



**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 : <b>JEUX PRÉ-SPORTIFS - VOLLEY</b>	<b>Cycle 2</b>
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	<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel (coopération / opposition)</b> <b>Temps d'activité en musique</b>	
<b>Objectifs opérationnels</b> (objectifs liés aux programmes, résultats attendus, productions possibles...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).</li> <li>- Apprendre à jouer avec tous les élèves de la classe, construire un sentiment d'appartenance et des coopérations dans la classe.</li> <li>- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples, gérer ses émotions.</li> <li>- Connaître le but du jeu.</li> <li>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> </ul> <p>● <b>Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.</b></p>	
<b>Attendus de fin de cycle 2</b>	<p><b>Dans des situations aménagées et très variées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</li> <li>- Connaître le but du jeu.</li> <li>- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</li> <li>- Respecter les règles du jeu.</li> </ul> <p>→ Engager l'élève dans un jeu ou une activité qui le confronte à une opposition collective finalisée par le gain d'un match ou d'une confrontation.</p> <p><b>Les spécificités de l'activité :</b></p> <p>Cette manière de pratiquer le sport est également motivante et participe à l'acquisition de l'autonomie de chacun ; elle permet d'enchaîner avec les ateliers pédagogiques en musique puis le retour au calme en musique également, en pratiquant étirements et relaxation.</p> <p>Les enfants apprennent les techniques fondamentales du volley sous une forme ludique et attrayante. La répétition des postures du volley est primordiale dans l'apprentissage ; une progression est établie jusqu'à obtenir la justesse technique des réalisations motrices. L'attention et la concentration sont stimulées en permanence.</p>	
<p><b>Rôle et place des enseignants</b> dans le projet et dans son déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Principal responsable de l'activité. <b><u>Il élabore la progression de l'activité, si besoin en collaboration avec l'intervenant.</u></b></li> <li>2- Veille à arriver à l'heure.</li> <li>3- Veille à ce que chacun soit en tenue, soit passé aux toilettes, apporte de l'eau.</li> <li>4- <b><u>Prend en charge un atelier de façon systématique.</u></b></li> <li>5- <b><u>Prévoit un échange avec l'intervenant</u></b> au sujet des élèves à comportement particulier, au sujet du contenu.</li> <li>6- Reformule les consignes.</li> <li>7- Veille à la sécurité.</li> <li>8- Explique aux parents (s'ils sont accompagnateurs) leur rôle sur le trajet et pendant l'activité.</li> <li>9- S'engage à prévenir le service des sports en cas d'absence (classe transplantée, voyage), de remplacement prévu...</li> <li>10- Veille à la propreté du lieu, lorsque la classe s'en va.</li> <li>11- Valorise les progrès des élèves.</li> </ol>	<p><b>Rôle et place de l'intervenant</b> dans le projet et dans son déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Mise en place matérielle et planification des différentes phases,</li> <li>2- Explication initiale des consignes,</li> <li>3- Anime la synthèse finale,</li> <li>4- Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du lieu.</li> <li>5- Veille à la sécurité, au respect du matériel, à la propreté du gymnase</li> </ol> <p><b>Rôle et place des parents pendant la séance :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Veillent à la sécurité et au respect du matériel,</li> <li>2- Aident à l'habillage,</li> <li>3- Vérifient que chacun ait rangé ses affaires dans le gymnase (pas de chaussures dans le couloir),</li> <li>4- Accompagnent aux toilettes si nécessaire,</li> <li>5- Gèrent les élèves qui ne pratiquent pas.</li> <li>6- Ne peuvent pas prendre la responsabilité d'un atelier (pas d'agrément)</li> <li>7- Pendant les séances, la présence des parents est limitée à deux.</li> <li>8- Les jours d'événements, tous les parents sont les bienvenus, sur invitation de l'enseignant.</li> </ol>	

