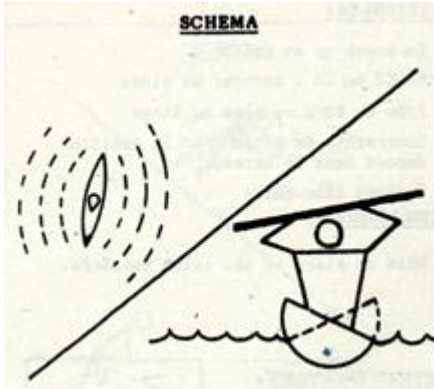

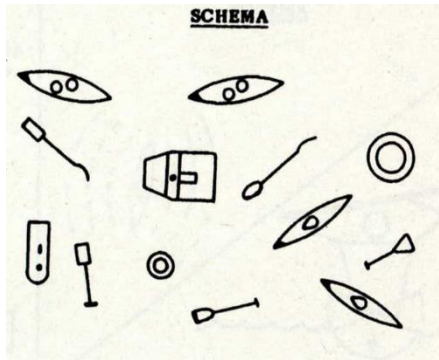
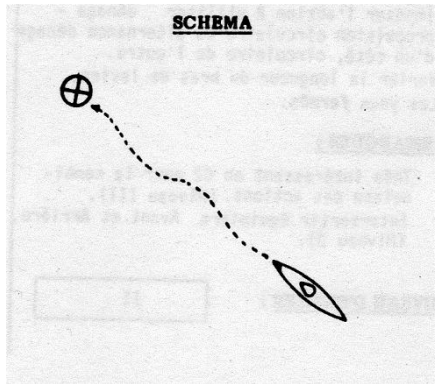


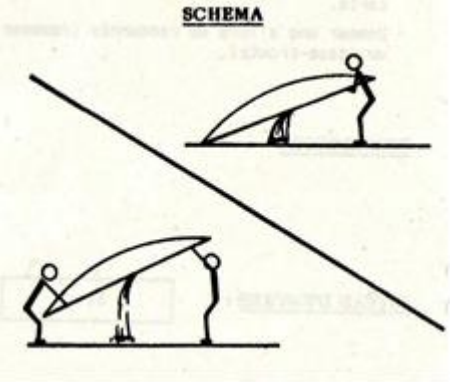
Situations du projet Canoë Kayak

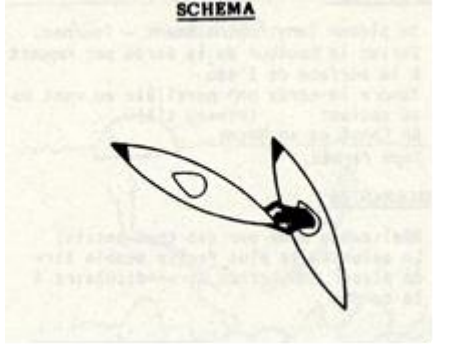
ÉQUILIBRE		Situation 1
FAIRE DES VAGUES		
COMPÉTENCES	Explorer la stabilité du bateau Faire osciller latéralement le bateau en dissociant le tronc et le bassin	
DISPOSITIF	Dans un espace délimité, en restant sur place	
CONSIGNES	Bras en l'air, faire des vagues en faisant bouger son bateau avec les fesses. D'abord doucement, puis plus fort. Avec les genoux	
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE		
Amplitude Par inclinaison à droite et à gauche du tronc Se caler et faire corps avec le bateau Travail avec le bassin et les genoux Réussite : Quantité de vagues		
RELANCES Avec ou sans pagaies Pagaie sur le bateau ou au-dessus de la tête Yeux fermés Faire tourner la pagaie au-dessus de la tête		
REMARQUES		
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel		

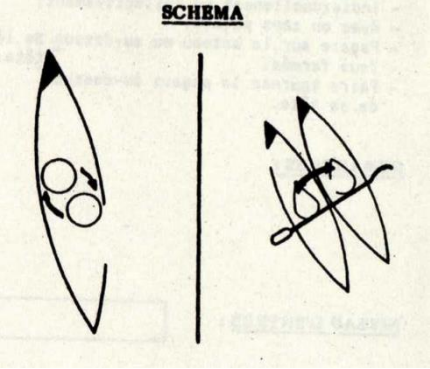
ÉQUILIBRE		Situation 2
SECOUER LA POINTE		
COMPÉTENCES	Explorer la stabilité du bateau sans appréhension Utiliser un appui extérieur solide pour maintenir son équilibre	
DISPOSITIF	Par 2, sans pagaies	
CONSIGNES	Se mettre par 2 sans les pagaies A deux mains, secouer la pointe de l'autre	
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE		
Prendre appui à la pointe d'un autre bateau Mettre du poids sur l'autre bateau pour enfoncer la pointe et relacher Réussite : le bateau s'enfonce et remonte		
RELANCES Secouer la pointe avant ou la pointe arrière		
REMARQUES		
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel		

