



**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 : ESCRIME	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	Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel (selon les activités, le champ d'apprentissage « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique » peut être abordé)	
Objectifs opérationnels	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer son corps, le temps, l'espace, du matériel, des déplacements. - S'opposer individuellement, défendre, attaquer. - Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle. - S'opposer à un adversaire comme attaquant et comme défenseur (toucher / ne pas se faire toucher). - S'engager lucidement dans l'action : choisir une stratégie efficace... - Respecter les règles de sécurité, du matériel. - Acquérir des capacités d'attention, de réflexion, de concentration, de prise de risque, de gestion des émotions. - S'engager dans un jeu ou une activité qui confronte l'élève à une opposition individuelle finalisée par le gain d'un match ou d'un combat. 	
L'escrime à l'école Attendus de fin de cycle 2	Définition de l'escrime : <ul style="list-style-type: none"> - Sport de combat - En face à face - Toucher l'adversaire avec son arme - Espace de jeu délimité, sur lequel il faut rester - Dans un temps limité - Avec un résultat tranché → But du jeu : En situation d'opposition, il s'agit, dans un espace délimité, de toucher son adversaire et d'éviter d'être touché.	
Rôle et place des enseignants dans le projet et dans son déroulement : <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. S'engage à prévenir le service des sports en cas d'absence (classe transplantée, voyage), de remplacement prévu... 9. Veille à la propreté du lieu, lorsque la classe s'en va. 10. Valorise les progrès des élèves. 	Rôle et place de l'intervenant dans le projet et dans son déroulement : <ul style="list-style-type: none"> – Mise en place matérielle et planification des différentes phases, – Explication initiale des consignes, – Anime la synthèse finale, – Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du lieu. – Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du gymnase 	
Contenu des activités	1^{ère} partie : Échauffement collectif (différents déplacements, mise en place de parcours adaptés à la discipline escrime.) 2^{ème} partie : spécifique à l'escrime : les règles de sécurité, le matériel (vestes, masque, fleuret/épée/sabre), les consignes, les déplacements, les gestes techniques, le respect de l'adversaire. Analyse des stratégies adoptées pour réussir la tâche Mise en situation duelle, par équipe avec notions d'arbitrage. 3^{ème} partie : Retour au calme avec exercices de relaxation	
Évaluation	<u>À partir de critères d'observations et de grilles d'évaluation :</u> <ul style="list-style-type: none"> – Identifier, accepter une situation d'opposition. – Utiliser une gamme variée de capacités motrices (avancer, reculer, se tenir en équilibre...) – Maîtriser des gestes techniques (la marche, la retraite, la fente, la contre-attaque...) – Connaître des règles de sécurité. – Respecter l'adversaire. 	

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">- Enchaîner et combiner des actions simples (faire une marche suivie d'une fente pour toucher son adversaire avec l'épée)- Identifier son statut à l'intérieur de cette situation ("dominant" ou "dominé")- Agir en fonction de celui-ci (je défends ou j'attaque), de changer de statut (je contre, j'attaque)- Reconnaître le résultat de son action (je gagne, je perds ou je fais match nul)- Gérer les règles du jeu (j'arbitre) |
|--|---|

Compétences générales travaillées pendant le cycle :

- Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle pour obtenir le gain du jeu (opposition duelle : savoir toucher sans se faire toucher).
- Développer des stratégies en attaque et en défense (la fente / la retraite / la parade).
- Comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).
- Maîtriser l'espace délimité : savoir gérer son propre espace tout en faisant déjouer l'autre.
- Se déplacer spécifiquement (« marche d'escrimeur »)
- Savoir se mettre en sécurité tout en respectant l'intégrité physique de son adversaire et/ou en utilisant les règles.
- Déterminer un vainqueur : savoir accepter le résultat qui est toujours tranché.
- Respecter le matériel et les règles de sécurité.

Compétences spécifiques :

- Rechercher le gain le l'assaut, de la rencontre.
- Comprendre le but de l'escrime et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de l'escrime et de sécurité.
- Respecter les décisions de l'arbitre.

En attaque :

- Se déplacer pour gagner la distance.
- Apprécier la distance de fente.
- Mettre une touche réglementaire sans risque pour l'adversaire.

En défense :

- Réaliser une parade efficace avec son arme.
- Avoir une position stable.
- Toucher par riposte près avoir réalisé une parade.
- Accepter d'être touché par son adversaire.