



**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 : BALLE OVALE - RUGBY	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 collectif ou interindividuel (coopération / opposition)	
Objectifs opérationnels (objectifs liés aux programmes, résultats attendus, productions possibles...)	<ul style="list-style-type: none"> - Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). - Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel). - Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. - Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif. <p><i>Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.</i></p>	
Attendus de fin de cycle 3	<ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. 	
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- 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. 	Rôle et place de l'intervenant dans le projet et dans son déroulement : <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 Rôle et place des parents pendant la séance : <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>1^{ère} partie : Échauffement basé sur des déplacements avec et sans ballon.</p> <p>2^{ème} partie : Techniques : Ateliers permettant d'améliorer les habiletés motrices (faire une passe, réceptionner, intercepter, gêner, se déplacer avec le ballon, marquer).</p> <p>3^{ème} partie : Mise en situation : matchs entre équipes. Reprise de la situation de</p>	

	<p>référence, phases collectives de mises en situation avec utilisation de variables.</p> <p>4^{ème} partie : Retour au calme et échanges : bilan et perspectives.</p> <p><i>Une annexe sera jointe pour décrire les activités prévues en fonction des compétences visées (cf. ci-dessous) dans le module d'apprentissage.</i></p>
<p>Organisation des activités (groupes, échanges de service, co-interventions...)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- 1 grand jeu collectif connu des élèves de mise en situation / échauffement 2- 1 grand jeu collectif nouveau pour les élèves à chaque séance, environ 3- Des ateliers techniques 4- Une phase de matchs de type 4 contre 4 5- Fin de séance avec un jeu qui favorise le retour au calme 6- Une phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques actions ou comportements puis projection sur la séance suivante.
<p>Évaluation</p>	<p>À compléter par rapport à la liste des compétences visées en fonction des activités élaborées et du niveau de la classe dans le cycle.</p> <p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque</p> <p><u>Repérer, sélectionner des informations :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • nommer ses adversaires, ses partenaires ; • se reconnaître attaquant ou défenseur ; • connaître les différents espaces de jeu. <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</p> <p><u>Prendre des décisions dans l'action :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • faire la différence entre faire une passe ou porter le ballon. <p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • privilégier une forme d'action : attaquer, se placer à des endroits stratégiques... • respecter les bornes du temps et des espaces. <p><u>Coordonner des actions motrices simples :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • courir, lancer, attraper, ramasser, passer, etc. • mettre en œuvre des capacités de vitesse, de dissociation. <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</p> <p><u>Faire respecter les règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • arrêter le jeu lorsque cela est nécessaire ; • valider les points marqués ; • jouer sans brutalité en respectant l'intégrité physique des autres. <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • mettre en place les différents dispositifs en opérant des choix ; • compléter correctement les différents outils ; • accepter de tenir des rôles simples d'arbitre. <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre en compte les différentes données recueillies pour s'engager dans son parcours au sein de la séquence.

Compétences générales travaillées pendant le cycle :

- S'engager lucidement dans l'action en osant s'engager en toute sécurité - choisissant des stratégies efficaces tout en contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action.
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.
- Acquérir des connaissances sur soi (réalisation d'actions et comportement dans le groupe) et sur l'activité (maîtrise du lexique, de savoir-faire et de savoirs précis).
- Mettre en œuvre des stratégies collectives d'attaque et de défense.
- Tenir différents rôles : acteur (attaquant, défenseur), organisateur (arbitre, observateur...)
- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.

- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- S'informer pour agir.

Compétences spécifiques CM1-CM2 :

- S'orienter dans un espace défini.
- Comprendre et respecter des règles.
- Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre.
- Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

En attaque

- Utiliser des actions simples dans une action collective.
- Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.
- Progresser vers la cible : utiliser l'esquive pour passer la défense ou la passe selon la situation de jeu.
- Marquer : choisir une stratégie permettant de faire avancer le ballon vers l'embut (passe à un partenaire mieux placé, tir en mouvement...).
- Organiser le renvoi pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle.
- Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire.
- Maîtriser la passe : passer la balle en arrière à un partenaire, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.
- Conserver le ballon, pour soi ou pour son équipe.
- Établir des stratégies pour amener le ballon dans la zone d'en-but et marquer.

En défense

- Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon, interception, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).
- Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe.
- Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies (l'en avant, le hors-jeu, le tenu au sol, la remise en jeu).
- Se placer devant le porteur du ballon, le gêner dans ses tentatives de passes et sa progression.
- Empêcher l'équipe adverse de marquer.
- Protéger sa zone d'en-but.
- Se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et passer ou tirer, marquer en position favorable.

En tant qu'arbitre :

- Être capable de faire respecter certaines règles : ne pas passer ni lâcher le ballon vers l'avant avec les mains (passer en arrière), ne pas faire mal, remettre le ballon en jeu au centre après un essai, à l'endroit de la faute en cas de faute, maintenir l'équipe adverse à distance lors de la remise en jeu...
- Compter les essais du match.