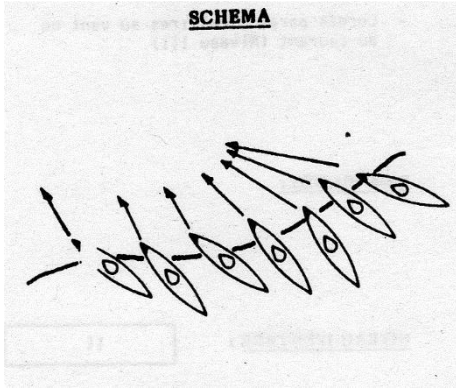
ÉQUILIBRE PROPULSION		Situation 3	
LA FOIRE AUX FLOTTEURS			
COMPÉTENCES	Utiliser ses membres supérieurs à des fins de propulsion Passer d'un support à un autre		
DISPOSITIF	Dans un espace délimité, différents types de bateaux (Kayak et canoë) et différents moyens de propulsion, (pagaies simples, doubles, mains, planches de natation, branche ...)		
CONSIGNES	Essayer toutes les embarcations Récupérer un moyen de propulsion Se déplacer à l'aide de différents moyens Changer d'embarcations sans revenir à la berge		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Entraide et coopération lors des changements d'embarcations Adapter son geste aux différentes « pagaies » utilisées Tous les moyens de propulsion ont-ils été essayés ? Réussite : Différents moyens de propulsion ont été utilisés.			
RELANCES			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

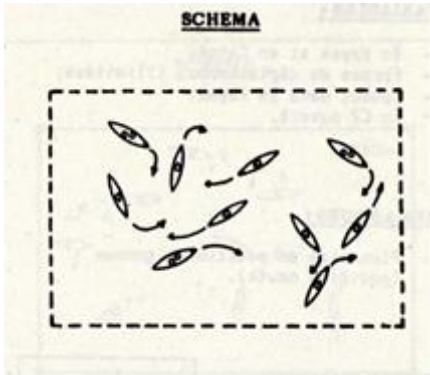
SE DIRIGER		Situation 4	
TENIR LE CAP			
COMPÉTENCES	Diriger son embarcation pour atteindre un endroit défini à l'avance Fixer son regard au loin		
DISPOSITIF	Prendre un point remarquable comme objectif et s'y rendre sans le quitter des yeux		
CONSIGNES	Atteindre le point remarquable (bouée, arbre...) en allant le plus droit possible		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Coordonner sa manière de pagayer avec son équipier Pagayer lentement pour être plus efficace et ressentir les dérives de l'embarcation Fixer le point à atteindre au loin Ne pas regarder la pointe du bateau ni sa pagaie Réussite : Déplacement en ligne droite			
RELANCES Seul l'équipier arrière a le droit de pagayer			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

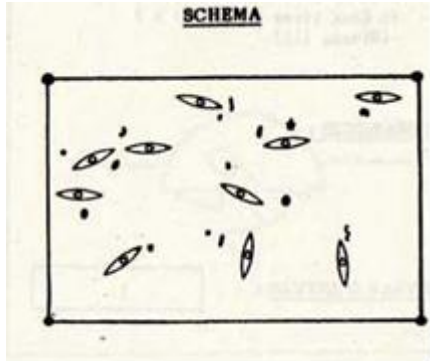
AGIR EN TOUTE SÉCURITÉ		Situation 5	
LA VIDANGE			
COMPÉTENCES	Vider son bateau		
DISPOSITIF	Par 2, sur le bord, un bateau avec de l'eau à l'intérieur		
CONSIGNES	Vider l'eau du bateau en le retournant puis en levant et en baissant chaque pointe		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Maintenir le bateau à l'envers et à plat Soulever les pointes l'une après l'autre			
Réussite : Le bateau est bien vidé			
RELANCES Le vider les pieds dans l'eau Le vider seul au bord			
REMARQUES			
Veiller au respect du matériel			

