

ACROSPORT



à l'école
élémentaire

Martinique

Introduction

Les activités d'EPS se prévoient dans le temps (de la semaine, du trimestre, de l'année, de la scolarité), en les articulant de manière à proposer aux élèves, en fonction des ressources locales, une éducation physique à la fois diversifiée, consistante et complète, qui réponde aux finalités et aux objectifs des Instructions officielles. De plus, la transversalité de ce domaine d'activités permet la cohésion de tous les apprentissages.

La programmation annuelle en EPS doit développer les quatre compétences spécifiques prévues aux programmes.

Ce document vous présente une activité gymnique d'expression : l'acrosport, est un des moyens d'acquérir la compétence :

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Objectif :

- **Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits).**

L'acrosport.

C'est :

- un sport acrobatique à vocation spectaculaire pour plaire et séduire.
- une prestation en musique mettant en présence 2, 3 participants ou plus.
- une activité où communication et coopération sont indispensables.
- une alternance de figures et d'évolutions gymniques ou/et artistiques.
- une prestation où risque et esthétisme ont une place prépondérante.

« L'acrosport est une discipline codifiée, son intérêt est d'envisager autrement l'acquisition d'éléments gymniques à partir d'un support musical.

Les activités peuvent se pratiquer en groupe mixte, sur un espace réduit et avec un matériel limité (en extérieur : sur l'herbe ou le sable , en intérieur : sur les tapis de gymnastique).

L'acrosport autorise d'autant mieux la prise de risque qu'elle est maîtrisée : L'apprentissage des parades et l'éducation à la sécurité sont parties de cette APSA.

L'acrosport prend en compte les différences morphologiques ; chacun y trouve sa place »

Porter, soutenir, s'équilibrer, synchroniser, prendre des risques calculés sont autant d'actions à maîtriser pour évoluer vers un comportement « expert » en acrosport.

Proposer l'acrosport, c'est :

- permettre à l'élève d'apprendre à piloter son corps dans un espace aérien
- maîtriser la prise de risque en assurant sa sécurité
- accepter les contacts corporels et s'intégrer dans un projet collectif
- accepter l'image de son corps au sein d'un groupe et le mettre en valeur devant les autres
- vivre l'exercice de la responsabilité, de la solidarité et de l'autonomie
- vivre la coopération et le défi
- assurer tour à tour des rôles sociaux différents : porteur, porté ou voltigeur, pareur, aide, juge...
 - en servant de point d'appui ou d'équilibre : on est porteur
 - en aidant l'autre pour la sécurité : on est pareur
 - avec l'assistance de l'autre et en espace aérien : on est voltigeur
- s'initier à une activité de production de figures découvertes, essayées, répertoriées, hiérarchisées
- évaluer, juger selon des critères explicites (développer l'esprit critique par l'autoévaluation)

Les connaissances à développer porteront donc plus particulièrement sur :

- des règles à appliquer pour s'équilibrer
- une bonne connaissance de ses possibilités dans les différents rôles afin de produire une prestation maîtrisée
- la notion de risque combinée à celle d'effet produit sur un spectateur
- les règles de sécurité

Les Règles de Sécurité : Principes généraux

Mise en place de l'activité

- Aménagement de l'espace :

- Il ne doit y avoir aucun obstacle à moins de deux mètres de l'aire d'évolution (murs, piliers, mobilier...)
- Dans l'absolu, le sol doit être le plus amortissant possible.
 - Le revêtement idéal :
 - Tatami,
 - tapis de gym
 - Autres revêtements possibles : sable, herbe
 - Sur tout autre revêtement, l'acrosport peut toutefois être pratiqué à condition de ne pas monter d'échafaudages.
- Se mettre nu-pied pour éviter glissades et blessures

- Organisation de la classe :

- Lors de la constitution des groupes (binômes ou autres), prendre en compte des différents gabarits

- Mise en train :

- La mise en train sera conduite, bien sûr, de manière progressive et sous forme ludique.
- Elle devra intégrer des exercices spécifiques, à deux ou plus, et essentiellement jouer sur le contact, le contrôle des attitudes (tonicité musculaire, gainage...)
- Les situations proposées feront intervenir équilibre et déséquilibre (Cf, annexe)

- Déroulement :

- Apprendre, tout au long de l'apprentissage, les différentes prises manuelles qui garantissent le maximum de sécurité.
- Favoriser la communication entre les différents acteurs, surtout lors des montages et démontages.

- Responsabiliser le pareur et exiger de sa part, une grande vigilance.
- Respecter la chronologie du montage et démontage (le dernier monté est le premier descendu).
- Faire prévaloir la notion d'équilibre sur celle de la force.
- Faire jouer l'équilibre des forces en présence pour stabiliser la figure.

Principes propres au porteur

- Le porteur doit rester immobile et stable pendant 5 à 7 secondes
- Le porteur coordonne le montage et le démontage de la figure (si plusieurs porteurs : en désigner un responsable)

Principes propres au voltigeur

- Le voltigeur doit s'établir rapidement sur le porteur et avec délicatesse (la souplesse d'un chat)
- Le dernier voltigeur installé sera le premier à descendre et ainsi de suite par ordre chronologique
- Le voltigeur cherche à augmenter et élargir la surface d'appui sur le porteur pour mieux se stabiliser
- Le voltigeur doit toujours prévoir son lieu de réception

