bain**, mais la surveillance du MNS sera renforcée par les autres intervenants **depuis le bord**.
- Dans le petit bain, le cadre peut être dans l'eau avec les élèves.
- Dans le grand bain, le cadre **doit** être sur le bord du bassin pour conduire la séance et assurer la sécurité (il voit tous les élèves à la fois et a une perche à sa disposition).
- Le responsable du groupe compte souvent les élèves ; il le fait systématiquement en fin de séance avant de les raccompagner aux vestiaires.
- Des recommandations particulières à certaines piscines peuvent exister (ex. plan de circulation).

❑ Fin de séance :

- Au signal du MNS de surveillance, chaque intervenant fait sortir définitivement les enfants de l'eau, les rassemble, range avec eux le matériel et sort calmement avec la totalité de son groupe.

❑ En cas d'un élève en difficulté dans l'eau :

- Lui tendre rapidement la perche, lui lancer une planche...et ne pas dramatiser la situation.
- **S'il a manifestement besoin d'être physiquement secouru, ne pas entrer dans l'eau pour aller le chercher, mais appeler immédiatement un MNS chargé de la sécurité qui mettra en oeuvre la procédure de sauvetage.**

► Les signes avant-coureurs d'une détresse aquatique sont les suivants :

- Malaise général brutal, perte de connaissance.
 - Troubles cutanés.
 - Maux de tête, nuque raide et douloureuse.
 - Sensation de froid.
 - Fatigue intense.
 - Angoisse.
 - Troubles oculaires.
 - Troubles de la coordination musculaire.
 - Signe du bouchon.
 - Immobilité sous l'eau (à plat ventre, bras écartés).
-
- **En cas de secours, faire sortir les élèves de l'eau et les conduire aux vestiaires.**

IV- Pédagogie.

□ Fondamentaux de l'activité :

- Entrer dans l'eau.
- Flotter (vers l'équilibre horizontal).
- S'équilibrer : modifier ses appuis et ses repères habituels de terrien.
- S'immerger.
- Se propulser en équilibre, glisser.
- Respirer : coordonner sa respiration avec l'action motrice (expiration aquatique).
- Sortir de l'eau.

► Quel que soit le niveau des élèves, consacrer un temps de travail en grande profondeur.

Étapes de la construction du nageur.

On construira successivement :

- Un corps flottant, c'est-à-dire la capacité à se laisser flotter sans produire d'actions motrices, dans des formes et des orientations différentes.
- Un corps projectile, c'est-à-dire la capacité à traverser l'eau (donc à la déformer) en diminuant au maximum les résistances qu'elle oppose.
- Un corps propulseur, c'est-à-dire la capacité à produire et entretenir une vitesse de déplacement (essentiellement avec les bras) avec le meilleur rendement possible.

Quelques orientations de travail pour aborder ces étapes :

CORPS FLOTTANT
<ul style="list-style-type: none">□ Explorer la grande profondeur.□ Construire sensoriellement le volume d'évolution : y prendre des repères sur le fond, les parois, l'élément.□ Expérimenter et accepter l'action de l'eau sur son corps.□ Produire des formes de corps variées. <p>→ <i>C'est essentiellement là où le nageur n'a pas pied que ces actions doivent être mises en œuvre.</i></p>

CORPS PROJECTILE
<p>→ Construire un corps suffisamment « rigide » pour qu'il puisse déformer l'eau, la couper.</p> <ul style="list-style-type: none">□ Sauter droit dans l'eau et remonter vite en prenant une impulsion au fond de la piscine.□ Entrer dans l'eau (par la tête) sans se déformer.□ Sortir de l'eau en avant du point d'entrée.□ Entrer et sortir loin du bord.□ Coulées ventrales et dorsales.□ Rétro-coulées.□ Utiliser ses bras comme gouvernail.□ Se déplacer sous la surface de l'eau à faible profondeur. <p>→ <i>Les entrées dans l'eau se font en grande profondeur, mais les actions de déplacement peuvent se faire en petite profondeur.</i></p>

CORPS PROPULSEUR
<ul style="list-style-type: none">□ Utiliser ses membres supérieurs pour se propulser (les membres inférieurs sont équilibrateurs).□ Construire des retours aériens (le travail type brasse est mal adapté à ce cadre).□ Augmenter l'amplitude des mouvements et en diminuer la fréquence.□ Construire des sensations sur les surfaces d'appui (notamment au niveau de l'avant-bras), sur l'eau qui glisse sur le corps (nuque recouverte par l'eau), sur sa position dans l'espace.□ Superposer l'axe du corps à l'axe du déplacement (pousser l'eau avec le sommet de la tête).□ Organiser sa ventilation.□ Aller plus loin (et plus vite, mais secondairement à l'école).□ Gérer son énergie. <p>→ <i>Avoir à l'esprit qu'il est plus facile d'entretenir une vitesse que de la créer.</i></p>

□ Exemples de situations d'apprentissage.

Thèmes de travail Situations	Entrer dans l'eau	Gérer ses émotions	Flotter, s'équilibrer	Glisser, se propulser	Explorer la profondeur, s'informer	Orienter ses appuis	Construire une expiration aquatique	Coordonner respiration et actions motrices	Optimiser amplitude et fréquence du mouvement	Nager longtemps
Se déplacer le long de la goulotte en recherchant l'éloignement (obstacle à contourner).		X		X		X				
S'immerger à l'aide d'outils (cage, perche...). Rechercher des objets au fond.	X				X		X			
Aller au fond et se laisser remonter du fond.		X	X		X		X			
Accepter les chutes.	X	X	X							
Trouver des équilibres (étoile de mer, ...).			X			X				
Coulées ventrales et dorsales.				X		X	X			
Se propulser avec les jambes seulement.			X	X		X	X	X		
Se propulser avec les bras seulement.				X		X	X	X	X	
Se propulser avec les bras et les jambes.				X		X	X	X	X	X
Expérimenter différentes entrées dans l'eau : échelle, perche, bigliss, saut, plongeon...	X		X	X	X		X			
Évoluer dans des parcours, construire un projet de nage.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

□ Outil en ligne pour choisir des situations d'apprentissage.

http://www.ac-grenoble.fr/savoie/pedagogie/docs_pedas/apprendre_nager_c2/7.php#ancre