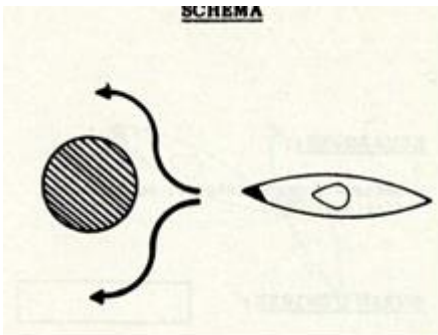
ÉQUILIBRE		Situation 6	
APPUIS AVEC LES MAINS			
COMPÉTENCES	Prendre des appuis avec ses membres supérieurs Se pousser ou se tirer à partir d'un appui		
DISPOSITIF	Par 2 sans pagaie		
CONSIGNES	En se tenant au bateau de l'autre, se repousser et se rapprocher Partir de la pointe arrière, aller jusqu'à la pointe avant Faire le tour du bateau		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Prendre appui sur le bateau de l'autre pour se déplacer sans pagaie			
Réussite : Aller d'une pointe à l'autre Faire le tour du bateau			
RELANCES Utiliser un ponton ou la berge comme appui Être le premier à avoir fait le tour de l'autre bateau Utiliser le moins d'appui possible			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

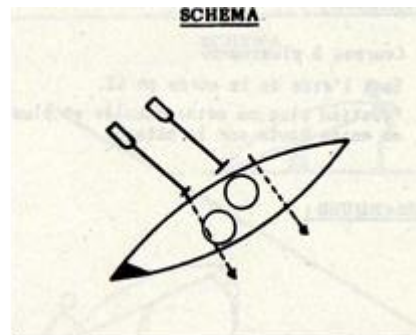
ÉQUILIBRE		Situation 7	
CHANGER DE BATEAU			
COMPÉTENCES	Coopérer à 2 pour changer de bateau Passer d'une embarcation à une autre (transfert du poids du corps et liaison entre les 2 supports).		
DISPOSITIF	Deux embarcations du même type mis côte à côte		
CONSIGNES	Mettre les deux embarcations côte à côte Changer de bateau sur l'eau		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Ne pas laisser les bateaux s'écarter l'un de l'autre S'aider des pagaies pour stabiliser les bateaux Réussite : Changement effectué sans chute			
RELANCES			
REMARQUES			
Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

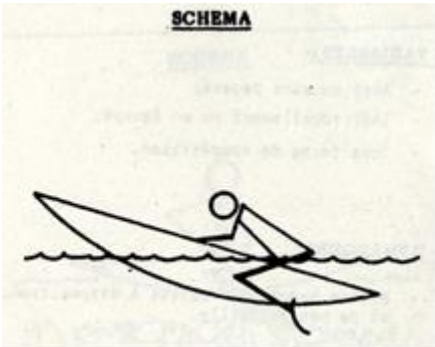
SE PROPULSER		Situation 8	
LES ESCARGOTS			
COMPÉTENCES	Coopérer à 2 pour pagayer		
DISPOSITIF	Prendre un point remarquable comme objectif et s'y rendre le plus lentement possible		
CONSIGNES	Rejoindre un point fixé à l'avance en pagayant le plus lentement possible		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Se déplacer vers un point défini (bouée, arbre ...) en pagayant le plus lentement possible. Planter sa pagaie à l'avant du bateau et la faire glisser lentement le long du bateau Ressentir le mouvement du bateau Coordonner les actions des équipiers Réussite : Déplacement lent avec le moins de rotations ou tours complet du bateau			
RELANCES			
REMARQUES			
Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

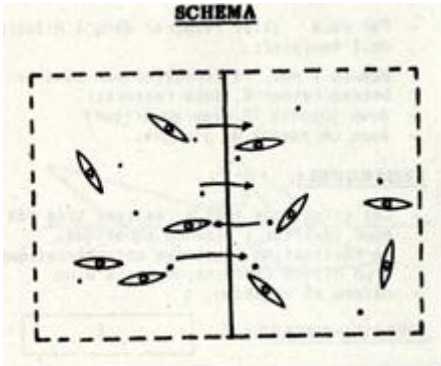
DIRECTION		Situation 9	
NE PAS SE TOUCHER			
COMPÉTENCES	Éviter un obstacle imprévu Élargir son champ visuel		
DISPOSITIF	Délimiter un périmètre Sans pagaies		
CONSIGNES	Se déplacer sans sortir de la zone et sans se toucher		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
<p>Agir pour éviter les autres bateaux. Anticiper le déplacement de son bateau et celui des autres</p> <p>Réussite : Toucher le moins possible les autres bateaux</p>			
RELANCES			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