Principes propres au pareur

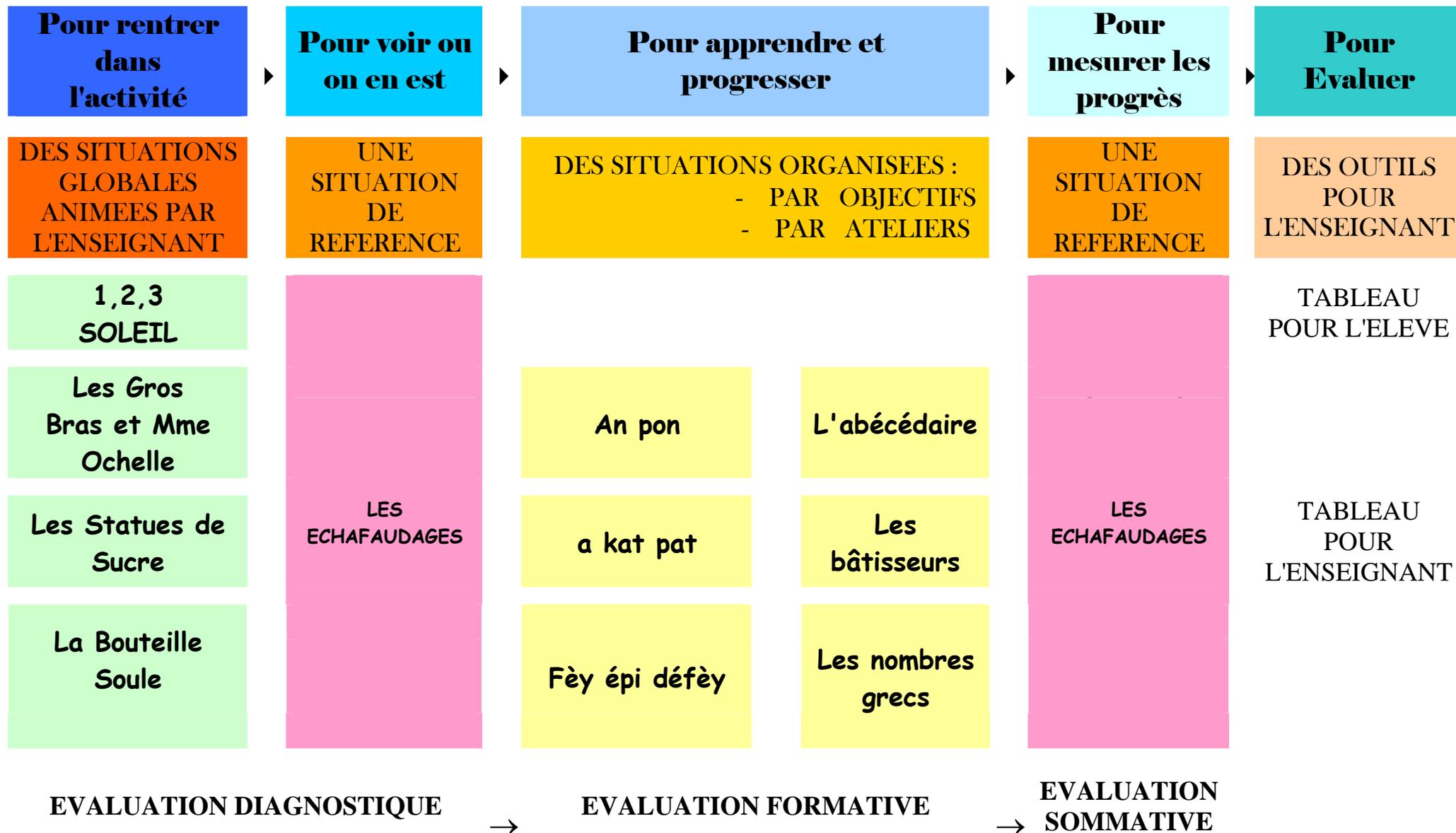
- Le pareur est le garant de la sécurité et grâce à lui la prise de risque est calculée
- Le pareur doit être informé de toutes les actions du porteur et du voltigeur avant la réalisation afin de pouvoir se positionner
- Le pareur doit être capable d'apprécier l'importance de la prise de risque (l'enseignant l'aidera à hiérarchiser les différentes situations)
- Le pareur doit rester vigilant du début du montage à la fin du démontage de la figure

CYCLE 2

CYCLE 2 COMPETENCE SPECIFIQUE :

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

- Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits).



Pour rentrer dans l'activité

1,2,3 SOLEIL

Organisation : Groupe classe dispersé dans une zone délimitée. Meneur de jeu contre un mur.

But du jeu : Arriver le premier le mur « soleil ».

Modalités d'exécution : Se déplacer dans la zone, au signal "1, 2, 3, Soleil " s'immobiliser (statue) quand le meneur de jeu crie « soleil » et se retourne. Les joueurs doivent s'immobiliser et maintenir la posture adoptée. Un point par statue tenue. Au bout de x tentatives, faire le total des points obtenus. (Evaluation de groupe ou auto évaluation).

Critère d'évaluation : Tenir la posture pendant trois secondes sans déséquilibre.

Variantes :

- Immobilité dans une posture différente à chaque fois.
- Varier les déplacements avant l'immobilité (pieds joints, cloche pied, à quatre pattes...)
- Varier les appuis au sol des statues (un pied, deux pieds et une main, deux mains et un pied ...)
- Varier le rythme de la comptine.
- Zones d'immobilité imposées (tapis répartis dans l'espace d'évolution).

LES GROS BRAS et Madame Ochelle

Organisation : Espace de jeu délimité : Départ, Arrivée. Equipe de trois joueurs; deux qui transportent : "les gros bras"; et un qui est transporté : Mme Ochelle.

But du jeu : Transporter Mme Ochelle d'un lieu à un autre sur une courte distance.

Modalités d'exécution : Les porteurs doivent trouver des prises efficaces pour transporter Mme Ochelle d'un lieu à l'autre sans modifier sa position ni la lâcher. Mme Ochelle doit rester tonique et garder sa position initiale. Les élèves changent de rôle tous les deux passages. La situation s'effectue en deux temps; Mme Ochelle prend une position qu'elle garde puis les gros bras la saisissent et la transportent sans qu'elle soit déformée.

Critères d'évaluation : Adopter des prises solides, et conserver la rigidité (gainage) de la statue.

