



**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 PRÉ-SPORTIFS	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"/>

<b>Compétence générale</b>	<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>	
<b>Objectifs opérationnels</b>	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).	
<b>Rôle et place des enseignants</b> dans le projet et dans son déroulement	<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>	<b>Rôle et place de l'intervenant</b> dans le projet et dans son déroulement <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> <b>Rôle et place des parents pendant la séance :</b> <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>
<b>Contenu des activités</b> (à compléter en fonction des compétences visées)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- Échauffement</li> <li>2- Techniques</li> <li>3- Mise en situation</li> </ol>	<i>Une annexe sera jointe pour décrire les activités prévues dans le module d'apprentissage.</i> <b>Préciser le jeu pré-sportif :  football – basket – kinball – handball...</b>
<b>Organisation des activités</b> (groupes, échanges de service, co-interventions...)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- Trois phases sportives : échauffement (jeu collectif connu), ateliers / jeux (connu avec des variantes ou nouveau), synthèse.</li> <li>2- Trois ateliers différents (au minimum) : un géré par l'enseignant, un par l'intervenant, un en autonomie.</li> <li>3- Une phase de synthèse : retour sur la séance avec valorisation de quelques gestes ou comportements puis projection sur la séance suivante.</li> </ol>	
<b>Évaluation</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compétences spécifiques : <b>(à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. feuille suivante)</b></li> <li>2. attitude respectueuse et sportive (tenue, ...)</li> </ol>	

**CP :**

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- Se déplacer vers le but pour marquer.
- 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.

**CE1**

- Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :
  - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;
  - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.
- 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.

**CE2 :**

Exemples pour le basket-ball, le football.

**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.

**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