

LA CLASSE EAU, AU SERVICE DU SOCLE COMMUN

Francis Huot

Professeur Agrégé d'EPS, Nantes (44)

Le savoir nager est une capacité de la compétence 7 du socle commun qui doit être évaluée en trois paliers précisés par la circulaire N° 2011- 090 du 7-7-2011 relative à l'enseignement de la natation scolaire¹. Cette dernière stipule que le 1^{er} degré du savoir nager « doit être acquis dès la classe de 6^{ème} et au plus tard, fin de 3^{ème} ». Or, la surcharge de fréquentation des bassins, voire l'absence de piscine ne permet pas toujours aux élèves de recevoir les enseignements permettant d'accéder à ces capacités.

Une solution existe, cependant, dans le cadre de l'organisation d'un séjour scolaire, hors des murs du collège. La classe délocalisée, dénommée « classe eau » permet à des élèves, prioritairement de sixième, de fréquenter une piscine et de travailler les fondements de l'activité pour obtenir, a minima, le premier palier du savoir nager, sinon les autres paliers, dont le 1^{er} degré du savoir nager, avant la sortie du collège comme prévu dans les programmes.

Cette organisation sur une semaine complète est d'autant plus profitable qu'elle ne se limite pas à l'EPS. C'est ainsi que la classe eau présentée ci-dessous, associe les arts visuels, l'éducation musicale, les mathématiques, l'EPS et les TUIC. Les contenus d'enseignement fondamentaux² sont alors dispensés hors des leçons conventionnelles. Au temps fort, constitué par le séjour, vient s'ajouter un nombre important d'activités, en amont comme en aval, qui sont mises en cohérence par le projet pédagogique et les acquisitions des compétences du socle commun³.



La genèse du projet

Plusieurs constats sont à la base du projet. Le premier concerne la natation. Le collège ne peut proposer l'enseignement de la natation faute de créneau de piscine. Pour les mêmes raisons, un grand nombre d'élèves arrivent en sixième sans posséder le premier **degré du savoir nager** (troisième palier). Beaucoup sont encore en incapacité de réaliser les tests du premier et du second palier.

Le second constat concerne les difficultés des élèves de sixième à s'adapter à leur nouvelle scolarisation. Beaucoup d'enfants ont du mal à tisser des liens, les premiers mois, et à travailler collectivement.

Le troisième constat est inhérent à l'équipe éducative qui a du mal à travailler en transversalité, notamment, autour du socle commun.

Le projet est alors proposé comme un outil permettant d'investir ces trois problématiques.

¹ Bulletin officiel n°28 du 14 juillet 2011

² les fondamentaux en référence à l'ouvrage : réussir et comprendre les activités aquatiques, A . Schmit, P. Magne, Ed. CRDP Pays de la Loire, collection Corpus 2

³ Les capacités ou items du socle sont en caractères gras dans le texte



Des objectifs aux actions

Globalement, le projet est un moyen de faire travailler les compétences disciplinaires des programmes et de valider certaines capacités, attitudes, connaissances du socle commun.

EPS

Les objectifs sont très clairement rattachés aux paliers du savoir nager mais, pas seulement. Il s'agit de faire acquérir aux plus faibles, les débutants, le minimum requis, et pour les autres, d'accéder aux paliers suivants. L'acquisition de ces compétences se fait au travers d'activités diversifiées qui donnent du sens aux apprentissages et permettent d'appréhender de nouvelles pratiques. Ainsi pendant le séjour, les élèves découvrent la natation synchronisée et le water-polo sous des formes simplifiées. Une initiation au sauvetage aquatique est aussi réalisée pour les meilleurs nageurs. Chaque activité est avant tout un support motivationnel pour accéder aux apprentissages fondamentaux.

Le séjour comprend quatorze heures de natation dont une consacrées aux évaluations, et trois aux découvertes, ou tests. Ces dernières font l'objet de préparations mathématiques (calculs de vitesse, pourcentages, etc.) et de prise en charge de responsabilités par les élèves (rôles de juge, d'arbitres).

Deux types de séances ont lieu chaque jour. En matinée, les élèves travaillent en groupes hétérogènes sur des ateliers thématiques⁴ relatifs aux fondamentaux (glisse, équilibre, etc.). L'hétérogénéité incite les élèves à partager leurs savoirs, à s'entraider. Chacun peut, cependant, évoluer dans l'atelier, à son niveau. L'éducateur varie la difficulté et/ou la complexité afin d'individualiser le travail.