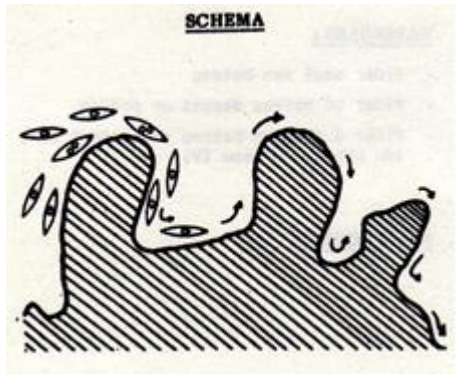
DIRECTION		Situation 10	
LA CUEILLETTE			
COMPÉTENCES	Dans un espace défini, se déplacer pour récolter des objets		
DISPOSITIF	Délimiter un périmètre Répartir des objets flottants à l'intérieur de cet espace.		
CONSIGNES	Au signal, rentrer dans la zone et récupérer le plus d'objets flottants possibles		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
<p>Adapter sa vitesse et sa direction en fonction des objets à récupérer et des autres embarcations Fixer du regard l'objet ciblé Garder l'équilibre du bateau pour récolter les objets</p> <p>Réussite : Nombre d'objets ramassés sans dessalage</p>			
RELANCES			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

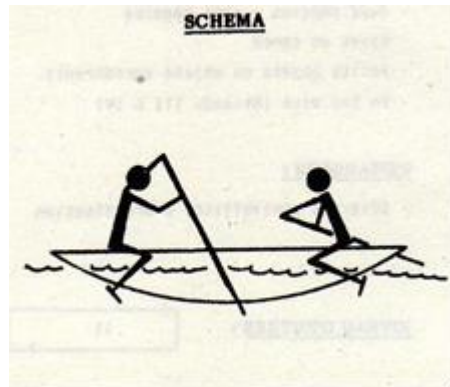
DIRECTION		Situation 11	
ÉVITER L'OBSTACLE			
COMPÉTENCES	Éviter un obstacle		
DISPOSITIF	Un obstacle : une bouée, un rocher, un bateau immobile, un ponton...		
CONSIGNES	Se diriger vers l'obstacle L'éviter au dernier moment et ne pas le toucher		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Se diriger vers l'obstacle Déclencher une manœuvre ou un virage permettant d'éviter l'obstacle Réussite : L'obstacle est évité ou contourné au plus près			
RELANCES Par 2, face à face Par 2, côte à côte			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

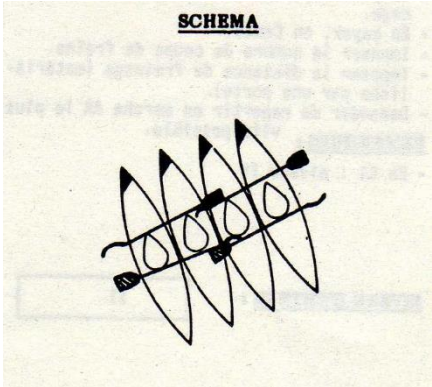
ÉQUILIBRE		Situation 12	
LA PAGAIE SOUS LE BATEAU			
COMPÉTENCES	Explorer la stabilité du bateau Adapter sa position en fonction de l'équilibre du bateau		
DISPOSITIF	Une pagaie par équipier		
CONSIGNES	Faire passer sa pagaie sous le bateau et la ressortir de l'autre côté		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Enfoncer la pagaie dans l'eau Ressentir la position offrant le moins de résistance La glisser sous le bateau La récupérer de l'autre côté Réussite : La pagaie a fait un tour sous le bateau			
RELANCES Faire le plus de tours possibles dans un temps donné Relais par équipe			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

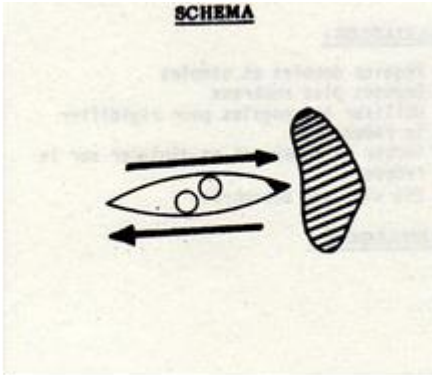
ÉQUILIBRE		Situation 13	
LA BOUÉE			
COMPÉTENCES	Explorer la stabilité du bateau Utiliser le bateau comme bouée pour assurer sa sécurité		
DISPOSITIF	Délimiter un périmètre Un bateau chacun, pas de pagaie		
CONSIGNES	Se déplacer avec les mains jusqu'à la bouée à califourchon, sur l'arrière du bateau		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Se mettre à califourchon sur le bateau Se tenir plus ou moins loin de l'hiloire Se déplacer en utilisant ses mains Réussite : Rejoindre la bouée sans chuter			
RELANCES A plat ventre sur l'arrière A genoux sur l'arrière Après un dessalage			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			


