

Un module d'apprentissage ACROSPORT en CM2 à l'école Jacques Prévert



Une expérience pédagogique à Boissy Saint-Léger (année 2007/2008)

Collavet Isabelle CPD EPS - Inspection Académique du Val-de-Marne
Durieux Cathy, Gelly Laurence IMF - 17ème circonscription

Dossier « conseillers pédagogiques EPS Val-de-Marne »

Module Acrosport - Fiche 1/2 : séance n°1

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 1) Cycle 3

Classe : CM2

Durée : 60min

Compétences visées :

Disciplinaires : Se servir de modes d'actions acquis antérieurement pour des actions collectives plus complexes.
Transversales : Respecter des règles , inscrire son action avec celle des autres, contrôler ses réponses.

1^{ère} Situation : jeu des statues « 20minutes »

But : faire découvrir de nouveaux appuis au sol à plusieurs (en mobilité, en immobilité).

Consignes : se promener avec des « appuis de plus en plus gymniques c'est à dire inhabituels , manuels et renversés » sur le praticable, à l'arrêt de la musique former une statue selon les consignes (à 2, à 3, à 4) avec certaines positions (quatre pattes, sur 1 pied...) et se maintenir équilibré et immobile ;

Dès que la musique redémarre, on se déplace à nouveau etc.....

Dispositif : (schéma)

Les 30 élèves se déplacent sur le praticable, s'arrêtent et se regroupent à l'arrêt de la musique.

Critères de réussite :

- Pour les déplacements :
- Se déplacer dans la bonne position en respectant les contraintes.
- Pour les statues :
- Etre immobile et silencieux pendant quelques secondes à l'arrêt de la musique selon les consignes.
- Avoir respecté les consignes concernant les appuis : nombre et différentes parties du corps.

Rôle de l'enseignant : expliquer les précautions nécessaires quand on se déplace à 30 en même temps sur une surface définie et veiller au respect des consignes:

- vitesse réduite,
 - pas de changement brusque de trajectoire
 - éviter le bruit, s'immobiliser sans parler
- être attentif aux consignes « silence »



Module Acrosport - Fiche 2/2 : séance n°1

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 1) Cycle 3

Classe : CM2

Durée : 60min

Compétences visées :

Disciplinaires : Augmenter la sûreté et la solidité des prises de main.

Transversales : Coopérer à 4 en occupant différents rôles successifs :

- porteurs
- objets fragiles

2^{ème} Situation : Les déménageurs « 20 minutes »

But : Déménager un objet fragile « partenaire » d'un lieu à un autre sans le faire tomber , le prendre au sol puis l'accompagner jusqu'au sol. Dans certaines positions (quatre pattes, debout..).

Consignes :

- Les porteurs doivent être dans une position précise, quatre pattes, debout etc.....
- Les saisies sont libres
- Les positions de l'objet sont libres.

Dispositif : (schéma)

Les enfants sont repartis par groupe de quatre sur la largeur du praticable et doivent franchir cette largeur pour amener l'objet de l'autre côté.

3 porteurs – 1 objet
changement de rôle à chaque déplacement.

Critères de réussite :

Porteurs : réussir à transporter quelqu'un sans le faire tomber en le tenant solidement et avec précaution.

Objet : se durcir, pour faciliter le transport.

Rôle de l'enseignant :

Donne le signal aux groupes pour partir.

Vérifie les saisies.

Guide les élèves/zones interdites (cou – tête – dos).

Rappelle les principes de sécurité « Ne pas faire mal ,douceur et fermeté des saisies.

Organise l'inventaire des saisies et de leur efficacité.



Module Acrosport - Fiche 1/3 séance n°2

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 2) Cycle 3

Echauffement comme pour la séance n°1 : reprendre le jeu des statues «10 min »

Classe : CM2

Durée : 60min

Compétences visées :

- Augmenter la solidité des appuis et des prises
- Contrôler ses réponses
- Inscrire son action en coopération avec d'autres en tant que porteur ou voltigeur

Différencier les rôles – porteur- « objet fragile »

1^{ère} Situation : les déménageurs « 20 minutes »

But : Déménager un objet fragile « partenaire » d'un lieu à un autre sans le lâcher, le prendre au sol puis l'accompagner au sol, dans certaines positions (allongé, sur le ventre, sur le dos, debout, assis) de plus en plus contraignantes selon le niveau des élèves par rapport à la séance 1.