L'après-midi peut être considéré comme une séance de réinvestissement, consolidation et de mise en projet. Les groupes sont relativement homogènes et les activités sont choisies par les élèves qui établissent un contrat de travail au jour le jour. À cette fin, une liste des possibles leur est proposée (annexe 1). Chacun peut ainsi **identifier ses points forts et ses points faibles** en notant sur sa fiche projet ce qu'il a réussi. Il s'agit aussi, pour l'élève, d'améliorer **sa capacité à s'auto évaluer** et à **concevoir**, puis à **mettre en œuvre des projets**, comme prévu dans le cadre de la compétence 7.

Trois séances sont programmées en milieu et fin de cycle. Les leçons de pratique optionnelle permettent de découvrir une nouvelle discipline, au choix, entre water-polo (annexe 2), natation synchronisée (annexe 3) ou encore sauvetage aquatique. La séance test, se déroule le dernier jour et comprend deux temps. L'un permet à chacun de passer le test du savoir nager correspondant à son niveau. L'autre est l'occasion de confrontations performatives en natation de vitesse⁵ ou de durée selon le module pratiqué dans la semaine.

Mathématiques – sciences – EEDD

Plusieurs problèmes liés à l'eau, sa quantité, ses volumes permettent aux élèves de réviser les notions acquises à l'école primaire. Un rallye (annexe 4), organisé dans la piscine, forme l'épicentre du travail sur lequel les thèmes, **organisation de gestion des données, nombre et calculs, grandeurs et mesures** sont abordés. La lecture de plan, et divers travaux focalisent l'attention de l'élève sur l'environnement durable, notamment, sur l'eau, son usage, son traitement. Ces activités ne sont pas détaillées ici, mais des exemples sont disponibles sur le site Eduscol⁶. Une visite de la machinerie de la piscine est aussi programmée. Les performances chronométriques donnent lieu à des calculs hexadécimaux (additions, multiplications) sous forme de problèmes à résoudre et mettre en œuvre dans le bassin. Les proportionnalités sont aussi abordées pour solutionner des problèmes de temps comparés.

Arts plastiques

⁴ Des exemples d'ateliers thématiques sont disponibles dans l'ouvrage : la natation à l'école du même auteur disponible sur le site : http://www.ia44.ac-nantes.fr/75689062/0/fiche___pagelibre/&RH=EPS44

⁵ Pour la natation de vitesse ou de durée se référer aux articles de Delphine Evain, Les cahiers EPS N°40

⁶ <http://eduscol.education.fr>

Les travaux artistiques ont pour objet de faire acquérir la compétence cinq, et plus particulièrement la capacité à **lire et employer différents langages**. Les élèves vont aussi **connaître et pratiquer diverses formes d'expression** plastiques ou musicales. À partir de fabrications, de détournements d'objets familiers, ils créent des sculptures aquatiques, mobiles ou statiques placés à la surface des bassins. Ces structures sont ensuite prises en photographie pour créer une exposition qui mêle le réel et le virtuel dans une dimension poétique, symbolique, éventuellement narrative. L'ensemble fait l'objet d'une installation pour une exposition temporaire dans la piscine puis au collège. Ainsi, des ateliers plastiques sont placés dans la piscine mais aussi dans le centre d'accueil. Le fait que ces structures soient flottantes et en équilibre sur l'eau, mobilise les élèves sur des problèmes simples de physique.

Education musicale

Lors du séjour, les élèves sont amenés à créer une séquence musicale à partir d'enregistrements effectués dans la piscine et ses alentours. Ils utilisent des séquences de musique actuelle ou classique qu'ils peuvent inclure dans les créations. La captation se fait au regard d'un programme préalablement conçu en cours. Les différentes bandes sonores servent à assembler une ou plusieurs séquences musicales devant alimenter l'exposition plastique. Les thèmes poétiques et symboliques des deux arts (musique et plastique) sont les mêmes ou, a minima, se croisent. À cet effet, les **œuvres de référence de l'histoire des arts** sont prioritairement utilisées. L'outil informatique pour traiter les sons, comme les images, incite les élèves à investir des compétences, acquises ou à perfectionner, en TUIC. Ils vont ainsi **utiliser des logiciels** spécifiques en **participant à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et respectant les règles**.