PROPULSION ÉQUILIBRE		Situation 14	
LES BALLE BRÛLANTES			
COMPÉTENCES	Produire une énergie maîtrisée pour se déplacer Élargir son champ visuel Dissocier le tronc et le bassin		
DISPOSITIF	2 camps avec le même nombre de balles dispersées 2 équipes 2 zones délimitées		
CONSIGNES	Au signal, chaque équipe renvoie le plus de balles possibles dans le camp adverse		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Dissociation tronc/bassin pour prendre la balle et la lancer S'organiser au sein de l'équipe (passes, répartition sur le terrain...)			
Réussite : Avoir le moins de balles dans son camp à la fin du jeu			
RELANCES Sans pagaies dans un espace restreint			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

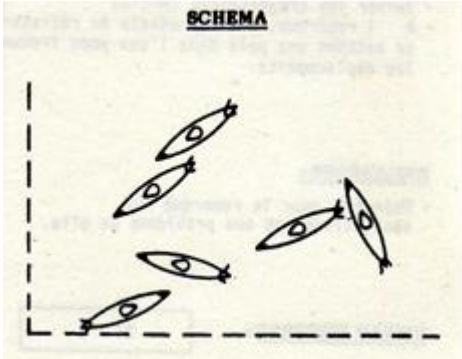
SE PROPULSER		Situation 15	
LA BALADE			
COMPÉTENCES	Parcourir des distances significatives Doser l'intensité de ses actions		
DISPOSITIF	Le groupe se fixe un objectif de parcours et de distance Prévoir des zones de repos		
CONSIGNES	Se déplacer en restant groupé et en s'attendant Progresser à allure régulière		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Optimiser sa trajectoire Se déplacer à un rythme régulier Gérer son effort Réussite : Le groupe reste uni et adapte son effort à un parcours long			
RELANCES			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Un adulte agréé à l'avant, un à l'arrière. Si possible un au milieu. Veiller au respect du matériel			

PROPULSION		Situation 16	
QUI VA GAGNER ?			
COMPÉTENCES	Repositionner les pales de sa pagaie pour une plus grande efficacité de la propulsion		
DISPOSITIF	Face à face dans un C2 déponté		
CONSIGNES	Face à face, pagayer dans le sens opposé pour faire reculer l'autre		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Trouver la propulsion la plus efficace possible Planter sa pagaie devant soi et trouver le meilleur appui Se caler dans ou sur le bateau Réussite : Faire reculer l'autre			
RELANCES Pagaie simple ou double Dos à dos			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

PROPULSION		Situation 17	
LE RADEAU			
COMPÉTENCES	Utiliser différentes actions de correction		
DISPOSITIF	Par groupe de trois embarcations, former un radeau Les équipiers au centre du radeau maintiennent les embarcations entre elles.		
CONSIGNES	Se mettre côte à côte Celui du milieu maintient le radeau Seuls les équipiers à l'extérieur du radeau pagayent Aller vers ... passer par...		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Solidariser tous les bateaux Se déplacer en radeau Réussite : Déplacement d'un point à un autre			
RELANCES Sortir du bateau et se déplacer sur le radeau Pagaies doubles et simples Groupes plus nombreux Rigidifier le radeau avec les pagaies Se laisser dériver dans le courant			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

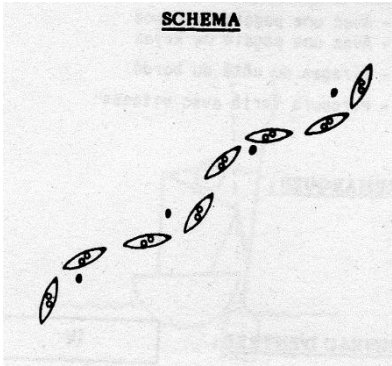
PROPULSION DIRECTION		Situation 18	
SE FREINER			
COMPÉTENCES	Utiliser différentes actions de correction Utiliser la dénage à droite et à gauche pour s'arrêter		
DISPOSITIF	Face à un objet à plusieurs mètres de distance		
CONSIGNES	Se diriger le plus vite possible vers l'obstacle S'arrêter juste devant, pointe avant dans sa direction Repartir en marche arrière		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Ralentir le bateau Planter la pagaie vers l'arrière et la ramener vers l'avant Immerger toute la pale pour optimiser le freinage Réussite : L'obstacle n'est pas touché			
RELANCES Varier la distance (la vitesse) de prise d'élan et la distance de freinage Imposer le nombre de coups de freins Imposer la distance de freinage			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