Variantes :

- Position des statues selon des indications précises.
- Le jeu peut se dérouler sous forme de relais.

DES SITUATIONS GLOBALES ANIMEES PAR L'ENSEIGNANT



Les statues de sucre

Organisation : Groupe classe évoluant dans une zone délimitée. Un meneur de jeu "le sculpteur".

But du jeu : Transformer le plus de joueurs possible en statues dans le temps imparti. Libérer le plus de statues possibles pour les autres.

Modalités d'exécution : Le sculpteur doit attraper un élève qui aussitôt est transformé en statue de sucre. Cet élève prend librement une posture et la garde jusqu'au moment où un de ses camarades le délivre en le touchant. Le rôle du sculpteur change souvent.

Critères d'évaluation :

- Garder une posture tonique pour la statue dans un temps limité.

Variante :

- Le sculpteur impose une position.
- Les joueurs changent de postures à chacune des transformations



La bouteille soule

Organisation : Equipes de trois élèves. Deux élèves face à face : les pareurs. Un élève entre les deux autres : la bouteille.

But du jeu : Recevoir, renvoyer la bouteille.

Modalités d'exécution : La bouteille doit assurer une posture tonique et gardant les pieds au sol. Les pareurs doivent la réceptionner et renvoyer en toute sécurité. Les élèves changent de rôles tous les cinq balancements.

Critères d'évaluation :

- Accepter la situation de déséquilibre pour la bouteille,
- Réceptionner la bouteille en toute sécurité.



Pour voir ou on en est

Les échafaudages

Organisation : Equipe de trois mixte. Espace sécurisé et délimité.

But du jeu : Présenter un enchaînement de deux figures dont au moins une à étage et comportant une entrée, un milieu, une fin.

Consigne possible : « réalisez un enchaînement comportant deux échafaudages dont un avec un porter. »

Modalités d'exécution :

Les équipes composées par l'enseignant tiennent compte des différentes statures : groupe avec porteur, voltigeur et pareur ou groupe de gabarit équivalent.

Chaque groupe cherche, s'exerce puis présente un enchaînement de trois figures dont au moins une à étage.

Critères de réussite :

- Réaliser deux échafaudages dont un avec porter.
- Monter et démonter sans interruption les deux échafaudages.
- Donner une dimension esthétique à la représentation (entrée, sortie, expression corporelle)

Critères d'évaluation :

- Maintenir l'échafaudage durant au moins 5 secondes.
- Evaluer le temps entre le démontage et le montage.
- Trouver une entrée et une sortie.
- Donner une dimension esthétique à la prestation.
- Faire preuve d'originalité.
- Recherche d'une prise de risque contrôlée.

UNE SITUATIONS DE REFERENCE



Pour apprendre et progresser

An pon

Organisation : Equipe de trois.

But du jeu : Choisir et reproduire une clef de voûte.

Modalités d'exécution : L'équipe en choisit une parmi les figures suivantes : se répartit les rôles, s'entraîne en respectant une chronologie de montage et de démontage, et présente le résultat au groupe classe.

Critère d'évaluation :

- Identifier la clef de voûte choisie.
- Stabiliser la position dans des postures « gainées » et toniques.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Tenir 5 secondes la position.

Variantes :

- 2 porteurs et 2 voltigeurs

DES SITUATIONS ORGANISEES :
- PAR OBJECTIFS
- PAR ATELIERS

a kat pat

Organisation : Equipe de trois, quatre.

But du jeu : Réaliser un échafaudage à un étage : les porteurs sont à quatre pattes.

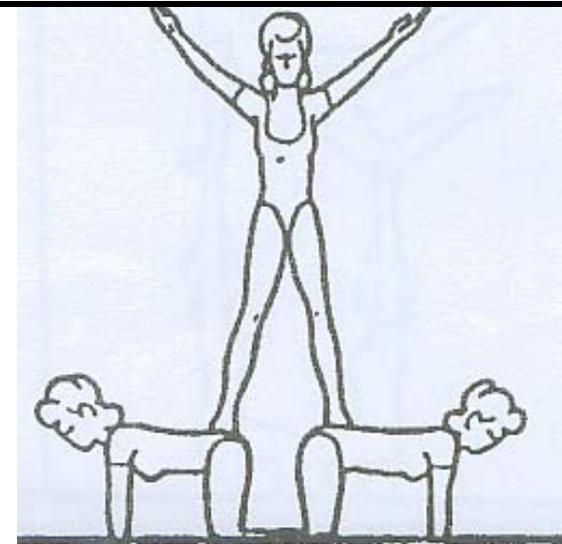
Modalités d'exécution : L'équipe cherche une figure acrobatique, définit les rôles (porteurs, voltigeurs), s'entraîne en respectant une chronologie de montage et de démontage, et présente le résultat au groupe classe.

Critère d'évaluation :

- Stabiliser la position dans des postures « gainées » et toniques.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Tenir 5 secondes la position.

Variantes :

- nombre de porteurs ou/et de voltigeurs



Fèy épi défèy (montage/démontage)

Organisation : Equipe de quatre

But du jeu : Monter et démonter une figure (clef de voûte, kat pat) dans un ordre chronologique et sécuritaire.

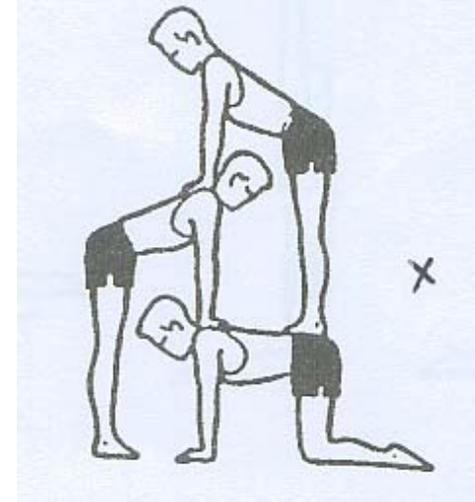
Modalités d'exécution : L'équipe, ayant choisi un modèle, doit, après plusieurs essais, déterminer qui s'installe en premier, second... (l'ordre établi pour le montage) et de même pour le démontage.

