

GRS – Cerceau – Cycle 3

Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

But de tâche : Réaliser 3 exploits devant un public

Critères de réussite :

–Tourner : faire tourner pendant 10 secondes le cerceau (autour du doigt, bras, taille, jambe...)

–Rouler : faire rouler le cerceau pendant 10 secondes (tout droit, le faire revenir vers moi)

–Lancer : lancer le cerceau et le rattraper (différentes hauteurs, différentes directions)

Contraintes :

–si l'élève parvient à faire 3 fois l'exploit demandé = c'est validé, il passe au niveau supérieur

–si l'élève ne réussit pas à faire l'exploit demandé 3 fois = il s'entraîne encore

Finalisation :

–Se produire sur une scène face aux familles pour le spectacle de Noël.

Séance	Statut de la séance	Déroulement	Organisation	Bilan
1 (50 min)	Phase d'appropriation : manipulation du cerceau.	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune consigne n'est donnée sinon des règles de sécurité: Se tenir éloigner des autres pour ne pas leur faire mal et prendre soin du matériel - Au bout de 10 minutes, une mise en commun est faite, qu'avez-vous réussi à faire avec le cerceau? (les élèves viennent tour à tour montrer ce qu'ils ont fait) - Après 10 minutes de mise en commun, une nouvelle consigne est donnée aux élèves : vous allez tenter de réaliser une nouvelle action avec le cerceau, qui vous a été montrée ou non. - Bilan (après 10 minutes) : est-ce que vous y êtes arrivés ? (non pas forcément, niveau trop élevé) d'accord, dans ce cas, essayez d'en réaliser une autre. - Bilan : y êtes vous mieux arrivés ? - Présentation de la finalisation 	<ul style="list-style-type: none"> C – 5 min I – 10 min C – 5 min I – 10 min C – 5 min I – 10 min C – 5 min 	
2 (30 min)	Phase de confrontation : classement des figures réalisés en séance 1 (en classe)	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel de la séance précédente : Qu'avons-nous réussi à faire ? - Les actions sont classés en fonction du verbe d'action (rouler, tourner, lancer) et les élèves sont ensuite invités à les ranger par ordre croissant les figures en fonction de leur difficulté de réalisation. - Une fois le tableau établi, les critères de validation sont donnés : vous 	<ul style="list-style-type: none"> C – 10 min C – 15 min 	

		avez 5 essais par figure. Si vous parvenez à la réaliser 3 fois, elle est validée et vous passez à la suivante. Si vous n'y arrivez pas, vous vous entraînez pendant la séance et vous réessayez de la valider à la fin de la séance.	C – 5 min	
3 à 6 (50 min à 1h)	Séances d'apprentissage : à partir du tableau des figures, se faire évaluer par un camarade et prendre conscience de ce qu'il faut apprendre.	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel du tableau élaboré à la séance précédente et des modalités de validation. - Échauffements de 10 minutes. - Par groupe de 2 ou 3 élèves, 1 élève se met en action et l' (ou les) élève(s) qui le regarde(nt) valide(nt) ou non. - Bilan à la fin de la séance : avez-vous réussi à faire des exploits que vous n'arriviez pas à faire avant ? 	<p>C – 5 à 10 min</p> <p>G – 30 min</p> <p>C – 5 à 10 min</p>	
7 à ... (50 min à 1h)	Séances de recherche : par groupes, ils choisissent les éléments qui vont apparaître dans leur spectacle.	<ul style="list-style-type: none"> - Rappel du travail fait jusqu'à présent en GRS. - Échauffements de 10 minutes. (chacun son tour, un élève vient face aux autres et montre un échauffement). - Par groupe de 2 à 6 élèves, ils se mettent d'accord pour choisir des exploits que tout le monde arrive à faire ou non et d'un enchaînement possible pour le spectacle. - A la fin de chaque séance, les groupes passent devant les autres élèves et le public donne des conseils sur ce qu'il reste à améliorer, ce sur quoi il va falloir encore s'entraîner. - Les élèves développent leur rôle de gymnaste concentré et impliqué dans un travail d'équipe ainsi que celui de spectateur qui sait apprécier le travail des autres et avoir un œil critique vis à vis de leur pratique. 	<p>C – 5 à 10 min</p> <p>C – 10 min</p> <p>G – 25 min</p> <p>C – 15 min</p>	

	1	2	3	4	5
Tourner (pendant 10 secondes)	Autour du bras	Autour du doigt	Autour de la taille	Autour de la jambe	
Lancer	En l'air sans l'attraper	En l'air et attraper le cerceau avec le bras	En l'air et attraper le cerceau avec la main	En l'air et attraper le cerceau avec la jambe	
Rouler	Vers l'avant	Vers l'avant puis vers nous	Seulement vers nous		
Sauter	<u>Dans</u> le cerceau quand <u>quelqu'un d'autre le tient</u>	<u>Dans</u> le cerceau quand <u>c'est moi qui le tient</u>	Utiliser le cerceau comme une corde à sauter	Par <u>dessus</u> le cerceau	