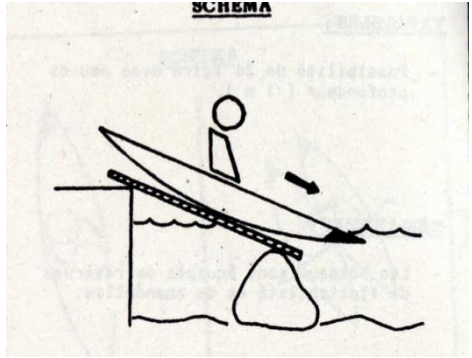
SE PROPULSER		Situation 19	
LES CRABES			
COMPÉTENCES	Se déplacer latéralement		
DISPOSITIF	Couloir délimité par 2 bouées ou ponton à atteindre		
CONSIGNES	Se déplacer latéralement pour atteindre un ponton ou une rive		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Planter sa pagaie à l'écart et ramener le bateau à plat vers la pagaie Les 2 équipiers tractent du même côté Se coordonner avec son équipier pour se déplacer latéralement Réussite : Rester parallèle au ponton à la ligne d'eau ou la rive			
RELANCES Traction orientée d'un équipier associée à l'écartement pour l'autre équipier			
REMARQUES Adapter l'amplitude et la puissance de la traction entre les 2 équipiers Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

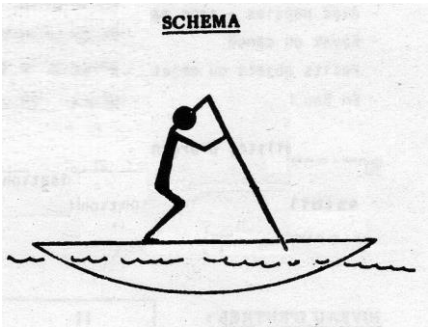
DIRECTION		Situation 20	
LA CHASSE AUX BOSSES			
COMPÉTENCES	Utiliser différentes actions de correction pour atteindre un objectif ou éviter un obstacle		
DISPOSITIF	Chaque bateau a une cordelette passée dans l'anneau de bosse arrière		
CONSIGNES	Attraper les cordelettes des autres Ne pas percuter les embarcations Attraper le plus de cordelettes possible		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Se diriger vers un autre bateau Faire glisser l'arrière de son bateau pour esquiver une prise Réussite : Nombre de cordelettes ramassées			
RELANCES Jouer avec des épingles à linge En mettre à l'avant et à l'arrière Agrandir ou réduire l'espace de jeu			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière) Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

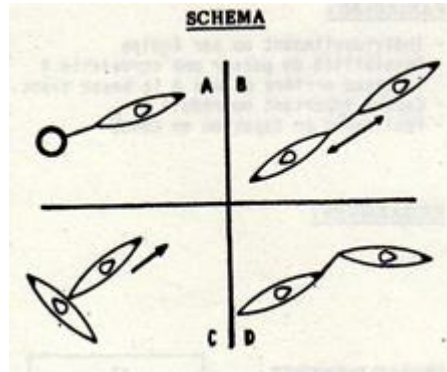
DIRECTION		Situation 21	
PLUS FORT QUE LE COURANT			
COMPÉTENCES	Percevoir les déviations de trajectoire du bateau Utiliser différentes actions de correction pour rectifier la trajectoire		
DISPOSITIF	Choisir un courant faible et lisse ne posant pas de problème de gîte (ou naviguer face au vent) Donner des points de repère		
CONSIGNES	Aller de la balise 1 à la 3 Faire le parcours suivant 1 – 5 – 2 – 4 – 3 ... Tenir la pointe avant face au courant		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Adapter son déplacement aux contraintes du courant Corriger les modifications de trajectoires dues au courant (propulsion unilatérale, dénage, augmentation de l'amplitude, ...)			
Réussite : Plan de déplacement bien réalisé			
RELANCES Courant plus fort Parcours chronométré Par équipe			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

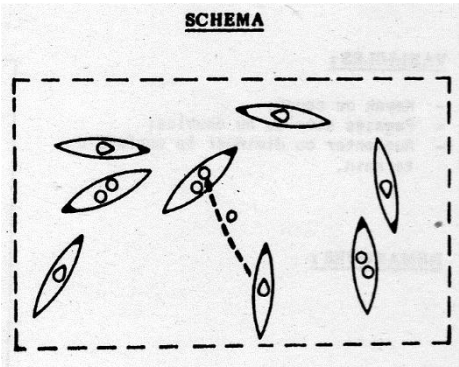
DIRECTION		Situation 22	
LE COMPTE-TOURS			
COMPÉTENCES	Réaliser des actions pour faire tourner le bateau en recherchant la plus grande efficacité		
DISPOSITIF	Des bateaux suffisamment espacés pour ne pas se heurter pendant les rotations		
CONSIGNES	S'espacer dans toute la zone Se mettre face à un repère Faire la plus grande rotation possible avec un seul coup de pagaie		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Planter sa pagaie à l'avant du bateau Dessiner un ½ cercle avec toute la pagaie dans l'eau Laisser glisser le bateau en retirant la pagaie de l'eau			
Réussite : Faire un tour complet			
RELANCES Varier le sens de rotation Varier la longueur du bras de levier Faire le plus de tours possibles en un temps donné			
REMARQUES			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