Critère d'évaluation :

- Fluidité dans la réalisation

Variantes :

- enchaînement de deux figures identiques.
- Enchaînement de deux figures différentes.



L'abécédaire

Organisation : Equipe de deux, trois, quatre.

But du jeu : Réaliser une lettre de l'alphabet en majuscule d'imprimerie.

Modalités d'exécution : L'équipe choisit une lettre, la dessine sur un support et cherche une représentation corporelle identifiable.

Critères d'évaluation :

- Reconnaître la lettre.
- Stabiliser la position dans des postures « gainées » et toniques.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.

Variantes :

- Graphies différentes (script, cursive ...)
- Ecriture des mots de deux ou trois lettres.



Les bâtisseurs

Organisation : Equipe de deux à trois joueurs : avec les rôles de porteur et voltigeur.

But du jeu : Reproduire le maximum de figures présentées sur un référent. (doc annexe)

Modalités d'exécution : L'équipe s'entraîne et présente au moins cinq figures choisies dans le référent. Une hiérarchisation des difficultés est proposée. L'équipe se répartit les rôles.

Critères d'évaluation :

- Respect des règles et des contraintes.
- Maintien de la figure pendant 5, 6 secondes.
- L'entente entre les partenaires.



Les nombres grecs

Organisation : Equipe de joueurs dont le nombre est imposée (de tétra : 4 à déca : 10)

But du jeu : Monter et démonter une figure imposée avec un nombre précis de joueurs.

Modalités d'exécution : Le groupe s'entraîne et présente la figure choisie dans le référent.. Les joueurs se répartissent les rôles et s'organisent.

Critère d'évaluation :

- Synchronisation du montage et du démontage.
- Stabilité de la figure et équilibre harmonieux de l'ensemble.
- Entente entre les partenaires.

Variantes :

- Construction et démontage trois fois de suite la même figure.
- Obligation d'une composition avec un étage.
- Accompagnement sonore



Pour mesurer les progrès

Les échafaudages

Organisation : Equipe de trois mixte. Espace sécurisé et délimité.

But du jeu : Présenter un enchaînement de deux figures dont au moins une à étage et comportant une entrée, un milieu, une fin.

Consigne possible : « réalisez un numéro de spectacle comportant deux échafaudages dont un avec un porter. »

Modalités d'exécution :

Les équipes composées par l'enseignant tiennent compte des différentes statures : groupe avec porteur, voltigeur et pareur ou groupe de gabarit équivalent.

Chaque groupe cherche, s'exerce puis présente un enchaînement de trois figures dont au moins une à étage.

Critères de réussite :

- Proposer deux échafaudages dont un avec porter.
- Monter et démonter sans interruption les deux échafaudages.
- Donner une dimension esthétique à la représentation (entrée, sortie, expression corporelle)

Critères d'évaluation :

- Maintenir l'échafaudage durant au moins 5 secondes.
- Accepter une vingtaine de secondes entre le démontage du premier échafaudage et le montage du second.
- Trouver une entrée et une sortie.
- Donner une dimension esthétique au numéro.
- Faire preuve d'originalité.
- Recherche d'une prise de risque maîtrisée.

UNE SITUATIONS DE REFERENCE



Pour évaluer

DES OUTILS POUR L'ENSEIGNANT

TABLEAU POUR L'ENSEIGNANT

Nom de l'équipe :

Date :

	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
1. Maintien de l'échafaudage durant au moins 5 secondes.			
2. Durée entre le démontage du premier échafaudage et le montage du second, une vingtaine de secondes.			
3a .Exécution d'une entrée.			
3b. Exécution d'une sortie.			
4. Dimension esthétique de la prestation..			
5. Créativité. Mise en œuvre de projet d'actions.			
6. Prise de risque maîtrisée.			

TABLEAU POUR L'ELEVE

Nom de l'élève :

Date :

Je sais :

