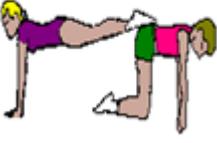


Acrosport Compétence Niveau 1 :

« Concevoir et réaliser un enchaînement à 4 ou 5 d'au moins 5 figures acrobatiques , montées et démontées en sécurité , choisies en référence à un code commun, reliées par des éléments gymniques et chorégraphiques .
 Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples. »

CA	<ul style="list-style-type: none"> • ANALYSER et CRITIQUER la compétence attendue 	<ul style="list-style-type: none"> - Niveler des degrés d'acquisition en fonction des compétences nécessaires pour réaliser une figure : Validation en continu « je teste et je me fais valider dans un rôle particulier». - validation déléguée en partie aux élèves : chaque figure est analysée sur 3 temps (montage, maintient et démontage) ; les critères de validation sont simples, pour le porteur : le placement et à la stabilité ; pour le voltigeur : la précision et le gainage. - Un élève face à lui même : chaque élève passe dans le rôle de metteur en scène (je choisi des figures maîtrisées pas le groupe, j'organise l'enchaînement en fonction du thème de séance, et je fais valider)
OE	<ul style="list-style-type: none"> • CIBLER-Choisir UN (deux) objets d'enseignement prioritaires 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer les capacités à porter et voltiger. - Présenter un enchaînement de figures maîtrisées.
FPS	<ul style="list-style-type: none"> • HABILLER- construire une situation qui infère la CA 	<p>« L'oie-crobate » : 2 groupes de 4 élèves s'opposent, chaque équipe jette le dé à tour de rôle et avance d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé, puis réalise la figure indiquée, l'équipe adverse valide ou non la figure en fonction des critères préalablement énoncés (stabilité sur le montage, le maintient et le démontage pour le porteur ; précision sur les pauses d'appuis, gainage et délicatesse de la descente pour le voltigeur). Les élèves sont dans le jeu, de ce fait ils sont souvent très exigeants dans les critères de validation, qu'ils intègrent rapidement.</p>
Evalueur	<ul style="list-style-type: none"> • CHOISIR les critères- indicateurs- fils rouges 	<p>Les critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la sécurité dans la réalisation des figures - la connaissance des critères de validation - la capacité à expliquer son jugement (la figure n'est pas validé parce que...) <p>Les indicateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la précision dans la réalisation des figures (montage, temps de maintient et démontage)
Valider des items du socle	<ul style="list-style-type: none"> • Ce que la FPS valide: 	<p>Socle</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Acquisition d'une démarche d'investigation et la maîtrise de connaissances sur l'organisation, le fonctionnement et les possibilités du corps humain » : Gainage, contrepoids, centre de gravité... (validation des niveau de compétence de porteur ou voltigeur.) - « Exercice de la citoyenneté vécue en acte » : capacité à assurer sa sécurité et celle des autres, notamment dans les différents rôles sociaux. (parade, niveaux de difficultés)

Oie-crobrate...

DEPART							
	DUO MIROIR	DUO MIROIR	DUO MIROIR	DUO MIROIR	DUO MIROIR	DUO MIROIR	REJOUER
	→	→	→	→	→	→	↓
							
DUO MIROIR					DUO MIROIR		DUO MIROIR
	←	←	←	←	←	←	←
							
Reculer de 4 cases							ARRIVEE
	→	→	→	→	→	→	

Règle de L'oie-crobrate :

- 2 équipes de 4 s'opposent.
- Chaque équipe jette le dé à tour de rôle, et avance d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé.
- Pour valider son déplacement l'équipe doit réaliser la figure indiquée dans la case
- L'équipe adverse valide ou non la figure (fair-play). • En cas d'échec, on recule de 2 cases. • L'élève qui aide doit changer à chaque lancer de dé

Degré d'acquisition
« Observer et apprécier »

Début d'acquisition /1	Concentration aléatoire, connaissance vague d'un critère de réussite	
A renforcer /1,5	Attentif mais n'identifie pas toujours la validité du critère lors de la réalisation	
Acquis 2 - 3	Concentré , observation très juste sur des figures simples et moyennes	
Expert 3,5 - 4	Sait « trancher » pour décider de son jugement et argumente ses choix.	