Vivre en société

Cet objectif n'est pas le moins important. En référence à la capacité du socle « **respecter les règles de la vie collective** », les élèves apprennent à vivre ensemble et partager des espaces, des temps de travail ou de loisirs. Ils sont logés dans des chambres collectives et sont soumis au **respect du règlement** de l'établissement. Les horaires de la journée sont imposés et respectés à la lettre y compris pour le coucher. Plusieurs travaux de groupe nécessitent d'apprendre à **s'intégrer et coopérer dans un projet collectif**. Les groupes hétérogènes du matin imposent un travail collaboratif où chaque élève **assume un rôle**, devient tuteur ou est tuteur. La construction de liens entre élèves et avec leurs professeurs fait partie des objectifs pour créer une cohésion.



Le montage du projet

La période

Le projet se situe dans le premier trimestre et, si possible, en début d'année scolaire. Cependant l'échéancier des conseils d'administration, de l'établissement, nécessite qu'il soit présenté et validé l'année scolaire précédente. L'organisation du dimanche au dimanche permet les déplacements hors période de forte concentration de véhicules (le matin). Elle diminue aussi l'impact du séjour sur l'emploi du temps habituel du collège puisque le départ des professeurs ne se fait ressentir ni le samedi, ni le dimanche.

Encadrement

Pour deux classes au départ :

- Trois professeurs EPS de l'établissement participent à l'encadrement. Ils prennent en charge tous les enseignements de natation et animent aussi certains ateliers comme celui du projet.
- Un professeur de SVT supervise les différents ateliers scientifiques y compris les problèmes mathématiques en concertation préalable avec les autres professeurs scientifiques du collège.
- Un professeur d'éducation musicale et un professeur d'arts plastiques complètent l'équipe. Ils s'occupent des ateliers dans leurs matières respectives et prennent aussi sous leur responsabilité les travaux informatiques.

Les six professeurs prennent en charge les deux classes de sixième, y compris pendant les temps de vie collective, pour l'organisation et l'accompagnement de certaines activités (visite, atelier, rallye, etc.). Deux

éducateurs du centre d'accueil (compris dans le prix d'hébergement) complètent l'encadrement ainsi constitué de huit adultes pour deux classes.

Organisation

Le matin, les élèves sont répartis en groupe classe. Ils travaillent, tour à tour sur chaque atelier. Les professeurs dispensent trois fois le même enseignement, adapté à chaque classe. Le professeur de SVT encadre l'activité scientifique ou participe à un atelier artistique (notamment sur la partie TUIC). L'après-midi, les classes sont mélangées et réparties en trois groupes. Le premier groupe se met au travail scientifique dans le laboratoire du centre sous la direction du professeur de SVT. Le second travaille avec les trois professeurs d'EPS, réparti en sous-groupes de besoins (environ 10 élèves) : un groupe d'initiation, deux groupes de perfectionnement qui pratiquent la nage, soit en vitesse, soit en durée. Le dernier groupe approfondit le thème musical ou plastique par des travaux aux alentours de la piscine ou du centre de séjours. Ce travail alimente les créations dans le domaine artistique et culturel, toujours en lien avec l'histoire des Arts.

À seize heures trente, chaque élève fait le point sur ses apprentissages de la journée et élabore son projet d'activités de natation pour le lendemain. Un petit temps permet à chacun de souffler vers dix sept heures quarante cinq. Les soirées sont consacrées, soit à des animations de groupe, soit à la pratique d'une activité aquatique choisie, soit, enfin, à la préparation des matériels et matériaux pour les créations.

Financement

Les financements habituels des classes délocalisées sont recherchés. Le Conseil Général est sollicité au titre des créneaux de piscine utilisés pendant la semaine et des transports. Il fournit aussi une aide au départ déductible de la participation de la famille, équivalente à ce qui est habituellement versé pour les autres classes dites « de découvertes ». Les familles versent une participation qui correspond essentiellement aux coûts de la pension. Le foyer socio-éducatif apporte sa contribution au titre des animations de vie collective. Enfin, en fonction de ses revenus, chaque famille peut demander une aide du fonds social des collégiens cumulable avec d'autres aides spécifiques, comme celle de la Jeunesse au Plein Air (JPA).