Consignes : les porteurs s'organisent par deux librement

- 1 élève guide et pare
- 1 élève est déménagé en respectant la position et la conservant du début à la fin.

Dispositif :

Les enfants sont par groupe de 4, sur 2 vagues de 4 groupes, ils se déplacent entre les 2 zones au signal de l'enseignant.

On change de rôle / comme la semaine précédente à chaque déplacement.

Critères de réussite :

- Porteurs : réussir à coordonner un déplacement à 2 sans faire tomber l'objet.
- Voltigeur : réussir à maintenir sa position en restant équilibré d'une zone à l'autre
- Pareur : aider, guider ses camarades d'une zone à l'autre.

Rôle de l'enseignant :

- Redonne les consignes et les règles d'or, veille aux prises, saisies et aide à construire avec les élèves la sécurité active.
- Donne le signal de départ des vagues, gère la fatigue, en faisant s'alterner l'action et l'observation.
- Invite les élèves à une observation mutuelle.

Inventaire des possibles : hiérarchisation

Incite par des contraintes de réduction d'appuis à trouver des positions inhabituelles (les porteurs sont dans différentes positions par rapport à la semaine précédente selon la réussite des élèves).



Module Acrosport - Fiche 2/3 séance n°2

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 2) Cycle 3

Durée : 60min

Classe : CM2

Compétences visées :

- Gérer les efforts à plusieurs
- Développer son sens esthétique et manifester son besoin de créer

Énoncer et respecter des règles pour créer à plusieurs avec efficacité et sécurité

2^{ème} Situation : construction d'un socle pour y réaliser une statue « 20 minutes »

But : découvrir le plaisir de faire des socles pour montrer aux autres ses réalisations.

Consignes :

- 2 socles possibles pour les porteurs (4 pattes ou allongé sur le dos)
- respecter les règles d'or, « ne pas faire mal »
- « respecter les zones d'appui »
- « rester immobile 3 secondes »
- « le pareur aide au montage et au démontage »

Dispositif :

Chaque groupe d'élèves doit inventer et reproduire son socle devant les autres en grand groupe.

2 temps :

1. 1 groupe invente, 1 groupe observe à l'aide d'une fiche.
2. chaque groupe montre aux autres.

Prise de photo possible pour déterminer les critères d'originalité ou de beauté des socles et statues, et mémoire de la classe pour les séances suivantes.



Critères de réussite :

- posture immobile 3 secondes.
- respect du socle.
- la réception s'effectue sans bruit.
- aide efficace du pareur.

Rôle de l'enseignant :

- il définit les fonctions de chaque rôle, porteur-voltigeur-pareur-observateur.
- précise les zones d'appui en passant dans les groupes.
- canalise les observateurs en les plaçant sur les côtés du praticable assis et les guide dans leur représentation de la pyramide (dessin, schéma).
- reformule au besoin les critères /socles et les statues.
- fait l'inventaire des zones d'appuis
- veille à la maîtrise du risque le maintien de la posture 3 secondes et le contrôle de la descente (importance du pareur).

Variables :

- Contraintes différentes → d'autres bases des porteurs
- Faire différent des autres, jouer sur l'originalité
- Des contraintes pour le voltigeur. Diminuer les appuis.

Hierarchiser les possibilités par les élèves (du + facile au + difficile)



Noms et Prénoms des enfants:

--	--	--	--

Dessin ou photo du porter « socle » :

Noms des porteurs :		
Noms des voltigeurs :		
Nom du pareur :		

<u>Règles d'or:</u>	oui	non
Ne pas faire mal		
Respecter les zones d'appui		
Rester immobile quand on est support « 3sec »		
Le pareur doit aider au montage et démontage.		

Module Acrosport - Fiche 1/4 : séance n°3

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 3) Cycle 3

Echauffement identique « jeu des statues » avec le thème des animaux « 10min »

Classe : CM2

Durée : 60min

Compétences visées :

- Différencier les rôles porteurs, voltigeurs, observateurs.
- Se concerter pour saisir, soutenir le partenaire.

Placer son corps, assurer le maintien postural par tonicité musculaire communiquer une émotion par rapport à une représentation.

1^{ère} Situation : les déménageurs (animaux) « 20 minutes ».

But : Pour les porteurs : se déplacer en portant un voltigeur pour représenter le déplacement typique d'un animal.

