



**ACADÉMIE
DE NANCY-METZ**

Liberté
Égalité
Fraternité

Formulaire à retourner à l'IEN avant le début des activités.

Demande annuelle

Nom et prénom de l'intervenant : <input type="text"/>	
Activité : ATHLÉTISME	Cycle 2
Circonscription : <input type="text"/>	

Projet pédagogique Enseignant / Intervenant

Ce projet est rédigé par l'enseignant de la classe en lien avec sa programmation en collaboration avec l'intervenant.

École	Enseignants	Classe	Effectif
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> CE1 <input type="checkbox"/> CE2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> CE1 <input type="checkbox"/> CE2	<input type="text"/>

Dans le cas de classes dédoublées merci de ne saisir qu'une seule fiche.

Période de pratique	Jour
Du <input type="text"/> au <input type="text"/>	<input type="text"/>
Horaires	Lieu
De <input type="text"/> à <input type="text"/>	<input type="text"/>

Signatures enseignant(s) / intervenant :	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Le directeur de l'école :	
Avis <input type="text"/>	Date : <input type="text"/> Signature : <input type="text"/>
L'Inspecteur de l'Éducation Nationale :	
Avis <input type="text"/>	Date : <input type="text"/> Signature : <input type="text"/>

Compétence générale	Produire et réaliser une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.	
Définition de l'athlétisme à l'école	<p>« Produire, entretenir et restituer de façon optimale une énergie dans un espace normé où se réalisent, se mesurent et se comparent des performances :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour projeter son corps ou un engin, - pour courir le plus vite ou le plus longtemps possible, - pour sauter le plus haut ou le plus loin possible, - pour lancer un engin le plus loin possible. 	
Attendus de fin de cycle 2	<ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés. - Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin. - Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres. - Remplir quelques rôles spécifiques. <p>Passer d'une activité motrice spontanée à la construction d'un projet athlétique et d'une motricité désordonnée vers une motricité équilibrée et coordonnée.</p>	
Rôle et place des enseignants dans le projet et dans son déroulement :	<ul style="list-style-type: none"> 1- Principal responsable de l'activité. <u>Il élabore la progression de l'activité, si besoin en collaboration avec l'intervenant.</u> 2- Veille à arriver à l'heure. 3- Veille à ce que chacun soit en tenue, soit passé aux toilettes, apporte de l'eau. 4- <u>Prend en charge un atelier de façon systématique.</u> 5- <u>Prévoit un échange avec l'intervenant</u> au sujet des élèves à comportement particulier, au sujet du contenu. 6- Reformule les consignes. 7- Veille à la sécurité. 8- Explique aux parents (s'ils sont accompagnateurs) leur rôle sur le trajet et pendant l'activité. 9- S'engage à prévenir le service des sports en cas d'absence (classe transplantée, voyage), de remplacement prévu... 10- Veille à la propreté du lieu, lorsque la classe s'en va. 11- Valorise les progrès des élèves. 	Rôle et place de l'intervenant dans le projet et dans son déroulement : <ul style="list-style-type: none"> 1- Mise en place matérielle et planification des différentes phases, 2- Explication initiale des consignes, 3- Anime la synthèse finale, 4- Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du lieu. 5- Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du gymnase Rôle et place des parents pendant la séance : <ul style="list-style-type: none"> 1- Veillent à la sécurité et au respect du matériel, 2- Aident à l'habillage, 3- Vérifient que chacun ait rangé ses affaires dans le gymnase (pas de chaussures dans le couloir), 4- Accompagnent aux toilettes si nécessaire, 5- Gèrent les élèves qui ne pratiquent pas. 6- Ne peuvent pas prendre la responsabilité d'un atelier (pas d'agrément) 7- Pendant les séances, la présence des parents est limitée à deux. 8- Les jours d'événements, tous les parents sont les bienvenus, sur invitation de l'enseignant.
Contenu des activités (à compléter en fonction des compétences visées)	<ul style="list-style-type: none"> 1- Échauffement 2- Techniques 3- Mise en situation 	<i>Une annexe sera jointe pour décrire les activités prévues.</i>
Organisation des activités (groupes, échanges de service, co-interventions...)	<ul style="list-style-type: none"> 1- Trois phases sportives : échauffement, ateliers, performance. 2- Trois ateliers différents (au minimum) : un géré par l'enseignant, un par l'intervenant, un en autonomie. 3- Toujours au moins une situation de mesure de la performance 4- Une phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques gestes ou comportements puis projection sur la séance suivante. 	
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> 1. Compétences spécifiques : (à compléter à l'aide des compétences par niveau – cf éléments ci-dessous) 2. Vérification de la connaissance des règles de lancers, courses, sauts et des règles de sécurité (lancers) 3. attitude respectueuse et sportive (tenue, ...) 	