Emploi du temps de la « classe eau »

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
8H30-9H30	Parcours de test initial et répartition en sous-groupes	Apprentissages fondamentaux par ateliers, parcours, et jeux	Apprentissages fondamentaux par Ateliers, parcours, et jeux	Natation Apprentissages fondamentaux par Ateliers, parcours, et jeux	Apprentissages fondamentaux par Ateliers, parcours, et jeux	Passage de tests savoir nager
	Apprentissages fondamentaux par ateliers, parcours, et jeux					Rencontre de vitesse ou contrat long
9H30-10H30	<i>Travaux musicaux, prises de son dans la piscine</i>	<i>Travaux arts plastiques à la piscine</i>	<i>Travaux musicaux, prises de son dans la piscine</i>	Travaux arts plastiques à la piscine	<i>Travaux musicaux, prises de son dans la piscine</i>	Sonorisation de l'exposition à la piscine
10H30-11H30	<i>Travaux arts plastiques à la piscine</i>	<i>Travaux musicaux, prises de son dans la piscine</i>	Prises de photos à la piscine	<i>Travaux musicaux, prises de son dans la piscine</i>	Prises de photos à la piscine	Exploitation des photos et pour création informatique (B2I)
12h00	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
13h00	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>
13H30-14H30	Orientation et enquête dans la piscine (2 groupes)	Comprendre le cycle de l'eau : visite de la machinerie de la piscine avec questionnaire	Les consommations d'eau : famille, piscine, commune, France, Monde	SVT dans le labo du centre	SVT dans le labo du centre	Présentation des productions plastiques + photos
14H30-15H30	Travail en trois groupes : - Initiation - Natation longue Natation de vitesse	Travail en trois groupes : - Initiation - Natation longue - Natation de vitesse	Travail en trois groupes : - Initiation - Natation longue - Natation de vitesse	Travail en trois groupes : - Initiation - Natation longue - Natation de vitesse	Travail en trois groupes : - Initiation - Natation longue - Natation de vitesse	Ateliers découvertes : sauvetage, plongeon, synchro,
15H30-16H30	Création plastique hors piscine	Création plastique ou musicale hors piscine	Création plastique ou musicale hors piscine	Création plastique ou musicale hors piscine	Création plastique ou musicale hors piscine	Rangement pour départ
16h45-17h45	<i>Synthèse de la journée : mise en projet du lendemain</i>	<i>Synthèse de la journée : mise en projet du lendemain</i>	<i>Synthèse de la journée : mise en projet du lendemain</i>	<i>Synthèse de la journée : mise en projet du lendemain</i>	<i>Synthèse de la journée : mise en projet du lendemain</i>	<i>Synthèse du séjour et perspectives</i>
17h45-18h45	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>	<i>Temps personnel</i>
19h00-20h00	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas	Repas
20h30-21h30	Soirée thématique locale	Ateliers plastique ou musical, préparation des matériaux et des thèmes qui seront utilisés le lendemain	Initiation au water-polo et sauvetage aquatique	Ateliers plastique ou musical, préparation des matériaux et des thèmes qui seront utilisés le lendemain	Initiation à la natation synchronisée et sauvetage aquatique	Soirée de fin de séjour

Conclusion

L'enseignement de la natation est une priorité nationale qui peut, et doit toujours être effective. Bien sûr, organiser une classe délocalisée sur le thème de l'eau pour mettre en place les enseignements obligatoires n'est pas ordinaire. Cependant, les effets de ce type de séjour sont durablement positifs et pas uniquement dans le domaine de l'EPS. Ce dispositif est un formidable catalyseur des apprentissages. Il permet le développement, au sein de l'établissement, d'un esprit de coopération et de respect mutuel qui est bénéfique à la vie du collège. Les professeurs qui y participent directement comme ceux qui contribuent indirectement (aménagement horaires, concertations, etc.) y reconnaissent un intérêt pour le travail d'équipe et la mise en œuvre du socle.

L'ensemble des activités proposées aux élèves constitue autant de supports d'apprentissages authentiques et de développement de compétences identifiables au regard des items composant le socle commun.