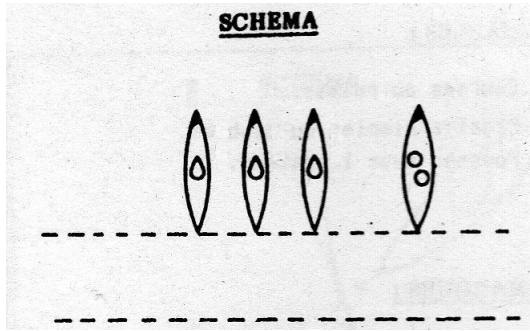
SE DIRIGER		Situation 23	
LE SLALOM			
COMPÉTENCES	Réaliser un parcours en passant entre des bouées ou des portes		
DISPOSITIF	Des bouées ou des éléments du plan d'eau		
CONSIGNES	Réaliser un slalom sans toucher les bouées ou les portes		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
<p>Se déplacer vers la bouée Déclencher un virage pour passer au plus près</p> <p>Réussite : Le slalom est réalisé sans toucher les bouées</p>			
<p>RELANCES Augmenter le nombre de bouées Réduire la distance entre chaque bouée Réaliser un parcours avec des portes</p>			
<p>REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)</p>			
<p>Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel</p>			

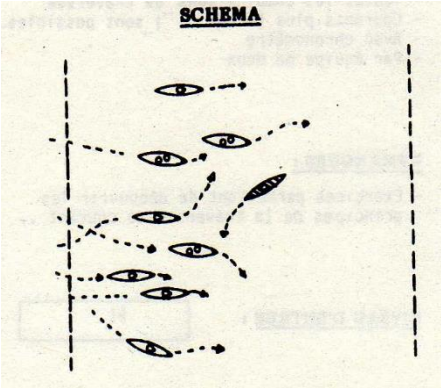
ÉQUILIBRE		Situation 24	
LE TOBOGGAN			
COMPÉTENCES	Explorer la stabilité du bateau Vaincre la peur de l'immersion		
DISPOSITIF	Une glissière, une rive en pente en partant du bord		
CONSIGNES	A tour de rôle, se laisser glisser sur le toboggan en levant la pagaie Pagayer dès que l'on peut toucher l'eau		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
<p>Se pencher vers l'avant Se préparer à pagayer à l'entrée dans l'eau</p> <p>Réussite : Rentrer dans l'eau sans chuter</p>			
<p>RELANCES En avant, en arrière Sans pagaies Les yeux fermés En kayak ou en canoë</p>			
<p>REMARQUES</p>			
<p>Veiller au respect du matériel</p>			

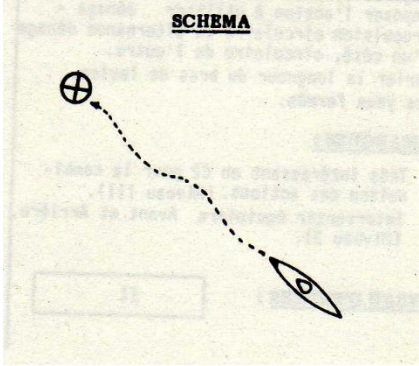
S'ÉQUILIBRER		Situation 25	
LE PADDLE			
COMPÉTENCES	Pagayer debout		
DISPOSITIF	2 équipiers debout dans le canoë Ligne d'arrivée matérialisée par 2 bouées		
CONSIGNES	Rejoindre la ligne d'arrivée en pagayant debout		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Coordonner les actions des 2 coéquipiers Doser les coups de pagaie Communiquer entre équipiers Maintenir l'équilibre du bateau Réussite : Atteindre le point fixé sans chuter ou s'accroupir			
REMARQUES			
Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Rester éloigné des autres bateaux Veiller au respect du matériel			

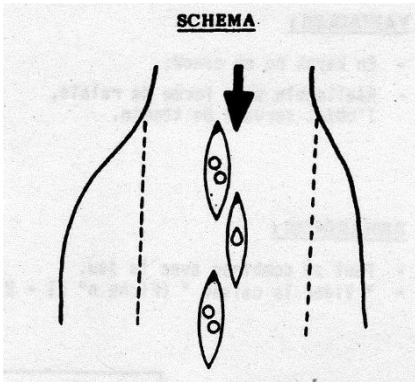
PROPULSION		Situation 26	
LE REMORQUEUR			
COMPÉTENCES	Repositionner les pales de la pagaie dans l'eau pour une plus grande efficacité de l'action		
DISPOSITIF	Une embarcation monoplace ou biplace Un objet ou un autre bateau à remorquer		
CONSIGNES	A) Attacher un objet à l'aide d'une ficelle et aller jusqu'à ... B) Attacher deux bateaux dos à dos et chacun doit essayer d'emmener l'autre C) Un s'accroche à la bosse arrière, l'autre le tire D) Deux bateaux accrochés ensemble, un se laisse promener par l'autre		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Adapter son coup de pagaie pour corriger la dérive du bateau Adapter la gîte de son bateau pour le remorqué Réussite : Emmener le bateau remorqué à l'endroit défini			
RELANCES			
REMARQUES			
Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

