

N°004 - La meilleure place



Objectifs de la situation

Apprendre à se placer de manière optimale sur la ligne de départ.

Liens avec les actions motrices

N°2 / Je me place sur la ligne de départ

N°5 / Je me déplace dans l'eau

N°6 / Je prends de l'information en nageant

Description de la situation

L'éducateur matérialise une zone de départ sur la longueur d'un bassin (3 couloirs dont les lignes sont retirées).

Les enfants se placent dans l'eau, face au mur, les 2 mains accrochées sur le bord du bassin à l'intérieur de la zone de départ.

L'éducateur place un objet (planche, pull-buoy ou ballon) à l'endroit de son choix. Au 1^{er} coup de sifflet, les enfants se retournent, choisissent leur placement sur la ligne de départ située à 2 m du mur et matérialisée par des cônes. Au 2nd coup de sifflet, les enfants s'élancent, le but étant de toucher le premier l'objet.

La situation est réalisée 4 à 6 fois, 1 à 2' de récupération sont prises entre chaque répétition.

Consignes

Se placer face au mur, les 2 mains accrochées au bord du bassin.

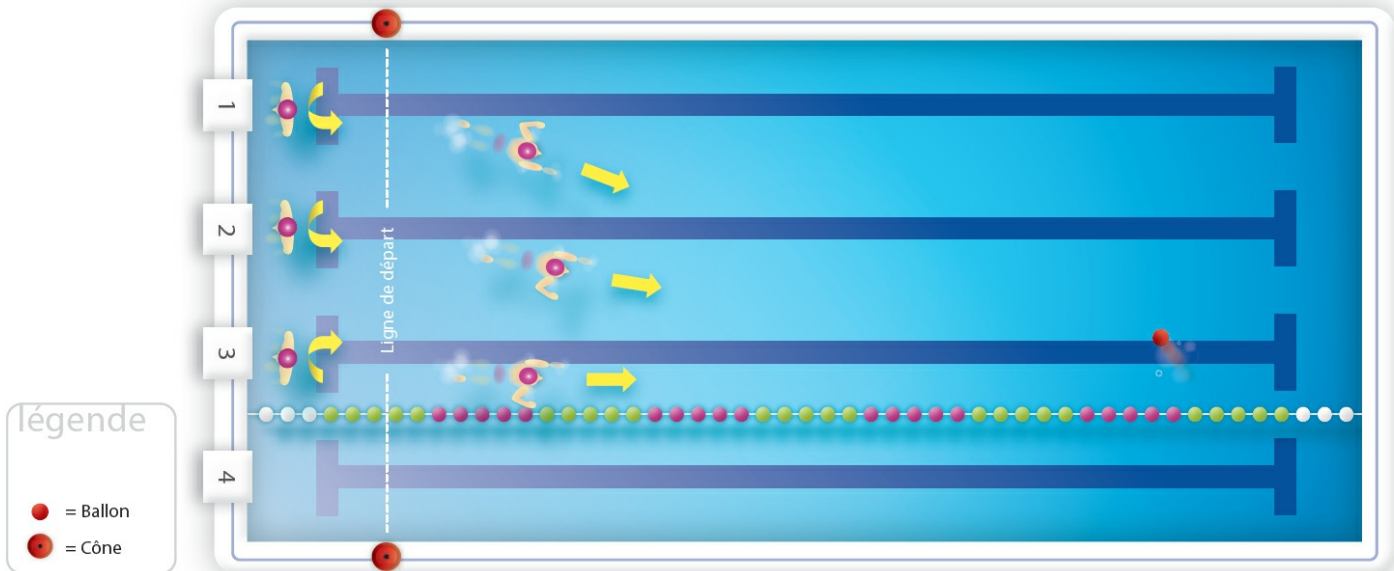
Au premier coup de sifflet, se retourner et se placer sur la ligne de départ en fonction de l'endroit où l'objet a été placé.

Au second coup de sifflet s'élancer puis nager le plus rapidement possible pour être le premier à toucher l'objet.

Comportements attendus

Les enfants respectent les limites de la zone de départ.

Au 1^{er} coup de sifflet, ils se placent sur la ligne de départ en fonction de ce qu'ils estiment être la meilleure place. Au 2^d coup de sifflet, les enfants s'élancent, relèvent fréquemment la tête hors de l'eau pour adopter une trajectoire optimale afin de toucher le premier l'objet.



Public

Effectif minimum : 5

Effectif maximum : 10

Niveau : confirmé

Encadrement : 1 éducateur

Durée de réalisation de l'exercice : 10 à 15'



Évaluation

L'éducateur pourra observer les indicateurs suivants :

- le placement sur la ligne de départ,
- le temps de réaction,
- la prise d'information (tête hors de l'eau),
- la trajectoire utilisée,
- qui arrive le 1^{er}.



Variantes

Afin de varier la situation, l'éducateur pourra jouer sur le nombre d'enfants participant à la situation, sur la largeur de la zone de départ. Il pourra également proposer l'exercice de la fiche pédagogique N° 5 (La cible mouvante).



Ressources mobilisées

- **Énergétiques** : anaérobie lactique ☑
- **Biomécaniques** : dissociation, équilibration ☑
- **Informationnelles** : prise de repères visuels, tactiles ☑
- **Affectives et relationnelles** : interactions avec les autres enfants ☑



Organisation
pédagogique

- **Infrastructure** : 3 lignes d'eau au minimum
- **Matériel** : 2 cônes (par exemple) pour délimiter la zone de départ, 1 objet (planche, pull-buoy ou ballon) à aller chercher, un sifflet et un chronomètre
- **Temps d'installation** : 5'