



**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 RAQUETTES	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	<ol style="list-style-type: none"> 1- Échauffement basé sur des jeux de déplacements et des manipulations de balles ou de volants (lancers, rattraper, jonglages) 2- Techniques : approche du coup droit, revers, du service. Échanges sans et avec filet. 3- Mise en situation : 1 contre 1 ou 2 contre 2 pour favoriser le volume de jeu de l'élève. <p><i>Une annexe sera être jointe pour décrire les activités prévues au module d'apprentissage.</i> <i>(à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. feuille suivante)</i> Préciser le jeu de raquettes : Vers le badminton, vers le tennis de table.</p>
Organisation des activités (groupes, échanges de service, co-interventions...)	<ol style="list-style-type: none"> 1- Trois phases sportives : échauffement, ateliers, jeux. 2- Trois ateliers différents (au minimum) : un géré par l'enseignant, un par l'intervenant, un en autonomie avec un élève qui compte les points (à tour de rôle) 3- Toujours au moins une situation d'opposition par séance 4- 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. Attitude respectueuse et sportive (tenue, ...)

Compétences :

CP :

Utiliser une raquette pour envoyer, renvoyer une balle ou un volant.

- Envoyer une balle ou un volant à l'aide d'une raquette dans une cible (au sol ou en hauteur).
- Se déplacer sur un parcours aménagé, en lançant et en récupérant, en jonglant, en dribblant.
- Renvoyer la balle ou le volant lancé à la main par un camarade.

CE1 :

Faire quelques échanges.

- Jongler plusieurs fois en variant la hauteur.
- Envoyer et recevoir sans filet (coopération).
- Réussir quelques échanges, en coopération, le premier envoi pouvant être fait à la main.

CE2 :

- Réaliser des échanges avec et sans filet avec différents types de raquettes (tennis, tennis de table, badminton).
- Utiliser plusieurs types de renvoi (coup droit, revers).
- Utiliser un envoi simple (à la main, « en cuillère ») pour commencer l'échange.
- Se placer par rapport à l'engin envoyé (volant, balle) pour pouvoir le renvoyer à son tour.