<p><b>Contenu et organisation des activités</b></p>	<p>1- Trois phases sportives : échauffement (jeu collectif connu), ateliers + jeux (connu avec des variantes ou nouveau), synthèse. Mise en train - échauffement : entrer dans l'activité et travailler des habiletés motrices en lien avec l'activité.</p> <p>→ Chaque séance débute par une chorégraphie en musique (échauffement et étirements) identique pour toutes les classes et tout au long de l'année, ce qui permet aux enfants de mémoriser facilement les mouvements.</p> <p>2- Techniques : ateliers et situations d'apprentissage. Trois ateliers différents (au minimum) : un géré par l'enseignant, un par l'intervenant, un en autonomie.</p> <p>→ Chaque séance comporte également une partie de travail individuel à travers les ateliers pédagogiques et le travail collectif grâce aux jeux mis en place progressivement (2 contre 2, 3 contre 3, etc.).</p> <p>Mise en situation - jeu : par rapport à la situation de référence. Réinvestir les apprentissages, évaluer les progrès des élèves.</p> <p>3- Retour au calme en musique : phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques gestes ou comportements puis projection sur la séance suivante.</p>
<p><b>Évaluation</b></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 (<b>à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. propositions ci-dessous</b>).</p> <p>Les progrès des élèves (suivi individualisé des élèves grâce à la musique : les plus faibles sont aidés par les adultes alors que la majorité de la classe continue les exercices dans le rythme). Cette méthode permet de gérer au mieux l'hétérogénéité de la classe. D'autre part, la notion d'échec est absente, chaque élève progresse selon son niveau de départ.</p>

### Compétences générales travaillées pendant le cycle :

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Comprendre le but du jeu.
- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu.
- Identifier son statut en fonction des actions.
- Déterminer un vainqueur : savoir accepter le résultat qui est toujours tranché.
- Respecter le matériel et les règles de sécurité.
- Assurer des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
- Développer de nouvelles habiletés motrices (passer, contrôler, lancer, dribbler...) et stratégiques : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, dribbler, attraper et esquiver l'adversaire.

### Compétences spécifiques :

#### **CP :**

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- Faire progresser le ballon collectivement.
- S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.
- Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

#### → **Enchaîner et coordonner plusieurs actions ;**

**J'attrape.** (Lecture de trajectoire de la balle.)

**J'attrape haut à 2 mains.** Éloignement des mains du centre de gravité (équilibre plus difficile). Préfigure la passe.

**Sans bouger face au filet.** Équilibre, placement. Anticipation du renvoi dans l'Engagement de bas en haut, et renvoi. Déplacement. Apprendre à jouer dans le sens du jeu.

**Engagement de bas en haut, et renvoi.** Apprentissage des lancés et production de trajectoires. Apprendre à jouer Jeu sans ballon variable dans l'axe de son corps.

**Jeu sans ballon variable.** Constante du volley-ball : je joue, je bouge, je m'arrête, je joue... dans des situations multiples.

**Je joue, je bouge, j'attrape, je renvoie, je bouge...** Enchaînement de tâches individuelles de base et charge physique.

## CE1 :

- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu,
- Identifier son statut en fonction des actions.
- Assurer le rôle d'arbitre.
- Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :
  - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque)
  - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

**J'intercepte à 1 main. Lecture de trajectoire. Tonicité, élasticité mains poignet (S, P, feinte, contre à 1 main). Dépasser la peur du ballon. Je dirige le ballon.**

**Face au filet.** Les rebonds permettront une réorientation si nécessaire...

**Rebonds.** Ajustements du placement, mise à distance du bassin, observation. Se placer sous le ballon et en arrière de celui-ci. Coordonner la poussée de bas en haut pour le renvoi.

**Jeu sans ballon.** Constante du volley-ball : je joue, je bouge, je m'arrête, je joue...dans des situations multiples.

## CE2 :

- Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite...
- Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé...).
- S'orienter vers un espace de marque.
- S'engager dans des phases de jeu alternées.
- Coordonner des actions motrices simples, en respectant les règles du jeu,
- 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.

### En attaque

- Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.
- Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant
- Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai...
- Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

### En défense

- Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes...
- Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse
- Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

### Comme arbitre

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