



**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 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	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 (objectifs liés aux IO, résultats attendus, productions possibles...)	<ul style="list-style-type: none"> - gestion du corps, du temps, de 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. - s'engager lucidement dans l'action : choisir une stratégie efficace... - respecter les règles de sécurité, du matériel. - capacités d'attention, de réflexion, de concentration, de prise de risque, de gestion des émotions. 	
Rôle et place des enseignants dans le projet et dans son déroulement	Rôle et place de l'intervenant 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. 	<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 	
Contenu des activités	<p>1^{ère} partie : Échauffement collectif (différents déplacements, mise en place de parcours adaptés à la discipline escrime.)</p> <p>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.</p> <p>Analyse des stratégies adoptées pour réussir la tâche</p> <p>Mise en situation duelle, par équipe avec notions d'arbitrage.</p> <p>3^{ème} partie : Retour au calme avec exercices de relaxation</p>	
Organisation des activités (groupes, échanges de service, co- interventions...)	Trois phases sportives à chaque séance : <ul style="list-style-type: none"> - une mise en train avec des exercices d'échauffement et d'attention - un corps de séance avec des exercices progressifs et adaptés - un retour au calme 	
Évaluation	<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 - 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 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.