

**Période 3 – 2014 – 10, 11 ou 12 séances**  
**Unité d'enseignement GS - Piscine de Vilette de Vienne**

PHASE	SEANCES	Liens avec les pages de l'album	Expériences à vivre à la piscine	AMENAGEMENT	Parcours à vivre à la piscine	OBJECTIFS	CONTENU – JEUX à VIVRE à la PISCINE
I	S0	Page 3		En classe			Travail sur les représentations en classe
	S1	Pages 11 à 20	F1 - L'eau peut-elle rentrer dans ton corps ?	Aménagement de bassin A1	Aventure 1 : Titeplage	<p align="center"><b>Phase de découverte</b></p> L'objectif est de mettre l'élève en « mouvement », de lui permettre de prendre des repères, de construire du sens, de se donner une première représentation	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observation des élèves et découverte pour les élèves du bassin et du dispositif</li> <li>➤ F1 - Jeu collectif PB : Les souris s'arrosent</li> <li>➤ F2 - Jeu collectif PB : Les souris pêchent au filet</li> </ul>
	S2						<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ F3 – Les souris jouent aux otaries</li> <li>➤ F4 – La pêche au trésor des souris</li> </ul>
	S3 – S4	Pages 21 à 30	F2 - Peux-tu couler ?		Aventure 2 : Grandbassin	<p align="center"><b>Phase d'expérimentation à la piscine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Une rotation par demi-bassin à chaque nouvelle séance ou par demi-bassin en milieu de séance (à négocier entre enseignants).</li> <li>➤ <b>Evaluation continue</b> tout au long du module de l'élève à l'aide <b>des diplômes de Tétanlère, Pensatou et Lola</b>, personnages de l'album</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ F5 – Les souris jouent au bateau</li> <li>➤ F6 – Les souris jouent aux loutres</li> </ul>
	S5 – S6	Pages 31 à 40	F3 - Peux-tu rester au fond ?		Aventure 3 : Hautecascade		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ F7 – Les souris sous-marines</li> <li>➤ F8 – Les souris jouent aux torpilles</li> </ul>
S7 – S8	Pages 41 à 44	F4 - Peux-tu souffler toujours dans l'eau et jamais dans l'air ? F5 - Peux-tu te déplacer facilement dans l'eau ?	Aménagement de bassin A2	Aventure 4 : La danse des souris			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reprise éventuelle de jeu en intégrant les nouvelles propositions de la classe</li> </ul>
S9 – S10	Pas de lien direct avec l'album	F6 - Comment glisser facilement dans l'eau ? F7 - Comment s'aider de l'eau pour avancer ?	Aménagement de bassin A3	Aventure inventée par la classe	<p align="center"><b>Phase de réinvestissement</b></p>		
S11 - S12		F8 - Peux-tu nager en n'expirant jamais dans l'air ?			<p align="center"><b>Phase de Bilan</b> des savoirs construits par l'élève</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Evaluation sous forme d'un parcours, intégrant une entrée, un déplacement, une immersion et une flottaison.</li> <li>➤ Jeu intégrant les différents apprentissages mis en œuvre.</li> </ul>	

Répartition des aménagements de bassin Cycle 2 – Période 3

A1 - S1 à S4	A2 – S5 à S8	A3 – S9 à S12
Du lundi 25/03 au vendredi 19/04/2013	Du lundi 6/05 au vendredi 31/05/2013	Du lundi 3/06 au vendredi 28/06/2012
Aventures Titeplage et Grandbassin	Aventures Hautecascade et La danse des souris	