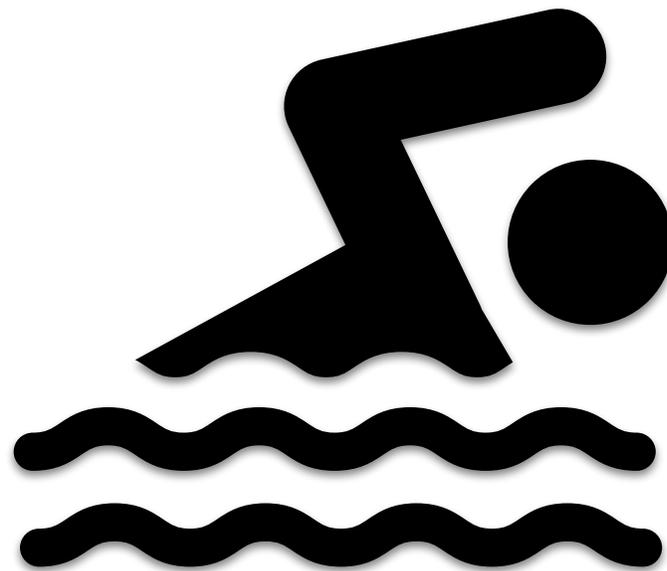


EVALUATION DES ACQUIS DU SOCLE NATATION CYCLE 3



SEANCES	CLASSES

CLASSES ET GROUPE NATATION		
Noms	Classe	Groupes
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		

GROUPE NON NAGEURS	
1	Classe
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

GROUPE NAGEURS INTERMÉDIAIRES	
2	Classe
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

GROUPE NAGEURS TECHNIQUES	
3	Classe
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

I-COPIER LA LISTE DES CLASSES ET INDICER LE GROUPE DES ÉLÈVES

POUR LE GROUPE 1
 1- EVALUER L'ASSN
 2- EVALUER LE RÔLE
 « L'UTILISATEUR RESPONSABLE »
 DANS L'ONGLET SUIVANT

POUR LE GROUPE 2 ET LE GROUPE 3
 1- EVALUER LE RÔLE
 « L'UTILISATEUR RESPONSABLE »
 DANS L'ONGLET SUIVANT

Evaluation COMPÉTENCES GROUPE 1

Evaluation COMPÉTENCES GROUPE 2 | Evaluation COMPÉTENCES GROUPE 3

2- RENTRER LES PERFORMANCES DES ÉLÈVES POUR OBTENIR LEURS NOTES DANS L'ONGLET SUIVANT

Prise de Perfs GROUPE 2 | Prise de Perfs GROUPE 3

ENTRER LES PERFS ENREGISTRÉES OU LE NIVEAU DE MAÎTRISE POUR LES DIFFÉRENTS « RÔLES » ÉVALUÉS : 1,2,3 ou 4

NATATION - EVA			
DI. « LE NAGEUR LAÏQUE »	NIVEAU DE MAÎTRISE	DI. « LE NAGEUR EFFICACE LONGTEMPS »	NIVEAU DE M
« LE NAGEUR A L'ASSE » L'équilibre est horizontal lors des déplacements. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuer sur une longue période (plus d'une minute). La respiration est aquatique en crawl. L'élève est capable de parcourir plus de 50m. Le plongeon du bord et le plongeon canard sont maîtrisés. Réussite au test de l'ASSN.	4	« LE NAGEUR EFFICACE LONGTEMPS » Nager loin sur une période pour aller jusqu'à 10 minutes.	Niveau de maîtrise non évalué
« LE NAGEUR A L'ASSE » L'équilibre est horizontal lors des déplacements. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuer sur une longue période (plus d'une minute). La respiration est aquatique en crawl. L'élève est capable de parcourir plus de 50m. Le plongeon du bord et le plongeon canard sont maîtrisés. Réussite au test de l'ASSN.	4	0	maîtrise non évalué
« LE NAGEUR A L'ASSE » L'équilibre est horizontal lors des déplacements. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuer sur une longue période (plus d'une minute). La respiration est aquatique en crawl. L'élève est capable de parcourir plus de 50m. Le plongeon du bord et le plongeon canard sont maîtrisés. Réussite au test de l'ASSN.	4	0	Niveau de maîtrise non évalué