Les résultats en natation, sont encourageants mais, la concentration des apprentissages demande à ce qu'ils soient renforcés plus rapidement, à la différence d'un cycle distribué. En revanche, la densité de pratique et l'engouement suscité par les différents procédés pédagogiques (projet individuel, groupe hétérogène avec coopération, etc.) engendre des progrès rapides, y compris chez les plus rétifs. Il suffit alors de réactiver régulièrement les acquisitions pour les renforcer. Une sensibilisation auprès des familles est opportune, en tant que partenaire à la formation des élèves, elles peuvent, en effet, prendre le relais des enseignements délivrés et faciliter la réactivation des apprentissages, en favorisant, voire incitant l'accès aux piscines.

Ce type de projet relie directement plusieurs matières et offre aux professeurs la possibilité d'exercer des fonctions différentes de leur discipline, dans l'esprit du socle commun. Cela permet également de valider des items du Livret Personnel de Compétence (LPC), mais aussi de donner du sens aux apprentissages transversaux qui sont concrètement mobilisés. Enfin, ce type de projet crée une dynamique collective dans l'établissement, ce qui génère souvent un second projet sur les classes de cinquième permettant de finaliser les apprentissages et améliorer encore les relations de travail au collège. En l'absence de piscine, l'organisation de deux séjours coordonnés avec des classes délocalisées du primaire permet aux élèves d'accéder aux apprentissages obligatoires du socle, soit, le premier degré du savoir nager.

Enfin, l'organisation d'une « classe eau » peut être grandement facilitée par des centres d'accueil⁷ qui, à proximité d'une piscine, proposent ce type de séjour.

⁷ Voir les centres adhérents à la charte qualité des classes de découvertes de Loire atlantique sur le site : <http://www.classes-decouvertes-loire-atlantique.fr/>

Annexes

Annexe 1

Mon projet de tâches à réussir		Classe Eau	
NOM:	Prénom:	Nom de l'observateur:	
Tâches à réaliser		Critères de réalisation, réussite, aménagements ou aides souhaités	Réussite
1. <input type="checkbox"/> Sauter du bord où j'ai pied 2. <input type="checkbox"/> Sauter dans le grand bain avec une perche 3. <input type="checkbox"/> Dans le GB, sauter en bouteille et se laisser remonter 4. <input type="checkbox"/> Du bord, faire une chute avant et une chute arrière (GB) 5. <input type="checkbox"/> Sauter de trois façons différentes (GB) 6. <input type="checkbox"/> Plonger (GB)			OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON
7. <input type="checkbox"/> Traverser le PB en courant, en marche avant puis revenir en marche arrière 8. <input type="checkbox"/> Traverser le PB avec une frite en battant des jambes sur le ventre et sur le dos 9. <input type="checkbox"/> Battre des jambes, sans matériel sur 5 mètres dans le PB, sur le ventre puis sur le dos. 10. <input type="checkbox"/> Traverser la largeur en dos crawlé (GB) 11. <input type="checkbox"/> Traverser la largeur en crawl (GB)			OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON
12. <input type="checkbox"/> S'allonger sur l'eau avec deux frites, sur le ventre, puis sur le dos 13. <input type="checkbox"/> Faire une étoile de mer dans le PB, sur le ventre, puis le dos, avec deux flotteurs dans les mains 14. <input type="checkbox"/> Dans le petit bain enchaîner une étoile de mer sur le ventre puis sur le dos (5 secondes chacune) sans poser les pieds par terre			OUI- NON OUI- NON OUI- NON
15. <input type="checkbox"/> Faire des bulles dans l'eau 16. <input type="checkbox"/> Passer dans un cerceau complètement immergé 17. <input type="checkbox"/> Ramasser un objet au fond du petit bain avec les mains, en ayant l'eau au niveau de la taille 18. <input type="checkbox"/> Dans le petit bain à 1, 40 m, traverser la cage 19. <input type="checkbox"/> Descendre au fond uniquement en soufflant (GB) 20. <input type="checkbox"/> Aller chercher un objet au fond (GB) 21. <input type="checkbox"/> Passer sous un grand tapis dans le sens de la longueur sans le toucher 22. <input type="checkbox"/> Choix personnel			OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON
23. <input type="checkbox"/> Nager 25 mètres en crawl (GB) avec une respiration sur 2 ou 3 mouvements de bras 24. <input type="checkbox"/> Nager 25 mètres en dos crawlé 25. <input type="checkbox"/> Nager 10 minutes sans s'arrêter			OUI- NON OUI- NON OUI- NON
26. <input type="checkbox"/> Glisser sur le ventre et le dos en poussant sur le mur 27. <input type="checkbox"/> Dans le petit bain faire une galipette et arriver dans la même position qu'au point de départ 28. <input type="checkbox"/> Départ dans l'eau, monter sur un grand tapis et faire une roulade 29. <input type="checkbox"/> Se maintenir en position verticale tête hors de l'eau pendant 10 secondes			OUI- NON OUI- NON OUI- NON OUI- NON
30. <input type="checkbox"/> Rechercher un mannequin et le maintenir à la surface pendant 10 secondes			OUI- NON