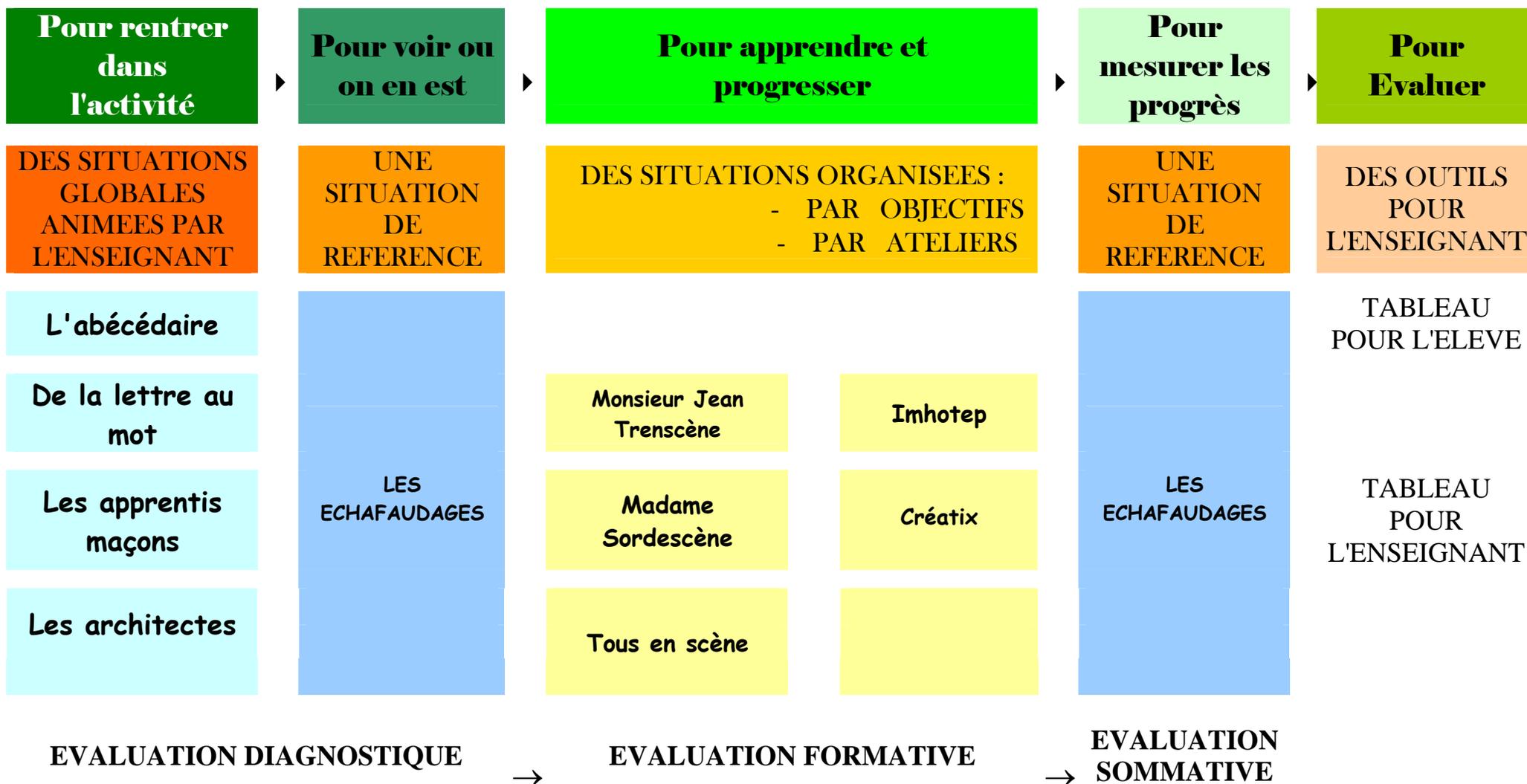
	OUI	NON	En partie
1a. m'équilibrer dans différentes positions et rester tonique.			
1b. porter un camarade en restant immobile pendant 5 secondes.			
1c. rester immobile sur un camarade pendant 5 secondes.			
2. me placer et me déplacer pour faciliter le montage et le démontage d'un échafaudage			
3a .Exécuter une entrée.			
3b. Exécuter une sortie.			
4. présenter au public un enchaînement harmonieux.			
5. faire preuve de créativité.			
6. Prendre des risques maîtrisés.			

CYCLE 3

CYCLE 3 COMPETENCE SPECIFIQUE :

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

- Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits).



Pour rentrer dans l'activité

L'abécédaire

Organisation : Equipe de deux, trois, quatre.

But du jeu : Réaliser une lettre de l'alphabet en majuscule d'imprimerie.

Modalités d'exécution : L'équipe choisit une lettre et cherche une représentation corporelle identifiable.

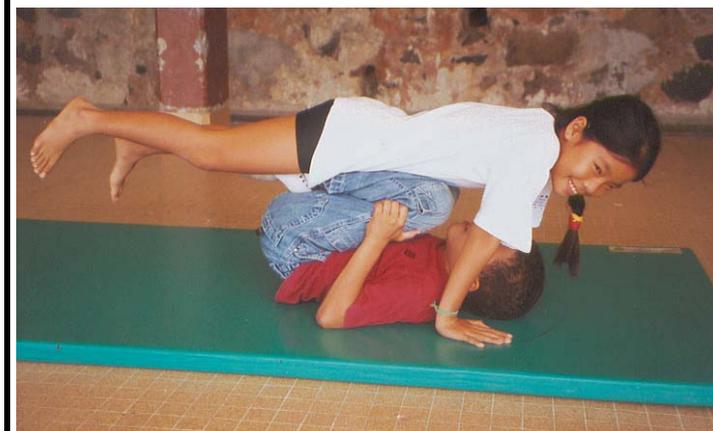
Critères d'évaluation :

- Reconnaître la lettre.
- Stabiliser la position dans des postures « gainées » et toniques.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Tenir cette position pendant 7 secondes.

Variante :

- Graphies différentes (script, cursive ...)

DES SITUATIONS GLOBALES ANIMEES PAR L'ENSEIGNANT



De la lettre au mot

Organisation : Equipe de trois, quatre, cinq.

But du jeu : Ecrire un mot en majuscule d'imprimerie.

Modalités d'exécution : L'équipe choisit un mot et cherche une représentation corporelle identifiable.

Critères d'évaluation :

- Reconnaître le mot.
- Stabiliser la position dans des postures « gainées » et toniques.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Tenir cette position pendant 7 secondes.

Variante :

- Ecrire un mot au nombre de lettres imposé.



Les apprentis maçons

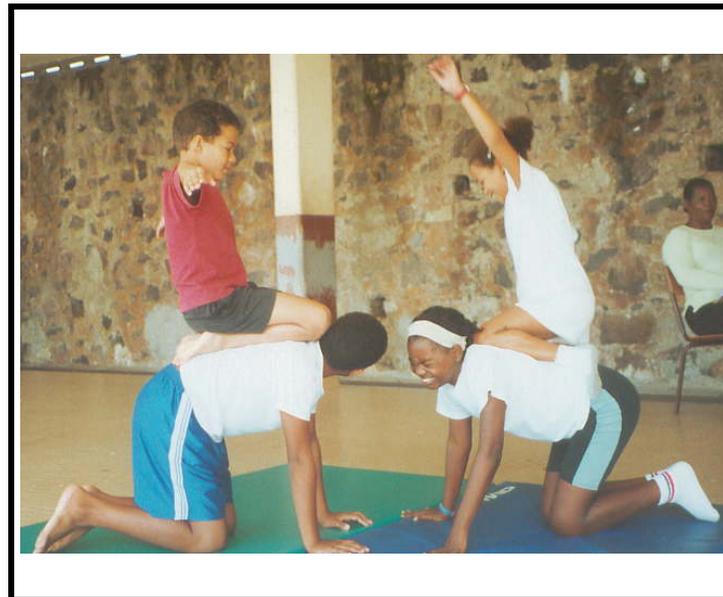
Organisation : Equipe de deux, trois, quatre.