NIVEAUX DE MAÎTRISE 6èmes

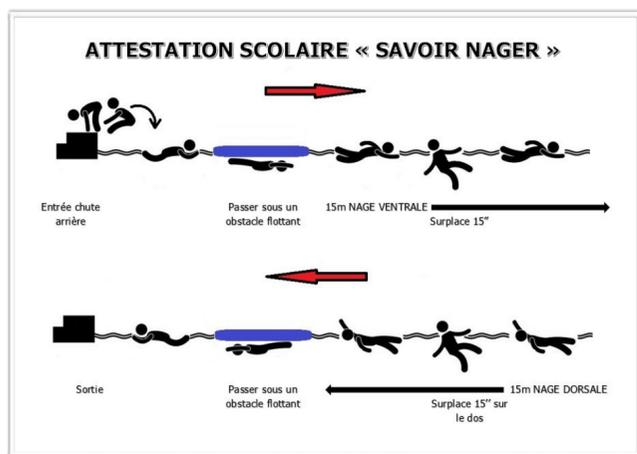
NIVEAU DE MAÎTRISE		D1. « LE NAGEUR SCOLAIRE » Savoir nager	D1. « LE NAGEUR EFFICACE LONGTEMPS » Nager loin sur une période pouvant aller jusqu'à 10 minutes.	D1. « LE NAGEUR EFFICACE ET RAPIDE » Nager vite sur une longueur 25m.	D3. « L'UTILISATEUR RESPONSABLE » Connaître et appliquer les consignes de sécurité lié aux activités aquatiques.
		Groupe 1	Groupe 2 Groupe 3	Groupe 2 Groupe 3	Groupe 1 Groupe 2 Groupe 3
0	MAÎTRISE NON EVALUEE	Niveau de maîtrise non évalué	Niveau de maîtrise non évalué	Niveau de maîtrise non évalué	Niveau de maîtrise non évalué
1	MAÎTRISE INSUFFISANTE	<p>« LE PHOBIQUE » L'élève a du mal à lâcher ses appuis solides. La tête n'est jamais immergée complètement. Les mouvements propulsifs sont inefficaces (petit chien).</p> <p><i>Échec aux tests de l'ASSN et d'Aisance Aquatique.</i></p>	<p>« LE NAGEUR COMBATTANT » Le temps de l'épreuve n'est pas respecté, faible vitesse de nage et arrêt définitif bien avant la fin du temps. Les actions propulsives explosives, désordonnées et souvent mal orientées, la vitesse décroît très rapidement. Respiration anarchique. Les déséquilibres sont importants ainsi que la prise d'information visuelle. <i>L'arrêt définitif arrive avant les 5 premières minutes.</i></p>	<p>« LE FER À REPASSER » L'entrée dans l'eau n'est pas profilée voir même sautée par les pieds. La coulée n'est pas efficace. La respiration est aérienne tête hors de l'eau sur la totalité de la longueur. L'équilibre n'est pas horizontal. Le mouvement des jambes n'est pas efficace et anarchique. <i>Temps supérieur à 40s.</i></p>	<p>« LE DANGER » Ne connaît ou ne respecte pas les consignes de sécurité : ne pas courir, sauter en petit bain ou sur les autres, ne pas pousser un camarade... Se comporte dans une ligne d'eau comme s'il était seul.</p>
2	MAÎTRISE FRAGILE	<p>« LE TERRIEN » L'équilibre n'est jamais horizontale car la tête est quasiment tout le temps relevée. La tête est immergée sur de courtes périodes. L'expiration est aérienne.</p> <p><i>Échec au test ASSN Réussite au test d'Aisance Aquatique. L'immersion prolongée est difficile. Le parcours est réalisé avec une reprise d'appui. La nage ventrale est compliquée.</i></p>	<p>« LE NAGEUR IRRÉGULIER » La vitesse de nage n'est pas construite de manière régulière et est dépend de l'état de fraîcheur du nageur. Dégradation technique au fur et à mesure de l'épreuve. Les déséquilibres sont moins importants sauf lors des phases inspiratoires et des changements de nage. La longueur des trajets moteur reste faible. Le nageur se met souvent sur le dos pour récupérer voir quasi exclusivement en fin d'épreuve. <i>La distance parcourue est entre 150m et 250m.</i></p>	<p>« LE BOXEUR » La coulée et la reprise de nage ne sont pas maîtrisées : trop ou peu profonde et temps d'arrêt lors de la sortie de l'eau. L'élève se bats avec l'eau (beaucoup de projections). L'expiration aquatique n'existe quasiment pas ce qui engendre des déséquilibres lors des phases de respiration. Les mouvements sont très rapides et peu amples. <i>Temps compris entre 40s et 30s.</i></p>	<p>« LE JOUEUR » Respecte les consignes de l'établissement. Chahute parfois au bord du bassin. Entrave quelquefois la progression des autres dans la ligne d'eau.</p>
3	MAÎTRISE SATISFAISANTE	<p>« LE NAGEUR SÉCURITAIRE » L'équilibre se rapproche de l'horizontale. Les nages réalisées sont codifiées : crawl, brasse ou dos crawlé. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuité. Les mouvements de propulsions sont orientés à l'inverse du sens du déplacement.</p> <p><i>Réussite au test de l'ASSN.</i></p>	<p>« LE NAGEUR PERFORMANT » La vitesse de nage est stabilisée ainsi que certains facteurs de l'efficacité propulsive. L'orientation des appuis se fait de manière perpendiculaire à l'axe de déplacement du nageur. La longueur des trajets moteur permet d'avoir une vitesse suffisante. Les inspirations ne perturbent pas l'équilibre général du nageur. Le rythme respiratoire est adapté aux ressources du nageur. Le crawl est dominant. <i>La distance parcourue atteint les 200m.</i></p>	<p>« LE SPRINTÉUR AQUATIQUE » L'entrée dans l'eau est maîtrisée : plongeon profilé et coulée efficace. La sortie d'eau (derrière la partie rouge des lignes d'eau) est enchaînée avec la reprise de nage sans temps d'arrêt. Le mouvement propulsifs sont amples et rythmés. La respiration n'entraîne pas de déséquilibre et de ralentissement. <i>Temps compris entre 30s et 22s</i></p>	<p>« LE RESPONSABLE » Connaît les consignes de sécurité l'établissement et les applique dans et hors de l'eau. Est capable d'identifier et d'alerter les personnels encadrant de la piscine.</p>
4	TRES BONNE MAÎTRISE	<p>« LE NAGEUR À L'AISE » L'équilibre est horizontal lors des déplacements. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuité sur une longue période (plus d'une minute). La respiration est aquatique en crawl. L'élève est capable de parcourir plus de 50m. Le plongeon du bord et le plongeon canard sont maîtrisés.</p> <p><i>Réussite au test de l'ASSN.</i></p>	<p>« LE DAUPHIN » Le crawl est la nage exclusive. Les virages sont exploités et permettent de recréer une vitesse de nage conséquente. <i>La distance parcourue dépasse les 250m (+10 longueurs).</i></p>	<p>« L'ESPADON » Le plongeon permet d'acquérir une très grande vitesse. La glisse est efficace et les mouvements propulsifs dynamiques. <i>Temps inférieur à 22s.</i></p>	<p>« LE SAUVETEUR » Connaît et applique les règles de sécurité et de fonctionnement de la piscine. Est capable d'aider un camarade en difficulté dans l'eau.</p>