Pour le voltigeur : prendre une position, la garder jusqu'à l'arrivée.

Pour les observateurs : reconnaître, identifier de quel animal il s'agit.

Consignes :

Chaque déplacement doit être typique à l'animal annoncé.

Changement de rôle à chaque passage, jamais le même voltigeur dans le groupe.

Le voltigeur est fragile, il faut le déplacer sans heurt, ni déformation, début et fin au ralenti.

Dispositif :

Deux vagues de 4 groupes proposent un déplacement sur la largeur du praticable au signal de l'enseignant.

Critères de réussite :

- Les autres groupes trouvent le nom de l'animal.
- Atteindre la zone d'arrivée sans que le voltigeur ne soit « lâché » ou tombe.

Pas de bruit à la réception au sol du voltigeur

Rôle de l'enseignant :

- Organise les vagues, donne le signal de départ et veille aux arrivées.
- Dirige et utilise les meilleures trouvailles « déplacements ».
- Propose des déplacements, si manque de variété en ajoutant ou diminuant les contraintes.



Module Acrosport - Fiche 2/4 : séance n°3

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 3) Cycle 3

Compétences visées :

- Composer et mémoriser un court enchaînement, enchaîner (un déplacement choisi, et s'immobiliser lors d'une pyramide et d'une position finale) destiné à être montré et apprécié.
- Mettre en scène un petit projet collectif et le produire devant la classe.

Coordonner ses actions au sein d'un groupe (anticipation, déplacement, montage pyramide, démarrage, fin)

2^{ème} Situation : (réaliser un enchaînement d'actions dans un espace scénique) « 20 minutes ».

But : donner à voir une production composée d'un début (déplacement) d'une pyramide et d'une position finale.

Consignes : Pour les acrobates

- Changement de rôle, pas le même voltigeur sur le déplacement et la pyramide
- Début et fin marqués
- Pour les spectateurs :

Apprécier si le déplacement et la pyramide sont maîtrisés, et originaux, différents des autres.

Dispositif :

4 groupes répètent leur enchaînement , 4 groupes observent à l'aide de la fiche puis on change de rôle.

Lieu de départ en dehors des tapis et fin sur le praticable



Critères de réussite :

- 2 élèves ont voltigé.
- toutes les parties de l'exercice sont présentées (sur les fiches) et les spectateurs, les ont identifiées.
- apprécier la prestation d'un groupe grâce à une fiche.
- réaliser sa production dans le plus grand silence

Rôle de l'enseignant :

- Relancer le travail des groupes à partir des fiches d'observation de la séance 1 et 2.
- Aider les observateurs/critères d'appréciation

Variables :

- Varier les espaces, introduire un support musical « africain » plus ou moins rapide .
- Enchaînement plus ou moins long selon les groupes de 1 à 2 pyramides, un ou deux déplacements.

Possibilité de le répéter deux fois en changeant les directions, les rôles, l'ordre des figures etc...



Fiche d'observation 3/4 de la séance n°3 :

Nom : Nom :

Nom : Nom :

Observations	entrée	OUI Pyr	final	entrée	NON Pyr	final
Les dos sont-ils plats ?						
Les porteurs utilisent-ils leurs jambes pour soulever ?						
Les appuis se situent-ils en dehors du milieu du dos ?						
La montée et la descente sont elles souples ?						
Y- a-t-il une organisation au montage et au démontage ?						
Le pareur est il bien placé par rapport au risque de chute ?						

Conseils pour améliorer la prestation : (début, pyramide et fin).