Degré d'acquisition
« Porteur ou Voltigeur »

	PORTEUR	VOLTIGEUR
Début d'acquisition /2,5	Sur 4 appuis (4 pattes) ou sur le dos, est capable de rester stable pendant la phase de maintien.	Se précipite un peu, ne respecte pas toujours les règles de sécurité et d'efficacité. Maîtrise de la position verticale ou 4 appuis sur porteur très stable et ou 2 porteurs
A renforcer /5	Sur 4 appuis (4 pattes), est capable de rester stable pendant les phases de montée, maintien et descente.	Légères hésitations sur les poses d'appuis. Maîtrise sur les positions simples, sur des bases stables (4 pattes, 1er étage)
Acquis / 7,5	Maîtrise des positions plus hautes ou avec moins d'appuis. Verrouille les articulations, contracte les muscles.	Positionne ses appuis rapidement sur le porteur, monte et descend avec légèreté, est gainé.
Expert / 8,5	Maîtrise les positions hautes, avec des appuis réduits au sol. Accompagne des figures dynamiques.	Idem corps à l'horizontal + ou en renversement sur bases assez stable du porteur.

Acrosport Compétence Niveau 2 :

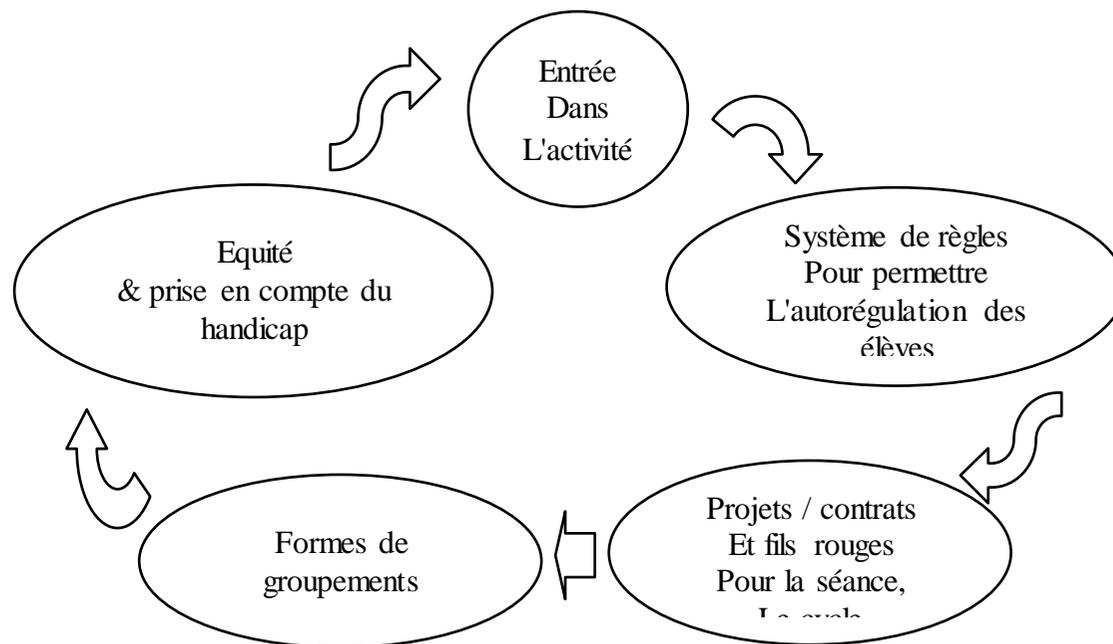
« Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée.
Juger les prestations à partir d'un code construit en commun. »

CA	<ul style="list-style-type: none"> ANALYSER et CRITIQUER la compétence attendue 	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève se confronte au rôle de metteur en scène : mise en scène réalisée dans le but de créer des impacts visuels (effets, difficultés...), notamment au travers des montages et démontages acrobatiques ou chorégraphiques. - Niveler des degrés d'acquisition en fonction des compétences nécessaires pour réaliser une figure : Validation en continu « je teste et je me fais valider dans un rôle particulier ». - validation déléguée en partie aux élèves : savoir trancher pour décider de son jugement et argumenter ses choix. - Savoir évaluer le niveau de difficulté d'une figure (connaissance du code commun construit en fonction de niveaux de compétence), pour pouvoir créer ses propres figures.
OE	<ul style="list-style-type: none"> CIBLER-Choisir UN (deux) objets d'enseignement prioritaires 	<p>- Créer des impacts visuels en jouant sur les montages et démontages des figures.</p>
FPS	<ul style="list-style-type: none"> HABILLER- construire une situation qui infère la CA 	<p>« Les 10 défis » Les élèves sont par groupe de 5. Ils vont devoir relever différents défis consistant à monter ou démonter des figures de façon dynamique et/ou originale. A partir de figures maîtrisées par l'ensemble des groupes, chaque équipe va se confronter sur 10 défis. Ce travail de mise en scène permet de faire prendre conscience aux élèves que pour une même figure on peut varier les formes de montage et de démontage en exploitant les élèves « joker », en travaillant sur une thématique, sur une musique, en jouant sur le côté acrobatique...</p>
Evalueur	<ul style="list-style-type: none"> CHOISIR les critères- indicateurs- fils rouges 	<p>Les critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la maîtrise des figures présentées - l'originalité des montages et démontages - l'impact visuel créé chez le spectateur <p>Les indicateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les figures s'enchaînent sans temps d'arrêt - l'enchaînement se construit par alternance de phases statiques (figures) et dynamiques (montages et démontages).
Valider des items du socle	<ul style="list-style-type: none"> Ce que la FPS valide: 	<p>Socle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Concevoir et mener des projets jusqu'à leur terme, travailler en équipe et respecter des échéances » : Concevoir et réaliser un enchaînement (validation des compétences de metteur en scène, investissement dans les différents rôles sociaux, et dans le travail de groupe).

