



**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 TRADITIONNELS	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 :	
<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
<p>Attendus de fin de cycle</p>	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit, 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>
<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><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></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, de 3' à 10' (ex : vent du nord, vent du sud ; chasseurs) 2- 1 grand jeu collectif nouveau pour les élèves à chaque séance, environ 15' 3- Fin de séance avec un jeu qui favorise le retour au calme 10' 4- 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. (voir liste ci-dessous)</p>

Jeux avec ou sans ballon

-  Courir, conquérir un territoire.
-  Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge.
-  Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles.
-  Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif).
-  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 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 ses actions, en respectant les règles du jeu,
-  Identifier son statut en fonction des actions.
-  Assurer le rôle d'arbitre et d'observateur
-  Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
-  Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
-  Coopérer pour attaquer et défendre.
-  S'informer pour agir.