EVALUATIONS NOTÉES ET BARÈMES

CALCUL DE LA MOYENNE

TESTS	« ASSN »	NAGER VITE	NAGER LONGTEMPS	NAGER BIEN
GROUPE 1	/20 coeff 1	Non noté	Non noté	Non noté
GROUPE 2	/20 coeff 1	/20 coeff 2	/20 coeff 1	/10 coeff 1
GROUPE 3	/20 coeff 1	/20 coeff 2	/20 coeff 2	/10 coeff 1

ATTESTATION SCOLAIRE DU « SAVOIR NAGER »



Epreuve à réaliser sans discontinuité et sans lunettes	Points par tâches	Niveau de maîtrise
1- Entrer dans l'eau en chute arrière	2	TRES BONNE MAÎTRISE
2- Progresser vers un obstacle flottant et passer dessous	3	20 points
3- Nager sur le ventre sur 10 mètres,	4	MAÎTRISE SATISFAISANTE
4- Réaliser un surplace de 15 secondes,	2	16 à 19 points
5- Revenir sur le dos	4	MAÎTRISE FRAGILE
6- Réaliser un autre surplace de 15 secondes sur le dos,	2	11 à 15 points
7- S'immerger à nouveau pour passer sous un obstacle flottant.	3	MAÎTRISE INSUFFISANTE
8- Sortir du bassin		0 à 10 points
Chaque reprise d'appui	-4	