SE PROPULSER		Situation 27	
LA PASSE A 5			
COMPÉTENCES	Se déplacer pour se positionner dans une zone où l'on est susceptible de recevoir la passe d'un équipier d'un autre bateau Se positionner pour intercepter des passes		
DISPOSITIF	Zone d'évolution délimitée		
CONSIGNES	Faire 5 passes successives par équipe sans mettre le ballon à l'eau.		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
<p>Être bien calé dans son bateau pour effectuer ou recevoir une passe</p> <p>Manœuvrer efficacement pour bien se positionner au milieu des autres bateaux</p> <p>Réussite : Réaliser 5 échanges</p>		<p>SCHEMA</p> 	
RELANCES			
REMARQUES			
<p>Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)</p> <p>Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel</p>			

SE PROPULSER		Situation 28	
COUPER LE CORDON			
COMPÉTENCES	Pagayer de manière efficace pour aller vite Se fixer un cap		
DISPOSITIF	2 embarcations côte à côte Ligne d'arrivée matérialisée par 2 bouées		
CONSIGNES	Être la première équipe à atteindre la ligne d'arrivée		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
<p>Bien positionner sa pale dans l'eau</p> <p>Aller chercher l'eau loin devant</p> <p>Tirer loin derrière</p> <p>Réussite : La ligne d'arrivée est franchie le plus directement possible</p>		<p>SCHEMA</p> 	
RELANCES			
REMARQUES			
<p>Réaliser le parcours en marche arrière</p> <p>Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)</p> <p>Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel</p>			

DIRECTION		Situation 29	
L'ÉPERVIER			
COMPÉTENCES	Utiliser différentes actions de correction pour se diriger ou éviter un obstacle		
DISPOSITIF	Définir 2 zones espacées d'une cinquantaine de mètres Tirer au sort un épervier qui se place au milieu		
CONSIGNES	Au signal, traverser la zone sans se faire toucher par l'épervier L'épervier doit toucher le bateau avec la main L'élève touché devient aussi épervier		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Adopter des stratégies de déplacement pour ne pas se faire toucher Pour l'épervier : se déplacer rapidement pour toucher Réussite : Gagne celui qui n'a pas été touché			
RELANCES Avec ou sans pagaie Toucher en lançant des balles de tennis Varier la dimension du terrain			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

DIRECTION		Situation 30	
L'AVEUGLE			
COMPÉTENCES	Prendre des repères autres que visuels pour sentir les dérapages du bateau		
DISPOSITIF	2 bateaux Un bateau guide et un bateau aveugle (yeux bandés)		
CONSIGNES	Atteindre l'objectif repéré en suivant les instructions du bateau guide		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Adapter sa manière de pagayer aux observations du guide Être capable de corriger la trajectoire de son bateau Réussite : S'approcher le plus possible de l'objectif			
RELANCES Faire le trajet en marche arrière Faire un tour sur soi pendant le trajet Dans un canoë, un ou les deux équipiers ont les yeux bandés			
REMARQUES Limiter la distance à parcourir (30m environ) Supprimer tout obstacle			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

DIRECTION PROPULSION		Situation 31	
TOUJOURS PLUS HAUT			
COMPÉTENCES	Percevoir les déviations de trajectoire du bateau Utiliser des actions de correction propulsives pour rectifier la trajectoire		
DISPOSITIF	En rivière avec un léger courant		
CONSIGNES	Remonter le courant le plus haut possible Rester au milieu du courant Ne pas freiner pour redresser son bateau		
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Maintenir son bateau face au courant Doser la puissance de ses coups de pagaies en fonction de la direction prise par le bateau Réussite : Remonter le plus possible le courant			
RELANCES			
REMARQUES Inverser les rôles (équipier avant / équipier arrière)			
Ne pas sortir du périmètre délimité Veiller au respect du matériel			

TOUJOURS PLUS HAUT			
COMPÉTENCES			
DISPOSITIF			
CONSIGNES			
CRITÈRES DE RÉALISATION / DE RÉUSSITE			
Réussite :			
RELANCES			
REMARQUES			