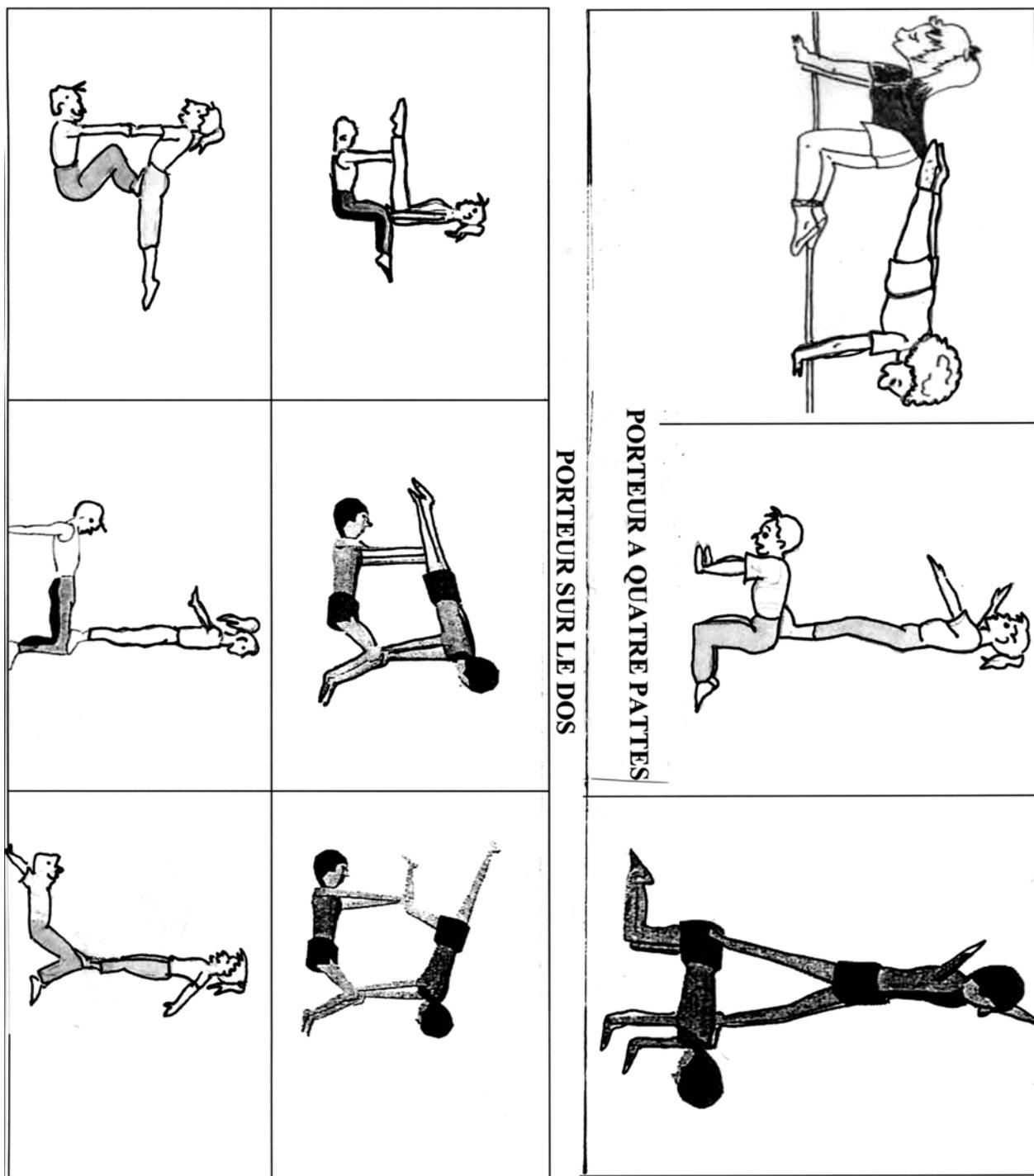
Règles d'or :

<u>Règles d'or:</u>	oui	non
Ne pas faire mal		
Respecter les zones d'appui		
Rester immobile quand on est support « 3sec »		

Module Acrosport - Fiche 4/4 : séance n° 3

Exemple de porters « base 4 pattes et base sur le dos »

A proposer aux élèves qui auraient des difficultés dans la recherche de statues sur les deux socles de la séance n°2.



Module Acrosport - Fiche 1/3 : séance n°4

Unité d'apprentissage Acrosport Cycle 3

Echauffement idem séance 3 : jeu des statues sur thème des animaux « 10 min : musique africaine ».
classe : CM2

Durée : 60 min

Compétences visées :

- Gérer ses efforts à plusieurs avec différents rôles (porteurs, voltigeurs, pareurs).
- Développer son sens esthétique et manifester son besoin de créer.
- Enoncer et respecter des règles pour créer à plusieurs avec efficacité et sécurité.

1^{ère} Situation : construction d'une pyramide « 20 minutes ».

But : Découvrir le plaisir de faire une pyramide différente des autres et montrer sa réalisation.

