



**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 : Jeux de lutte	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 collectif ou interindividuel	
Attendus de fin de cycle	<p>Dans des situations aménagées et très variées,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaître le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	
<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.
Contenu des activités	<p><i>Une annexe sera être jointe pour décrire les activités prévues au module d'apprentissage.</i></p> <p><i>(à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. feuille suivante)</i></p>	
Organisation des activités (groupes, échanges de service, co- interventions...)	<ol style="list-style-type: none"> 1- Trois phases sportives : échauffement, jeux de combat, synthèse. 2- Situations d'opposition (à deux ou plus) 3- Une phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques gestes ou comportements puis projection sur la séance suivante. 	
Évaluation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compétences spécifiques : (à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. feuille suivante) 2. Arbitrage guidé pour vérifier la connaissance des règles, 3. Connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), attitude respectueuse et sportive (tenue, ...) 4. Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. 5. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. 6. Accepter l'opposition et la coopération. 7. S'adapter aux actions d'un adversaire. 8. Coordonner des actions motrices simples. 9. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. 10. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. 	

CP :**En tant qu'attaquant :**

- saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux).

En tant que défenseur :

- se libérer des saisies ;
- reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner.

En tant qu'arbitre :

- arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.

CE1**En tant qu'attaquant :**

- saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l'immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux).

En tant que défenseur :

- se dégager d'une immobilisation.

En tant qu'arbitre :

- arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat ;
 - déclarer qui est vainqueur du combat.
- Dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et l'immobiliser pendant 3 secondes.

CE2 :**Comme attaquant** (départ à genoux)

- ✓ Approcher, saisir l'adversaire.
- ✓ Déséquilibrer l'adversaire pour l'amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes.

Comme défenseur (départ à genoux)

- ✓ Résister pour conserver ou retrouver son équilibre.
- ✓ Tenter de se dégager d'une immobilisation.

Comme arbitre

- ✓ Connaître, rappeler, faire respecter les règles d'or.
- ✓ Co-arbitrer avec un adulte.