But du jeu : Reproduire trois figures imposées (plan de l'architecte), une à deux, trois puis quatre maçons.

Modalités d'exécution : L'équipe choisit trois figures qu'elle doit reproduire à l'identique.

Critères d'évaluation :

- Reconnaître les figures choisies.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Tenir cette position pendant 7 secondes.



Les architectes

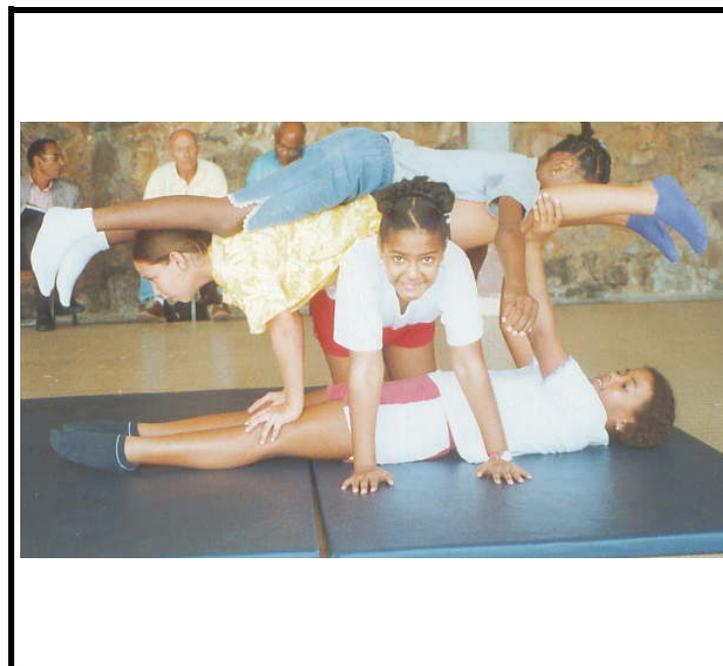
Organisation : Equipe de deux, trois, quatre.

But du jeu : Créer trois figures nouvelles en s'inspirant du répertoire déjà connu. (créations personnelles ou plan)

Modalités d'exécution : L'équipe s'inspire du répertoire déjà connu pour proposer des figures originales.

Critères d'évaluation :

- Repérer la différence entre les figures proposées et celles du répertoire.
- Maîtriser la stabilité et la solidité des appuis au sol.
- Tenir cette position pendant 7 secondes.



Pour voir ou on en est

Les échafaudages

Organisation : Equipe mixte. Espace sécurisé et délimité.

But du jeu : Présenter en musique un enchaînement de cinq figures dont au moins trois à étage, entrecoupé d'enchaînement gymnique (roulades, roue, équilibre ...) et comportant une entrée, un milieu, une sortie.

Consigne possible : « réalisez un numéro de spectacle comportant cinq échafaudages dont trois minimum avec un porter. »

Modalités d'exécution :

Les équipes composées par l'enseignant tiennent compte des différentes statures : groupe avec porteur, voltigeur et pareur ou groupe de gabarit équivalent.

Chaque groupe cherche, s'exerce puis présente un enchaînement de cinq figures dont au moins deux à 1 étage, une à 2 étages, une avec renversement.

Critères de réussite :

- Proposer cinq échafaudages dont trois avec porter .
- Monter et démonter sans interruption les cinq échafaudages.
- Donner une dimension esthétique à la représentation (entrée, sortie, expression corporelle)

Critères d'évaluation :

- Maintenir les échafaudages durant au moins 7 secondes.
- Faire un enchaînement gymnique d'une vingtaine de secondes entre le démontage du premier échafaudage et le montage du second.
- Trouver une entrée et une sortie.
- Donner une dimension esthétique au numéro.
- Faire preuve d'originalité.
- Recherche d'une prise de risque maîtrisée.

UNE SITUATIONS DE REFERENCE



Pour apprendre et progresser

Monsieur Jean Trensene

Organisation : Equipe de 5 à 6 participants.

But du jeu : Ajouter une entrée à une figure déjà connue et les travailler sur fond musical.

Modalités d'exécution : Chaque équipe choisit une musique dans un répertoire proposé (4 à 5 extraits choisis) et recherche une évolution chorégraphique en accord avec la musique pour une entrée.

Critère d'évaluation :

- Respecter l'orientation face au public.
- Respecter les phrases musicales et le rythme durant toute la prestation.
- Respecter un ordre d'entrée facilitant la présentation de l'échafaudage.
- Faire preuve d'originalité et d'esthétisme

Variantes :

- Support musical différent au cours de l'entrée.
- Apport d'éléments gymniques (roulade , roue, saut ...)

DES SITUATIONS ORGANISEES : - PAR OBJECTIFS - PAR ATELIERS



Madame Sordescene

Organisation : Equipe de 5 à 6 participants.

But du jeu : Ajouter une sortie à une figure déjà connue et les travailler sur fond musical.

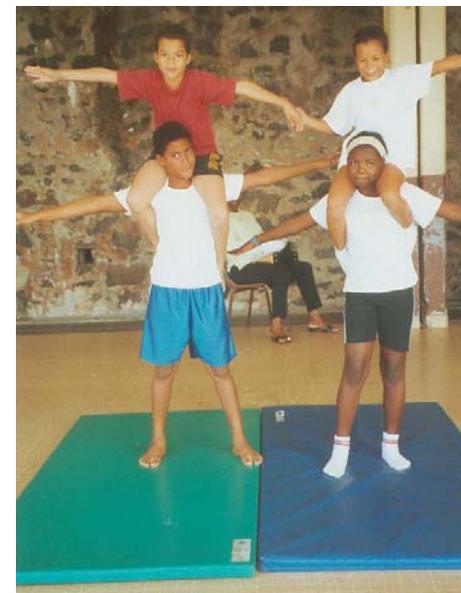
Modalités d'exécution : Chaque équipe choisit une musique dans un répertoire proposé (4 à 5 extraits choisis) et recherche une évolution chorégraphique en accord avec la musique pour une sortie .