Consignes :

Base sur le dos ou à 4 pattes (positions possibles voir fiche séance n°3)

- règles d'or à respecter
- ne pas faire mal, ne pas avoir mal

Pareur saisit fermement le voltigeur sans brutalité sans bouger.

Voltigeur se durcit pour maintenir une position 3'

Pareur efficace au montage et démontage



Dispositif :

Chaque groupe d'élève invente une pyramide différente puis la reproduit devant la classe.

L'enseignant reprendra 1 ou 2 exemples originaux et les fera « tester » à l'ensemble des groupes.

Critères de réussite :

- Porteurs immobiles, surface la plus grande possible au sol sur le dos.
- Voltigeur stable avec une position nette.
Pas de bruit à la réception

Aide efficace du pareur au montage et au démontage, saisie précise sans brutalité



Rôle de l'enseignant :

- Re-précise les saisies manuelles « prises »
 - Les différentes possibilités « base sur les dos »
 - Encourage l'originalité
 - Encourage la difficulté
- Variables : encourager à des appuis de plus en plus réduits du voltigeur (sur les mains, renversés).

Module Acrosport - Fiche 2/3 : séance n°4

Compétences visées :

- Composer et mémoriser un court enchaînement (un déplacement choisi, une pyramide et une position finale) destiné à être montré et apprécié.

Mettre en scène un petit projet collectif et le produire devant la classe.

2^{ème} Situation : «enchaîner des actions dans un espace scénique : 20 minutes ».

But : donner à voir une production composée d'un début (déplacement) d'une pyramide et d'une position finale.

Consignes : Pour les acrobates

- Changement de rôle, pas le même voltigeur sur le déplacement et la pyramide
- Début et fin marqués
- Pour les spectateurs : apprécier si le déplacement et la pyramide sont maîtrisés, et originales, différentes des autres.



Dispositif :

4 groupes répètent leur enchaînement 4 groupes observent à l'aide de la fiche puis on change de rôle.

Lieu de départ en dehors des tapis et fin sur le praticable

Critères de réussite :

- 2 élèves ont voltigé.

toutes les parties de l'exercice sont présentées (sur les fiches) et les spectateurs peuvent les identifier.



Rôle de l'enseignant :

- Relancer le travail des groupes à partir des fiches d'observation de la séance 1 et 2.
- Aider les observateurs /critères à observer

Variation :

- Varier les espaces, et les supports musicaux plus ou moins rapides.
- Enchaînement plus ou moins long selon les groupes.
- Possibilité de le répéter deux fois en changeant les directions, les rôles, l'ordre des figures etc...

Module Acrosport - Fiche 3/3 : séance n°4

Fiche d'observation d'une pyramide

Noms prénoms des observateurs	Noms prénoms des acrobates	rôles
	n°1	
	n°2	
	n°3	
	n°4	
	n°5	
	n°6	

Pa : pareur
 Vo : voltigeur
 Po : porteur

Schéma ou photo de la pyramide

PORTEURS			VOLTIGEURS			PAREURS
	OUI	NON		OUI	NON	
Dos placé, dos plat			Dos droit			Aide au montage OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>
Bras tendus, Verticaux ou horizontaux			Bras tendus, Verticaux ou horizontaux			
Tête alignée			Tête redressée			
Jambes solides, qui ne tremblent pas			Jambes solides qui ne tremblent pas			Aide au démontage OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>
Pouces des deux mains collés aux autres doigts			Se place doucement sur le porteur			
Reste stable, durant toute la durée de la pyramide			Reste stable, tenue 3 secondes, sans trembler.			
Ne souffre pas durant toute la pyramide			Descente maîtrisée, de la même façon que le montage			

Module Acrosport - Fiche 1/3 : séance n°5

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 5) Cycle 3

Choisir en classe avec les élèves une nouvelle thématique exemple avec le « cirque ». Classe : CM2
Durée : 60 min

Compétences visées :

- Différencier temps de mobilité et temps de posture en relation avec un thème et l'absence ou la présence de musique.

Stabiliser des équilibres posturaux seul et à deux à partir d'appuis différents au sol.

1^{ère} Situation : Jeu des statues sur le thème du cirque et ses composantes « 10 minutes »

But : Faire découvrir de nouveaux appuis au sol seul ou à plusieurs en s'appuyant sur la symbolique du cirque (immobilité et déplacements).

Consignes : Se promener par deux sur le praticable, à l'arrêt de la musique s'immobiliser en représentant (des clowns, des acrobates, des jongleurs, des trapézistes...)