Annexe 2

Règlement water-polo Classe "eau"

But du jeu :

Marquer des buts en se faisant des passes.

Pour jouer :

- 2 équipes de **4 joueurs, sans goal**;
- équipements : un ballon, **une couleur de bonnet de bain par équipe**, un chronomètre, un terrain dans la piscine comprenant un carré de la largeur de la piscine (8m50 x 8m50) situé du côté de la grande profondeur (2m);
- arbitrage : un MNS et un élève (pour les équipes de 5)

La rencontre :

- temps de jeu : match de **2 x 6 minutes**;
- engagement : au **début** du match, les équipes sont au bord de leur camp une **main au mur**; au coup de sifflet la balle est lancée au milieu du terrain;
- résultat : pour gagner marquer plus de points que l'équipe adverse.

Les lois du jeu

Il y a	si...	alors...	où et comment
panier	Le ballon entre dans le but : 1 point quand il y a eu 2 passes avant;	Remise en jeu	Les équipes sont au bord de leur camp une main au mur et la balle est à l'équipe adverse.
touche	Le ballon sort des limites du terrain	Remise en jeu	De la ligne de touche face à l'endroit de sortie du ballon, par un joueur de l'équipe adverse
faute	Un joueur arrache des mains le ballon, Un joueur tient l'adversaire, Un joueur fait couler l'adversaire	Une exclusion de 1 minute	Le fautif sort de l'eau pendant une minute.
5 secondes	Le joueur en possession du ballon le garde 5 secondes ou plus		

Annexe 3

Un exemple d'activité pour des élèves de 6ème : natation de création et synchro

Objectifs

- Découvrir la natation synchronisée
- Composer, créer un enchaînement de mouvements aquatiques en équipe et à partir d'un thème.
- Être capable de présenter cet enchaînement (chorégraphie) devant les autres.

Mise en œuvre

Situation de départ

Expérimenter différents types de déplacements individuels ou collectifs ainsi que des porters issus de la natation synchronisée.

Seconde situation

Reproduire les postures des sculptures de Rodin (les danseuses).

Rechercher des déplacements et des porters qui reprennent ces postures. Il s'agit de passer d'une posture à l'autre par un déplacement qui soit toujours le même.

Troisième situation

Construire un enchaînement constitué, au minimum, des éléments suivants et le mémoriser.

Les éléments obligatoires :

- 1 entrée dans l'eau individuelle ou collective
- 1 déplacement ventral
- 1 déplacement dorsal
- 3 postures reproduisant les œuvres de Rodin
- 1 déplacement en Duo
- 1 à 3 porters

Quatrième situation

Choisir une émotion (colère, joie, ...) et transformer la production pour faire ressentir au spectateur l'émotion choisie.

Évaluation

Présentation des chorégraphies au public qui doit évaluer en fonction des critères suivants :

Domaine à évaluer	Critères	Résultats
Respect des contraintes	1 entrée dans l'eau individuelle ou collective	Oui = 1 ; Non = 0
	1 déplacement ventral	Oui = 1 ; Non = 0
	1 déplacement dorsal	Oui = 1 ; Non = 0
	3 postures reproduisant les œuvres de Rodin	Oui = 1 ; Non = 0
	1 déplacement en Duo	Oui = 1 ; Non = 0
	1 porter, 2 porters, 3 porters	Oui = 1 ; Non = 0
L'œuvre initiale	Nom :	Oui = 1 ; Non = 0
	Nom :	Oui = 1 ; Non = 0
	Nom :	Oui = 1 ; Non = 0
L'émotion communiquée	Citer :	Oui = 1 ; Non = 0
	Total :	

Commentaire : le résultat final varie entre 0 et 10. A dix points les objectifs sont atteints. Il n'y a pas de compétition entre les différentes équipes.

