



**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 :	
Activité : JEUX PRÉ-SPORTIFS - VOLLEY	Cycle 3
Circonscription :	

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="checkbox"/> CE2 <input type="checkbox"/> CM1 <input type="checkbox"/> CM2	
		<input type="checkbox"/> CE2 <input type="checkbox"/> CM1 <input type="checkbox"/> CM2	

Période de pratique	Jour
Du <input type="text"/> au <input type="text"/>	
Horaires	Lieu
De <input type="text"/> à <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 (coopération / opposition)	
<p>Objectifs opérationnels (objectifs liés aux programmes, résultats attendus, productions possibles...)</p>	<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. <p>• Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.</p>	
<p>Attendus de fin de cycle 3</p>	<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. 	
<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. 	
<p>Contenu des activités</p>	<p>1- Échauffement basé sur des déplacements et des manipulations de balles ou de volants (lancers, rattraper, jonglages, passes à 10 doigts, manchettes). (simple : courses avant/arrière et déplacements spécifiques) au travers de lancés-rattrapés.</p>	

	<p>→ <i>L'activité volley nécessite de se mouvoir rapidement et de se bloquer au moment du contact.</i></p> <p>2- Ateliers techniques et mises en situation : entrée dans l'activité, références, apprentissage. Regroupements. Approche de la passe haute, du service cuiller, de la manchette. Échanges sans et avec filet.</p> <p>3- Reprise de la situation de référence, phases collectives de mises en situation avec utilisation de variables. 1 contre 1 pour favoriser le volume de jeu de l'élève, utilisation du rebond et du blocage pour augmenter les échanges en début de cycle. Micro progression : travail sur la passe à 10 doigts puis sur le service, puis sur la décentration et la manchette. Matches : du 1/1 vers le 2/2 sur terrain réduit en fin de cycle III.</p> <p>4- Retour au calme et échanges : bilan et perspectives. Une phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques actions ou comportements puis projection sur la séance suivante.</p>
<p>Organisation des activités (groupes, échanges de service, co-interventions...)</p>	<p>Trois phases sportives : échauffement, ateliers + jeux, synthèse.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Échauffement en musique. 2- Ateliers différents : 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.
<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>Repérer, sélectionner des informations :</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>Prendre des décisions dans l'action :</p> <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>Coordonner des actions motrices simples :</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>Faire respecter les règles :</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.
- S'informer pour agir.

Compétences spécifiques :

CE2-CM1-CM2

- S'orienter dans un espace défini.
- Comprendre et respecter des règles.
- 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.
- Compter les points du match en tant qu'arbitre.

En attaque

- Utiliser des actions simples dans une action collective.
- Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...), choisir une stratégie collective pour atteindre la cible.
- Organiser le renvoi pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle.
- Varier la vitesse d'exécution pour chercher à déstabiliser l'adversaire.

CE2 :

- Gestion d'un ballon pour des phases de rattrapage et de lancer.
- Développement des repères dans l'espace.
- Coopération à 2, gestion de l'espace avant et de ses partenaires.
- Communiquer durant l'activité, se répartir des tâches et tenir différents rôles (joueurs et non joueurs).
- Acquisition des règles de jeu simplifiées.
- Respecter les règles et le règlement, les décisions de l'arbitre, les partenaires et l'adversaire.

CM1 :

- Organiser le renvoi (position, passe, manchette...) pour mieux maîtriser la trajectoire du ballon.
- Faire une mise en jeu (codifiée ou non).
- Gérer le terrain à 3 joueurs, développer des stratégies.
- Compter les points lors d'un match (pour soi ou en situation d'arbitrage), tenir différents rôles.
- Respecter les règles et le règlement, les décisions de l'arbitre, les partenaires et l'adversaire.

CM2 :

- Choisir le renvoi le mieux adapté pour mieux maîtriser la trajectoire du ballon.
- Viser dans les espaces libres pour tenter de marquer le point.
- Utiliser la mise en jeu réglementaire.
- S'organiser collectivement à 3 joueurs, communiquer et développer des stratégies.
- Compter les points du match en tant qu'arbitre, tenir différents rôles.
- Se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs : identifier les partenaires des adversaires, se situer en attaque ou en défense, identifier son rôle.
- Respecter les règles et le règlement, les décisions de l'arbitre, les partenaires et l'adversaire.