Quand la musique redémarre, on se déplace en respectant un autre thème du Cirque.

Dispositif :

Les 30 élèves se déplacent par deux sur le praticable et s'immobilisent à l'endroit où ils sont quand la musique s'arrête.

Critères de réussite :

- Etre immobile et silencieux en statue dans une position identifiable / cirque.

- Se déplacer en jouant à être un acrobate un funambule → accentuer la gestuelle.

Rôle de l'enseignant :

- Vérifier les postures trouvées → accentuer la gestuelle.

- Vocabulaire sur les gestuelles des métiers du cirque.

- Souligne certaines propositions originales.

- Fait varier les familles et les thèmes en fonction de l'engagement des élèves.

Varié les supports musicaux styles et rythme lent / rapide.

Module Acrosport - Fiche 2/3 : séance n°5

Compétences visées :

- Accepter de perdre momentanément son équilibre « de terrien ».
- 1) accepter la bascule vers l'avant (sentir l'enroulement de tête/ épaule / dos, jambes pour roulade avant).
- 2) accepter de rebondir, prendre appui sur le partenaire pour le franchir et se réceptionner après le saut de mouton ou plusieurs sauts de mouton.

2ème Situation : Découverte d'éléments de liaison sur le thème des acrobates du Cirque « 20 min ».

But : Trouver un nouvel équilibre dans des situations inhabituelles.

- 1) Coordonner pousser, basculer et se redresser.
- 2) Coordonner courir, sauter, franchir et se réceptionner.

Consignes :

Pour rouler je dois poser les mains près de mes pieds, je dois faire la boule et reposer mes pieds près de mes fesses pour me redresser.

Pour le saut de mouton réaliser un appel et réception à deux pieds, poser les deux mains sur le dos du partenaire pour prendre un appui dynamique.

Dispositif :

- 2 équipes de 4 dans chaque colonne : réaliser l'exercice chacun son tour.
- Faire les mouvements en vague en succession en colonne.
 - Alternance 1 roulade, 1 saut de mouton etc... puis quand tous sont passés on recommence en partant des derniers.

Critères de réussite :

- Rouler dans l'axe, arriver sur deux pieds.
- Franchir et se réceptionner sur 2 pieds

Rôle de l'enseignant :

Veille à la sécurité enroulement de la tête dos rond (redonne fréquemment et vérifie les positions des enfants).

Fait jouer des variables

- Possibilité d'enchaîner les différentes actions.

Cascades de roulades enchaînées ou roulade et saut vertical à la réception puis saut de mouton.....

Module Acrosport - Fiche 3/3 : séance n°5

Compétences visées :

- Représenter à plusieurs une forme géométrique et esthétique à partir de l'alphabet, constituer à plusieurs des mots comme CIRQUE et ACROSPORT pour présenter le mini enchaînement final.

3ème Situation : ABECEDAIRE « 20 minutes »

But : Par groupe se situer les uns par rapport aux autres en représentant une lettre dans l'espace, s'immobiliser 5 secondes dans cette « construction ».

Consignes :

Par trois ou par quatre dans chaque groupe trouver les différentes postures pour symboliser une lettre précise en restant immobile pour que le spectateur reconnaisse la lettre, le mot, le message.

Dispositif :

Chaque groupe est en recherche 10 minutes pour représenter sa lettre, puis devant les autres pour être validée ou modifiée.



Critères de réussite :

- Lettre reconnue par le public
 - Immobilisation 5 secondes
 - Respect de règles d'or
- Ne pas se faire mal. Ne pas faire mal.

Rôle de l'enseignant :

- Fait participer les spectateurs / présentation de chaque groupe.
- Propositions de simplification de modification pour que le message soit plus clair encore !
- Si le groupe ne trouve pas de solution, d'autres groupes peuvent leur en proposer
- Le maître peut afficher d'autres propositions
- On peut hiérarchiser les propositions : Originalité, beauté, difficulté etc....



Module Acrosport - Fiche 1/3 : séance n°6

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 6) Cycle 3

Classe : CM2
Durée : 60 min

Compétences visées :

Différencier temps de mobilité et temps de posture en relation avec un thème et l'absence ou la présence de musique.

Stabiliser des équilibres posturaux seul et puis par groupe à partir d'appuis différents au sol.