Annexe 4

Rallye « En quête d'eau » à la piscine de

Sont regroupés ci-dessous :

- 1) Source de l'énigme ou énoncé de la situation (fiche élèves)
- 2) Les carnets de route de chaque équipe ((fiches élèves)

1. Source de l'énigme

Madame Gaspy est au bord du malaise à chaque fois qu'elle regarde la facture d'eau de la piscine de Elle ne comprend pas comment la piscine consomme **150 000 litres d'eau** chaque semaine !

Les bassins, remplis au maximum avant l'inauguration, ne sont pourtant pas percés !

Il n'y a pas de fuite dans la machinerie et aucun robinet n'a été laissé ouvert. Alors, où passe toute cette eau ?

À toi de mener l'enquête dans la piscine de Cordemais pour aider Mme Gaspy à comprendre ce qui se passe avec l'eau dans sa piscine.

Le but du jeu : trouver les sources de perte d'eau et pour chacune calculer le volume consommé afin d'être le premier à donner ces informations à Mme Gaspy.

Organisation

Tu vas constituer un bureau d'enquête (4 élèves) qui va rechercher dans la piscine les différents postes qui consomment de l'eau.

Les moyens mis à ta disposition

Chaque bureau d'enquête dispose des ressources suivantes :

- Un plan de la piscine
- Un décamètre
- Un carnet de route
- 2 jokers (cartes indices)
- Une calculatrice

Déroulement

Chaque bureau d'enquête (équipe) se déplace de manière autonome dans la piscine selon son carnet de route (les adultes d'encadrement sont disposés dans des points stratégiques).

À chaque étape (point d'eau identifié par des lettres) des activités précises doivent être réalisées. Elles permettent de résoudre petit à petit l'énigme.

Règles du jeu

Chaque bureau d'enquête est en concurrence avec les autres. Il ne doit donc rien communiquer aux adversaires.

Il s'oriente à l'aide de la carte et de l'itinéraire de son carnet de route. Il est impératif de renseigner les questions d'un point d'eau pour se déplacer vers le suivant.

Les résultats

Le meilleur bureau d'enquête sera celui qui rassemblera les réponses exactes dans les meilleurs délais. Il sera déclaré bureau officiel d'enquête de la piscine de

1. Carnet de route Nom du bureau d'enquête :

Itinéraire de l'enquête	Se déplacer vers le poste A puis B, C, D, E, F puis revenir au départ	Temps de l'enquête :
	Questions	Réponses
poste A	Quelle est la surface du bassin sous le toboggan ? Sachant que la surface de tous les bassins est de Et que la profondeur moyenne est de 1,4 mètre, Quel est le volume d'eau de tous les bassins ?	
poste B	Sachant que chaque personne utilise en moyennelitres d'eau pour se doucher à la piscine et que la fréquentation hebdomadaire de la piscine est de..... personnes; combien de litres d'eau sont consommées par les douches chaque semaine? Donner ensuite la réponse en mètre cube.	
poste C	les WC de la piscine sont nombreux : combien en y-a-t-il ? Chaque chasse d'eau consomme.....litres d'eau. Sachant qu'en moyenne 1 personne sur 10 passe aux toilettes, combien de litres d'eau sont consommés par les WC de la piscine ?	
poste D	Pour entretenir la piscine, le personnel branche un jet d'eau sur le robinet de nettoyage. En moyenne chaque nettoyage utilise 485 litres d'eau. Quel volume d'eau est consommé pour le nettoyage chaque semaine ?	
poste E	Les pédiluves sont au nombre de Ils contiennentm3 d'eau. Cette eau est renouvelée en permanence. Combien d'eau consomment les pédiluves chaque semaine ?	
poste F	Sauna, Spa, hammam : l'eau de cet espace se déplace dans un circuit fermé. Cependant, on y relève une consommation de 10 litres par jour soit 70 litres par semaine. Pourquoi ?	
	Total des consommations de la semaine	