Nager Vite 25m Crawl

Imposés de l'épreuve 25m

Groupe 2 : départ plongeon du plot ou à côté

Groupe 3 : départ plongeon du plot obligatoire

Barème Nager Vite 25m

Temps	Notes /20	Niveau de maîtrise
20	20	TRES BONNE MAÎTRISE
21	19	
22	18	
23	17	MAÎTRISE SATISFAISANTE
24	16	
25	15	
26	14	
28	13	MAÎTRISE FRAGILE
30	12	
32	11	
34	10	
36	9	
38	8	MAÎTRISE INSUFFISANTE
40	7	
42	6	
44	5	
47	4	
50	3	
55	2	
60	1	

Nager Longtemps 10 minutes

Imposés de l'épreuve 10min

L'épreuve s'arrête après 10 minutes ou après un arrêt prolongé de +5 secondes

Les nageurs du groupe 3 sont obligés de faire 1 longueur sur 2 en Crawl

Le changement de nage est autorisé uniquement à la fin de chaque longueur

Barème Nager Loin 10 minutes

Points	Notes /20	Niveau de maîtrise
30	20	TRES BONNE MAÎTRISE
27	19	MAÎTRISE SATISFAISANTE
24	18	
21	17	MAÎTRISE FRAGILE
19	16	
17	15	
15	14	
13	13	
12	12	MAÎTRISE INSUFFISANTE
11	11	
10	10	
9	9	
8	8	
7	7	
6	6	
5	5	
4	4	
3	3	

NOM :

Classe :

Groupe :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage	Dos	Crawl	Crawl	Crawl	Dos	Crawl	Crawl	Crawl								8
Points	2	3	3	3	2	3	3	3								24

Légende

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

ARRÊTS +3 secondes

2

Nager BIEN Techniquement

Critères Techniques

Niveaux	Entrée Dans l'eau	Reprise de nage	Crawl	Dos Crawlé	Points
1			Équilibre horizontal et respiration fluide.	Équilibre horizontal et trajet moteur des bras efficace et rythmé.	3
2	Plongeon profilé du plot.	Sans temps d'arrêt.	Equilibre horizontal mais déséquilibre à la respiration.	Équilibre horizontal et trajet moteur inefficace.	2
3	Plongeon profilé à côté du plot.	Temps d'arrêt (respiration).	Respiration aérienne, tête relevée lors de la nage.	Équilibre précaire.	1
4	Plat ou entrée par les pieds.	À l'arrêt et horizontal.			0

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

LÉGENDE

NAGES	Symbole	Points
CRAWL	C	3
DOS	D	2
BRASSE	B	1
ARRÊT +3s	A	-1
???	X	0

NOM:

CLASSE :

GROUPE :

Longueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Nage																
Points																