1^{ère} Situation : Jeu des statues sur le thème du cirque et ses composants « 10 minutes ».

But : Faire découvrir de nouveaux appuis au sol seul ou à plusieurs en s'appuyant sur la symbolique du cirque (immobilité et déplacements).

Consignes : Se promener seul puis par groupe sur le praticable, à l'arrêt de la musique s'immobiliser en représentant (des clowns, des acrobates, des jongleurs, des trapézistes...)

Quand la musique redémarre, on se déplace en respectant un autre thème du Cirque.

Dispositif :

Les 16 élèves se déplacent par groupe sur le praticable et s'immobilisent à l'endroit où ils sont quand la musique s'arrête.

14 spectateurs doivent nommer les familles représentées par chacun des tableaux. Puis on change de rôle/



Critères de réussite :

Etre immobile et silencieux en statue dans une position identifiable / cirque.

Se déplacer en jouant à être un acrobate un funambule
→ accentuer la gestuelle.

Rôle de l'enseignant :

Vérifier les postures trouvées → accentuer la gestuelle.

Vocabulaire sur les gestuelles des métiers du cirque.

Souligne certaines propositions originales.

(affinement/semaine précédente)

faire varier les familles

Le support musical lent / rapide.



Module Acrosport - Fiche 2/3 : séance n°6

Compétences visées :

Composer et mémoriser un court enchaînement (un déplacement choisi ,une pyramide, une liaison acrobatique et une position finale) destiné à être montré et apprécié.

Mettre en scène un petit projet collectif et se produire devant la classe.

coordonner ses actions au sein d'un groupe (début, déplacement, montage, pyramide, démontage, fin)

2^{ème} Situation : « L'espace scénique ».

But : Donner à voir une production composée d'un début, d'un déplacement qui sert de liaison avec la pyramide, et d'une position finale sur une famille du cirque.

Consignes :

changement de rôle pas le même voltigeur sur le déplacement et la pyramide

début et fin marqués

pour les spectateurs : apprécier si le déplacement et la pyramide, la liaison sont maîtrisés, et originaux, différents des autres.

Dispositif :

4 groupes répètent leur enchaînement, 4 groupes observent à l'aide de la fiche puis on change de rôle.

Lieu de départ en dehors des tapis et fin sur la praticable.

Critères de réussite :

- 2 élèves ont voltigé
- toutes les parties de l'exercice sont présentes sur les fiches et les spectateurs les ont identifiées.
- Apprécier la prestation d'un groupe grâce à une fiche.
- réaliser sa production dans le plus grand silence

Rôle de l'enseignant :

Relancer le travail des groupes à partir des fiches d'observation de la séance 5.

Aider les observateurs/critères d'appréciation/conseil aux acteurs.

Variables :

Varier les espaces, introduire le support musical en relation au thème.

Enchaînement plus ou moins long selon les groupes, si groupe rapide : deux pyramides ou deux déplacements

Possibilité de le répéter 2 fois en changeant les directions, les rôles, l'ordre des figures etc...



Module Acrosport - Fiche 3/3 : séance n°6

Fiche d'observation

Groupe Observateur :

Groupe Observé :

Nom : Nom : Nom : Nom :

Nom : Nom : Nom : Nom :

Observations	P1	OUI P2	P3	P1	NON P2	P3
Les dos sont-ils plats ?						
Les porteurs utilisent-ils leurs jambes pour soulever ?						
Les appuis se situent-ils en dehors du milieu du dos ?						
La montée et la descente sont elles souples ?						
Y- a-t-il une organisation au montage et au démontage ?						
Le pareur est il bien placé par rapport au risque de chute ?						

Conseils pour améliorer la prestation : (début, déplacement, pyramide et fin).

Règles d'or :

<u>Règles d'or :</u>	oui	non
Ne pas faire mal		
Respecter les zones d'appui		
Rester immobile quand on est support « 3sec »		

Module Acrosport - Fiche 1/2 : séances n°7 et n°8

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 7) Cycle 3

classe :CM2

Durée : 60'

Compétences visées :

- En fonction de son projet « famille du cirque » tenir son rôle le plus signifiant possible .
- Différencier temps de mobilité et temps de posture en relation avec un thème et l'absence ou la présence de musique à thème « cirque ».
- Stabiliser des équilibres posturaux par groupe de 2, 3 ou 4 à partir de la famille choisie.