Critère d'évaluation :

- Respecter l'orientation face au public pour saluer.
- Respecter les phrases musicales et le rythme durant toute la prestation.
- Respecter un ordre de sortie résultant du démontage de l'échafaudage.
- Faire preuve d'originalité et d'esthétisme.

Variantes :

- Support musical différent
- Apport d'éléments gymniques (roulade , roue, saut ...) au cours de la sortie.



Tous en scène

Organisation : Equipe de 5 à 6 participants.

But du jeu : Enchaîner sans rupture entrée, deux figures connues et sortie sur fond musical.

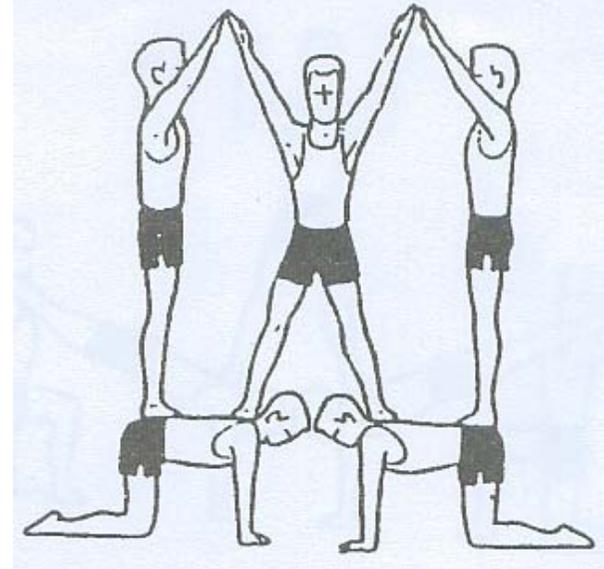
Modalités d'exécution : Chaque équipe choisit une musique dans un répertoire proposé (4 à 5 extraits choisis) et recherche une évolution chorégraphique en accord avec la musique pour la numéro de spectacle.

Critère d'évaluation :

- Respecter les phrases musicales et le rythme durant toute la prestation.
- Respecter un ordre d'enchaînement résultant des montages et des démontages des différentes figures.
- Faire preuve d'originalité et d'esthétisme.

Variantes :

- Augmentation du nombre de figures connues à enchaîner.
- Apport d'éléments gymniques (roulade , roue, saut ...) au cours des enchaînements.



Imhotep

Organisation : Equipe mixte de 5 à 6 élèves de gabarit proche.

But du jeu : Rechercher des pyramides aériennes en tenant compte des consignes exigées.

Modalités d'exécution : Chaque équipe tire au sort une fiche indiquant une série de contraintes permettant de réaliser une pyramide. Les élèves se répartissent les rôles avant la réaliser. Exemples :

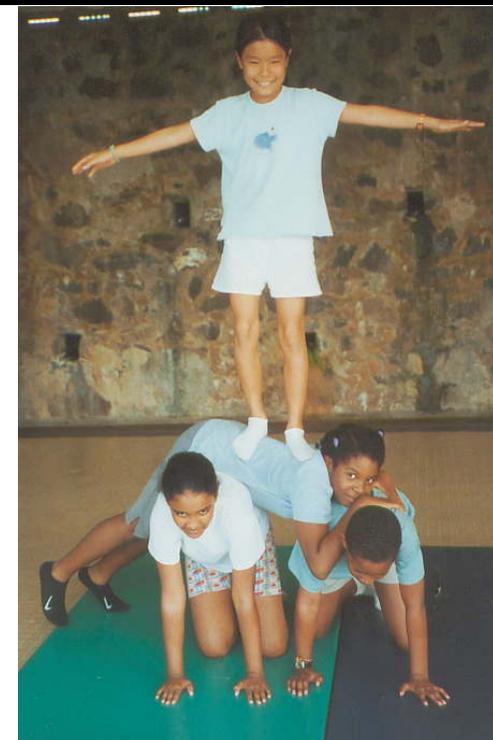
- Pyramide à deux étages. 2 porteurs. 1 porteur/ voltigeur. 1 voltigeur. 1 pareur.
- Pyramide à deux étages. 3 porteurs. 2 porteurs/voltigeurs. 1 voltigeur.
- Pyramide à un étage. 2 porteurs. 1 voltigeur renversé. 2 pareurs.
- Pyramide à un étage. 2 porteurs. 2 voltigeurs. 1 pareur. Au moins une position oblique.
- Pyramide à un ou deux étages. 2 porteurs. 3 voltigeurs. 1 pareur.

Critère d'évaluation :

- Vérifier l'adéquation entre les contraintes et la réalisation de la pyramide.
- Maintenir l'équilibre de la pyramide pendant 7 secondes.

Variantes :

- Si possible changement de rôle (porteur, voltigeur)
- Reproduction d'une pyramide imposée (voir planche)



Créatif

Organisation : Equipe mixte de 5 à 6 élèves de gabarit proche.

But du jeu : Inventer 5 figures aériennes dont 2 à deux étages et 1 avec renversement.