ARRETS +3 secondes

NATATION - LIEN SOCLE COMMUN ET EPS

COMPOSANTES DU SOCLE « RÔLES »	MAÎTRISE INSUFFISANTE	MAÎTRISE FRAGILE	MAÎTRISE SATISFAISANTE	TRES BONNE MAÎTRISE
DI. « LE NAGEUR SCOLAIRE » Savoir nager	« LE PHOBIQUE » L'élève a du mal à lâcher ses appuis solides. La tête n'est jamais immergée complètement. Les mouvements propulsifs sont inefficaces (petit chien). <i>Échec aux tests de l'ASSN et d'Aisance Aquatique.</i>	« LE TERRIEN » L'équilibre n'est jamais horizontale car la tête est quasiment tout le temps relevée. La tête est immergée sur de courtes périodes. L'expiration est aérienne. <i>Échec au test ASSN Réussite au test d'Aisance Aquatique. L'immersion prolongée est difficile. Le parcours est réalisé avec une reprise d'appui. La nage ventrale est compliquée.</i>	« LE NAGEUR SÉCURITAIRE » L'équilibre se rapproche de l'horizontale. Les nages réalisées sont codifiées : crawl, brasse ou dos crawlé. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuité. Les mouvements de propulsions sont orientés à l'inverse du sens du déplacement. <i>Réussite au test de l'ASSN.</i>	« LE NAGEUR À L'AISE » L'équilibre est horizontal lors des déplacements. L'élève est capable d'enchaîner plusieurs actions sans discontinuité sur une longue période (plus d'une minute). La respiration est aquatique en crawl. L'élève est capable de parcourir plus de 50m. Le plongeon du bord et le plongeon canard sont maîtrisés. <i>Réussite au test de l'ASSN.</i>
DI. « LE NAGEUR EFFICACE LONGTEMPS » Nager loin sur une période pouvant aller jusqu'à 10 minutes.	« LE NAGEUR COMBATTANT » Le temps de l'épreuve n'est pas respecté, faible vitesse de nage et arrêt définitif bien avant la fin du temps. Les actions propulsives explosives, désordonnées et souvent mal orientées, la vitesse décroît très rapidement. Respiration anarchique. Les déséquilibres sont importants ainsi que la prise d'information visuelle. <i>L'arrêt définitif arrive avant les 5 premières minutes.</i>	« LE NAGEUR IRRÉGULIER » La vitesse de nage n'est pas construite de manière régulière et est dépend de l'état de fraîcheur du nageur. Dégradation technique au fur et à mesure de l'épreuve. Les déséquilibres sont moins importants sauf lors des phases inspiratoires et des changements de nage. La longueur des trajets moteur reste faible. Le nageur se met souvent sur le dos pour récupérer voir quasi exclusivement en fin d'épreuve. <i>La distance parcourue est entre 150m et 250m.</i>	« LE NAGEUR PERFORMANT » La vitesse de nage est stabilisée ainsi que certains facteurs de l'efficacité propulsive. L'orientation des appuis se fait de manière perpendiculaire à l'axe de déplacement du nageur. La longueur des trajets moteur permet d'avoir une vitesse suffisante. Les inspirations ne perturbent pas l'équilibre général du nageur. Le rythme respiratoire est adapté aux ressources du nageur. Le crawl est dominant. <i>La distance parcourue atteint les 250m.</i>	« LE DAUPHIN » Le crawl est la nage exclusive. Les virages sont exploités et permettent de recréer une vitesse de nage conséquente. <i>La distance parcourue dépasse les 250m (+10 longueurs).</i>
DI. « LE NAGEUR EFFICACE ET RAPIDE » Nager vite sur une longueur 25m.	« LE FER À REPASSER » L'entrée dans l'eau n'est pas profilée voir même sautée par les pieds. La coulée n'est pas efficace. La respiration est aérienne tête hors de l'eau sur la totalité de la longueur. L'équilibre n'est pas horizontal. Le mouvement des jambes n'est pas efficace et anarchique. <i>Temps supérieur à 40s.</i>	« LE BOXEUR » La coulée et la reprise de nage ne sont pas maîtrisées : trop ou peu profonde et temps d'arrêt lors de la sortie de l'eau. L'élève se bats avec l'eau (beaucoup de projections). L'expiration aquatique n'existe quasiment pas ce qui engendre des déséquilibres lors des phases de respiration. Les mouvements sont très rapides et peu amples. <i>Temps compris entre 40s et 30s.</i>	« LE SPRINTEUR AQUATIQUE » L'entrée dans l'eau est maîtrisée : plongeon profilé et coulée efficace. La sortie d'eau (derrière la partie rouge des lignes d'eau) est enchaînée avec la reprise de nage sans temps d'arrêt. Le mouvement propulsifs sont amples et rythmés. La respiration n'entraîne pas de déséquilibre et de ralentissement. <i>Temps compris entre 30s et 22s</i>	« L'ESPADON » Le plongeon permet d'acquérir une très grande vitesse. La glisse est efficace et les mouvements propulsifs dynamiques. <i>Temps inférieur à 22s.</i>
D3. « L'UTILISATEUR RESPONSABLE » Connaître et appliquer les consignes de sécurité liées aux activités aquatiques.	« LE DANGER » Ne connaît ou ne respecte pas les consignes de sécurité : ne pas courir, sauter en petit bain ou sur les autres, ne pas pousser un camarade... Se comporte dans une ligne d'eau comme s'il était seul.	« LE JOUEUR » Respecte les consignes de l'établissement. Chahute parfois au bord du bassin. Entrave quelquefois la progression des autres dans la ligne d'eau.	« LE RESPONSABLE » Connaît les consignes de sécurité de l'établissement et les applique dans et hors de l'eau. Est capable d'identifier et d'alerter les personnels encadrant de la piscine.	« LE SAUVETEUR » Connaît et applique les règles de sécurité et de fonctionnement de la piscine. Est capable d'aider un camarade en difficulté dans l'eau.