



**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 3
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"/> CE2 <input type="checkbox"/> CM1 <input type="checkbox"/> CM2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> CE2 <input type="checkbox"/> CM1 <input type="checkbox"/> CM2	<input type="text"/>

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 :

Le directeur de l'école :

Avis Date : Signature :

L'Inspecteur de l'Éducation Nationale :

Avis Date : Signature :

Compétence générale	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	
Attendus de fin de cycle 3	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur. 	
<p>Rôle et place des enseignants dans le projet et dans son déroulement</p> <ol 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. 	<p>Rôle et place de l'intervenant dans le projet et dans son déroulement</p> <ol 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 <p>Rôle et place des parents pendant la séance :</p> <ol 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. 	
<p>Contenu des activités (à compléter en fonction des compétences visées)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Échauffement 2- Techniques 3- Mise en situation 	<p><i>Une annexe peut être jointe pour décrire les activités prévues.</i></p>
<p>Organisation des activités (groupes, échanges de service, co- interventions...)</p>	<ol 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. 	
<p>Évaluation</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compétences spécifiques : (à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. feuille suivante) 2. Vérification de la connaissance des règles de lancers, courses, sauts et des règles de sécurité (lancers) 3. Attitude respectueuse et sportive (tenue, ...) 	

CM1 :

Courses de vitesse

- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres.
- Utiliser une position adaptée pour le départ.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.

Courses en durée

- Courir à allure régulière, en aisance respiratoire, à l'aide de repères visuels ou sonores, puis sans repère, dans un temps contractualisé.
- Gérer sa course sur une durée de 8 à 15 minutes.
- Ajuster son allure, sa foulée pour atteindre l'objectif.
- Savoir comment récupérer activement après un temps de course pour enchaîner une autre course (deux fois 8 minutes par exemple).

Courses de haies

- À partir de 3 parcours avec des haies distantes de 5, 6 ou 7 mètres :
- adapter sa foulée pour maintenir sa vitesse de course ;
- repérer et utiliser son pied d'appel ;
- choisir le parcours permettant d'obtenir la meilleure performance.

Courses de relais

- Recevoir le témoin dos à son partenaire et en mouvement.
- Se transmettre le témoin sans se gêner.

Saut en longueur

- Accepter le déséquilibre sans regarder ses pieds.
- Enchaîner course d'élan et impulsion sur un pied sans ralentir avant la zone d'appel.
- Enchaîner trois sauts en restant tonique (triple bond).

Saut en hauteur

- Estimer sa distance d'élan.
- Respecter la zone d'appel.
- Utiliser les bras pour sauter haut.

Lancer

- Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés).
- Construire une trajectoire parabolique.

CM2

Courses de vitesse

- Courir vite sur 40 mètres.
 - Se propulser plus efficacement au départ.
- Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes.

Courses en durée

- Améliorer sa foulée (amplitude, action combinée bras/jambes) et contrôler sa respiration pour augmenter sa performance.
 - Ajuster sa foulée à ses partenaires (courir à plusieurs dans le cadre d'un contrat collectif, prendre des relais...).
- Courir de 8 à 15 minutes, selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire.

Courses de haies

- Augmenter sa vitesse de course et la maintenir avant les franchissements.
- Prendre un départ rapide, courir et franchir trois haies basses en ralentissant le moins possible, finir vite.

Courses de relais

- Se transmettre le témoin dans une zone définie.
 - Identifier la main porteuse du témoin pour améliorer la réception.
- S'élancer et recevoir un témoin sans ralentir, dans une zone définie, en enchaînant une course de vitesse sur une trentaine de mètres et assurer le passage du témoin à son équipier.

Saut en longueur

- Bondir avec une action des bras dans le sens du saut.
 - Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse.
 - Réaliser trois bonds de même amplitude.
- Sauter loin après une course d'élan de 6 à 8 foulées et une impulsion sur un pied dans une zone d'appel.

Saut en hauteur

- Travailler l'allègement des bras.
 - Augmenter la tonicité de l'impulsion.
- S'élever verticalement après une course d'élan adaptée pour franchir la barre ou l'élastique.

Lancer

- Diversifier les prises d'élan (course droite, pas chassés...).
 - Augmenter le chemin de lancement (bras allongé, en arrière de l'axe tête-tronc-jambe).
- Effectuer plusieurs lancers, avec différents engins, pour réaliser une trajectoire optimale en liant dans un seul mouvement élan, lancer et accompagnement.