CP :

Courir vite

- Courir vite sur une vingtaine de mètres.
- Réagir à un signal de départ, visuel ou sonore.
- Maintenir une trajectoire rectiligne.

Courir longtemps

- Développer le sens de l'effort, en acceptant les conséquences (essoufflement, temps de récupération...).
- Gérer sa course en utilisant des arrêts définis en fonction de ses capacités.
- Courir à allure régulière de plus en plus longtemps.
- Commencer à construire les conditions d'une récupération active (marche, allure réduite volontairement).

Courir en franchissant des obstacles

- Courir en franchissant 3 obstacles bas placés à des distances variables.
- Franchir les obstacles sans s'arrêter.
- Franchir les obstacles sans tomber ni les renverser.

Sauter loin

- Sauter pieds joints, en gardant les pieds joints au moment de l'impulsion et en arrivant sur ses deux pieds.
- Sauter à partir d'une impulsion sur un pied, en courant de façon rectiligne lors de la prise d'élan, en se réceptionnant sur deux pieds sans chute arrière.
- Évaluer sa performance.

Lancer loin

- Lancer à une main des objets légers et variés :
 - en adaptant son geste à l'engin ;
 - en enchaînant un élan réduit et un lancer ;
 - en identifiant sa zone de performance.
- Lancer des objets lestés :
 - en variant les trajectoires (plus horizontale, plus vers le haut) pour identifier la plus performante ;
 - en variant le geste de lancer (en poussée, devant ou au dessus de la tête).

CE1

Courir vite

- Courir vite sur une trentaine de mètres.
 - Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir
 - Enchaîner une course avec une transmission de témoin.
- Partir vite à un signal et maintenir sa vitesse pendant 7 secondes.

Courir longtemps

- Gérer sa course : savoir régler son allure et l'adapter à un itinéraire donné ou à une durée.
 - Savoir récupérer en marchant.
- Courir longtemps (de 6 à 12 minutes), de façon régulière, en aisance respiratoire.

Courir en franchissant des obstacles

- Franchir les obstacles en étant équilibré.
 - Franchir des obstacles bas sans ralentir.
 - Adapter l'impulsion à l'obstacle.
- Courir et franchir trois obstacles bas successifs en ralentissant le moins possible.

Sauter loin

- Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt.
 - Prendre son impulsion dans une zone d'appel matérialisée.
 - Arriver sur ses deux pieds sans déséquilibre arrière.
- Courir sur quelques mètres et sauter le plus loin possible, avec une impulsion sur un pied dans la zone d'appel matérialisée.

Lancer loin

- Lancer à une main des objets légers et variés :
 - enchaîner une prise d'élan et un lancer sans s'arrêter.
 - lancer dans une zone définie ;
 - diversifier les prises d'élan ;
 - construire une trajectoire en direction et en hauteur ;
 - lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer.
 - Lancer d'objets lestés à deux mains :
 - construire une trajectoire parabolique en direction et en hauteur ;
 - augmenter le chemin de lancement.
- Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais.

CE2 :

Courses de vitesse

- Réagir vite au signal de départ.
- Maintenir une trajectoire rectiligne (bras et regard horizontal, dans l'axe de la course).
- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 secondes) ou sur une distance d'une trentaine de mètres.

Courses en durée

- Courir sur un temps donné en ajustant sa vitesse pour ne pas être essoufflé.
- Réduire le nombre d'étapes marchées sur un circuit donné (en nombre de tours ou sur une durée de 8 à 12 mn).
- Se fixer un contrat de course établi à partir d'une évaluation diagnostique et le réaliser.

Courses de haies

- Enchaîner course et franchissement en position équilibrée.
- Adapter sa foulée à différents parcours comportant trois à quatre obstacles.
- Franchir l'obstacle « en longueur », sans piétiner ni interrompre sa course.

Courses de relais

- Enchaîner une course avec une transmission, sans perdre le témoin.
- Transmettre ou recevoir le témoin en mouvement.

Saut en longueur

- Prendre une impulsion simultanée des deux pieds.
- Se réceptionner sans déséquilibre arrière.
- Enchaîner course et impulsion sur un pied.
- Identifier son pied d'appel.
- Construire une zone d'appel matérialisée.
- Enchaîner trois foulées bondissantes en atterrissant pieds joints (triple bond).

Saut en hauteur

- Prendre une impulsion simultanée des deux pieds.
- Arriver équilibré sur ses deux pieds.
- Sauter à partir d'une impulsion sur un pied en trouvant son pied d'appel.

Lancer

- Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer.
- Enchaîner course d'élan et lancer sans ralentir.
- Lancer dans l'espace défini et rester face à la cible après le lancer.
- Construire une trajectoire en direction et en hauteur.
- Adapter son geste à l'engin (balle lestée, vortex, javelot, anneau...).