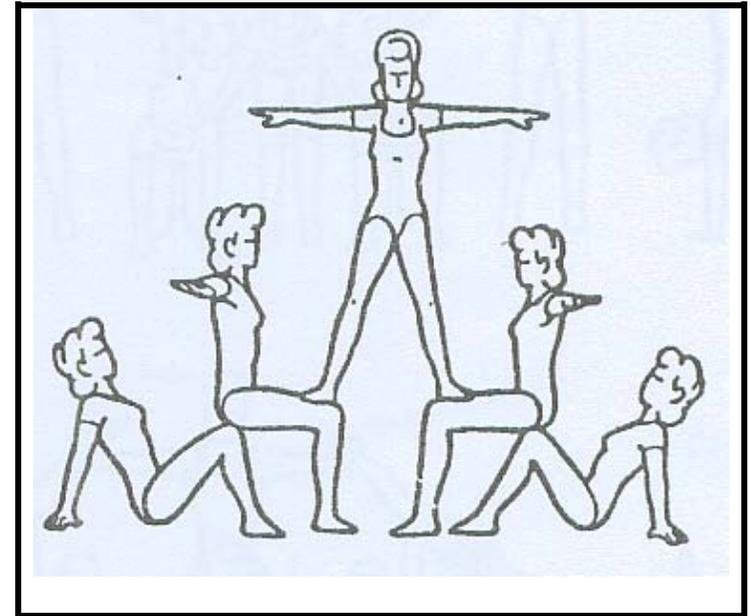
Modalités d'exécution : Chaque groupe cherche, s'exerce puis présente un enchaînement de ces cinq figures sur fond musical.

Critère d'évaluation :

- Maintenir les figures durant au moins 7 secondes.
- Proposer un prestation avec enchaînement esthétique et rythmique.
- Faire preuve d'originalité.
- Recherche d'une prise de risque maîtrisée.

Variantes :

- Augmentation du nombre de figures.
- Variation du nombre de participants
- Changement du style de musique.



Pour mesurer les progrès

Les échafaudages

Organisation : Equipe mixte. Espace sécurisé et délimité.

But du jeu : Présenter en musique un enchaînement de cinq figures dont au moins trois à étage, entrecoupé d'enchaînement gymnique (roulades, roue, équilibre ...) et comportant une entrée, un milieu, une sortie.

Consigne possible : « réalisez un numéro de spectacle comportant cinq échafaudages dont trois minimum avec un porter. »

Modalités d'exécution :

Les équipes composées par l'enseignant tiennent compte des différentes statures : groupe avec porteur, voltigeur et pareur ou groupe de gabarit équivalent.

Chaque groupe cherche, s'exerce puis présente un enchaînement de cinq figures dont au moins deux à 1 étage, une à 2 étages, une avec renversement.

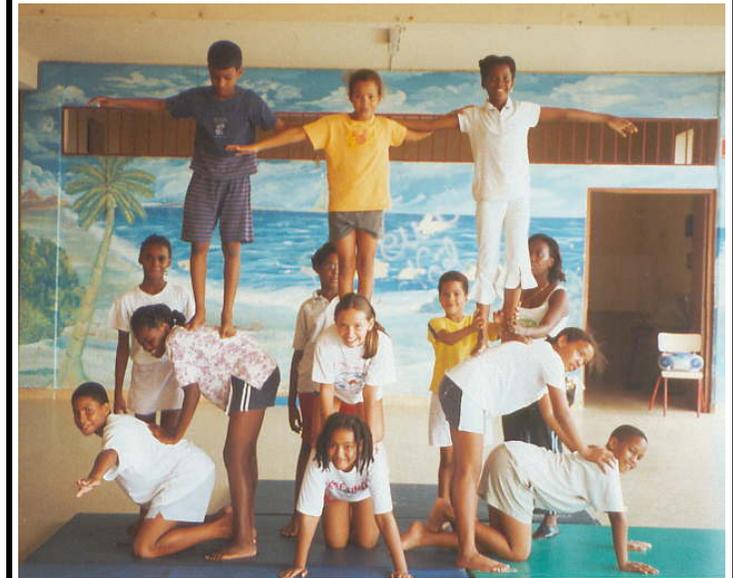
Critères de réussite :

- Proposer cinq échafaudages dont trois avec porter .
- Monter et démonter sans interruption les cinq échafaudages.
- Donner une dimension esthétique à la représentation (entrée, sortie, expression corporelle)

Critères d'évaluation :

- Maintenir les échafaudages durant au moins 7 secondes.
- Faire un enchaînement gymnique d'une vingtaine de secondes entre le démontage du premier échafaudage et le montage du second.
- Trouver une entrée et une sortie.
- Donner une dimension esthétique au numéro.
- Faire preuve d'originalité.
- Recherche d'une prise de risque maîtrisée.

UNE SITUATIONS DE REFERENCE



Pour évaluer

DES OUTILS POUR L'ENSEIGNANT

TABLEAU POUR L'ENSEIGNANT

Nom de l'équipe :

Date :

	Acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
1. Maintien de l'échafaudage durant au moins 7 secondes.			
2. Durée entre le démontage du premier échafaudage et le montage du second, une dizaine de secondes.			
3a .Exécution d'une entrée chorégraphique ou gymnique.			
3b. Exécution d'une sortie chorégraphique ou gymnique.			
4. Dimension esthétique de la prestation.			
5. Réalisation de la prestation avec respect du support musical.			
6. Créativité. Mise en œuvre de projet d'actions.			
7. Prise de risque maîtrisée.			

TABLEAU POUR L'ELEVE

Nom de l'élève :

Date :

Je sais :

	OUI	NON	En partie
1a. m'équilibrer dans différentes positions et rester tonique.			
1b. porter un camarade en restant immobile pendant 7 secondes.			
1c. rester immobile sur un camarade pendant 7 secondes.			
2. me placer et me déplacer pour faciliter le montage et le démontage d'un échafaudage			
3a .Exécuter une entrée chorégraphique ou gymnique.			
3b. Exécuter une sortie chorégraphique ou gymnique.			
4. présenter au public un enchaînement harmonieux.			
5. respecter le support musical (rythme et phrases musicales).			
5. faire preuve de créativité.			
6. Prendre des risques maîtrisés.			

