

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">Phase de découverte</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"> ➤ Observation des élèves et découverte pour les élèves du bassin et du dispositif ➤ F1 - Jeu collectif PB : Les souris s'arrosent ➤ F2 - Jeu collectif PB : Les souris pêchent au filet
	S2						<ul style="list-style-type: none"> ➤ F3 – Les souris jouent aux otaries ➤ F4 – La pêche au trésor des souris
	S3 – S4	Pages 21 à 30	F2 - Peux-tu couler ?		Aventure 2 : Grandbassin	<p align="center">Phase d'expérimentation à la piscine</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Une rotation par demi-bassin à chaque nouvelle séance ou par demi-bassin en milieu de séance (à négocier entre enseignants). ➤ Evaluation continue tout au long du module de l'élève à l'aide des diplômes de Tétanlère, Pensatou et Lola, personnages de l'album 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ F5 – Les souris jouent au bateau ➤ F6 – Les souris jouent aux loutres
	S5 – S6	Pages 31 à 40	F3 - Peux-tu rester au fond ?		Aventure 3 : Hautecascade		<ul style="list-style-type: none"> ➤ F7 – Les souris sous-marines ➤ F8 – Les souris jouent aux torpilles
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"> ➤ Reprise éventuelle de jeu en intégrant les nouvelles propositions de la classe
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	Phase de réinvestissement		
S11 - S12		F8 - Peux-tu nager en n'expirant jamais dans l'air ?			Phase de Bilan des savoirs construits par l'élève	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluation sous forme d'un parcours, intégrant une entrée, un déplacement, une immersion et une flottaison. ➤ Jeu intégrant les différents apprentissages mis en œuvre. 	

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	