



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 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"/>

Compétence générale	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Attendus de fin de cycle	<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaître le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
<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.
Contenu des activités	<p><i>Une annexe sera être jointe pour décrire les activités prévues au module d'apprentissage.</i></p> <p><i>(à compléter à l'aide des compétences par niveau cf. feuille suivante)</i></p>
Organisation des activités (groupes, échanges de service, co-interventions...)	<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.
Évaluation	<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>

CP :

Jeux sans ballon

- Courir, transporter, conquérir des objets.
- 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).

Jeux de ballon

- 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.

CE1

Jeux sans 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.

Jeux de ballon

- 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.

CE2

Jeux avec ou sans 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 des actions motrices simples, en respectant les règles du jeu,
- Identifier son statut en fonction des actions.
- Assurer le rôle d'arbitre.
- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Développer des stratégies.