Compétence N2 en Acrosport

« Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée.

Juger les prestations à partir d'un code construit en commun. »



Entrée dans l'activité	Jeux permettant d'intégrer les critères de validation (donc de sécurité) des figures.
Système de règles pour permettre l'autorégulation des élèves	Des critères de validation simples (déjà utilisés en niveau 1) pour la validation des figures par les élèves. Des metteurs en scène à tour de rôle. Un temps de mise en scène à chaque séance.
Projets / contrats et fils rouges pour la séance, le cycle.	Co évaluation pour la validation des rôles de « porteur » et « voltigeur » Validation du rôle de « metteur en scène », chaque élève est validé individuellement dans ce rôle en fonction du thème de séance (effets liés à l'utilisation de l'espace, du temps, des relations entre partenaires...). Fils rouges pour le groupe : - choix de figures maîtrisées et au niveau du groupe. - organise son enchaînement en alternant phases statiques (figures) et dynamiques (montage, démontage et liaisons) pour créer des impacts visuels.
Formes de groupements	Des groupes stables, homogènes entre eux, constitués par l'enseignant.
Equité et prise en compte du handicap	Chaque élève se spécifie dans le rôle de porteur ou de voltigeur. Le niveau de difficulté du groupe est identifié par le niveau de compétence atteint par chacun de ses membres (fiches individuelles)

Les 10 défis



Figure 1

Figure 2

Figure 3

Figure 4

Figure 5

Défi 1 : Trouver 4 moyens différents de monter la figure 3 en toute sécurité.

Défi 2 : Passer de la figure 1 à la figure 2 sans que le voltigeur ne touche le sol.

Défi 3 : Passer de la figure 3 à la figure 5 sans que le voltigeur ne touche le sol.

Défi 4 : Passer de la figure 3 à la figure 5 en transformant le voltigeur en porteur.

Défi 5 : Trouver 1 moyen original de monter la figure 4 en toute sécurité.

Défi 6 : Trouver 1 moyen original de démonter la figure 5 en toute sécurité.

Défi 7 : Trouver 1 moyen acrobatique de démonter la figure 4 en toute sécurité.

Défi 8 : Choisir une figure de son enchaînement (ou du code de la classe) :

- Trouver deux moyens différents de la monter en toute sécurité.
- Trouver deux moyens différents de la démonter en toute sécurité.

Défi 9 : Choisir deux autres figures de son enchaînement (ou du code de la classe).

- Passer de l'une à l'autre sans que le voltigeur ne se déplace en marchant.

Défi 10 : Choisir 3 figures et trouver deux moyens différents de les monter, démonter & enchaîner (recherche des techniques originales et/ou acrobatiques).

Degré d'acquisition :
« concevoir et réaliser un enchaînement »

Début d'acquisition /1	Les éléments sont rarement validés	Figures brutes
A renforcer /3,5	Les éléments sont souvent maîtrisés.	Organisation de l'enchaînement avec un début et une fin et quelques liaisons simples.
Acquis 4 - 6	Les éléments sont toujours maîtrisés mais souvent légèrement inférieurs au niveau du groupe	Début , liaisons et fin réalisées « proprement »
Expert 6,5 - 8	Les éléments sont complexes, révélateurs des compétences des élèves du groupe	Mise en scène bien réalisées dans le but de créer des impacts visuels (Effets, difficultés...)