1^{ère} situation : Jeu des statues sur le thème du cirque et des composants : « différentes familles » 20 min).

But : S'établir rapidement à plusieurs avec de nouveaux appuis au sol en s'appuyant sur la symbolique du cirque (Immobilité et déplacements) afin d'être identifiés par des spectateurs.

Consignes :

Se promener par deux, sur le praticable, à l'arrêt de la musique s'immobiliser en représentant (les clowns, des acrobates, des jongleurs, des trapézistes...).

Quand la musique redémarre, on se déplace autrement en respectant toujours son thème du cirque par 3 puis par 4.

Dispositif :

Les 16 élèves se déplacent par deux sur le praticable et s'immobilisent à l'endroit où ils sont quand la musique cesse.

14 spectateurs doivent les identifier, même situation à 3 puis 4 partenaires

Les spectateurs doivent commenter le spectacle qu'ils ont vu. Puis échange verbal autour de

Ont ils identifié les jongleurs etc.... ?

Comment pourrait on améliorer les prestations ?

Ce qu'ils ont aimé ou n'ont pas aimé.

Critères de réussite :

Etre immobile et silencieux en statue ou en pyramide dans une position identifiable / cirque quand la musique cesse.

Se déplacer, en jouant à être un acrobate un funambule → accentuer la gestuelle pour que les groupes puissent s'identifier entre eux.

Rôle de l'enseignant :

Vérifie les postures trouvées → les nommer.

Utilise le vocabulaire sur les gestuelles des différents métiers du cirque.

Souligne certaines propositions originales / famille choisie.

Variables :

Pour faire varier les familles

Le support musical lent / rapide

Le nombre de contact à 2 à 3 à 4 dans les déplacements.

Préciser les contacts et les pyramides à exécuter lors des poses « photo ».

Module Acrosport - Fiche 2/2 : séances n°7 et n°8

Compétences visées :

- Créer collectivement en s'inspirant d'une famille du cirque et présenter son enchaînement (un début suivi d'un déplacement, d'une pyramide, une liaison acrobatique et d'une position finale) destiné à être montré et apprécié. Mettre en scène son propre projet collectif et le produire dans un espace déterminé.

2^{ème} situation : Se produire dans l'espace scénique (20 minutes).

But : Donner à voir une production composée au minimum d'un début, d'un déplacement, d'une liaison acrobatique, d'une pyramide, et d'une position. Finale sur une famille du cirque dans un espace intégrant des spectateurs.

Consignes : Pour les Acrobates

Changement de rôle, pas le même voltigeur sur le déplacement et la pyramide.

Début et fin marqués

Pour les observateurs : chronométrer l'enchaînement apprécier si le déplacement et la pyramide, la liaison, sont maîtrisés, et originales, par rapport à la famille choisie.

Dispositif :

Chaque groupe répète leur enchaînement devant un autre.

Puis les observateurs changent de rôle et vice versa .

Lieu de départ en dehors du tapis et fin sur le praticable.

Organisation à prévoir préalablement en classe :

Praticable partagé en 2 ou 3 espaces scéniques selon le nombre de groupe et ordre de passage.



Critères de réussite :

Pour les Acrobates (renseigner la fiche)

- Tous les élèves ont voltigé et porté.

- Toutes les parties de l'exercice sont identifiables par rapport à la famille choisie (1 début, 2 liaisons, 2 pyramides, 1 fin).

- Respect de la gestuelle originale.

Pour les observateurs :

renseigner de façon objective la fiche d'observation

Rôle de l'enseignant :

Relancer le travail des groupes à partir des fiches d'observation de la séance 6.

Aider les observateurs dans le repérage des différentes parties de l'exercice.

Variables : Varier la dimension des espaces, introduire différents supports musicaux en relation aux différents thèmes.

Enchaînement plus long possible dans certains groupes.

Possibilité de le répéter 2 fois une même pyramide en changeant de direction, d'espace ou de rôles si on ne remplit pas les tous les critères de réussite.



Module Acrosport - Fiche 1/2 : séance n°9

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 9) Cycle 3

Classe : CM2

Durée : 60'

Compétences visées :

- Inscrire son action en coopération avec d'autres pour symboliser une famille du cirque .
- La gestuelle devient symbolique et de plus en plus affinée.

1^{ère} situation : « Chef d'orchestre » sur le thème des familles du cirque.

But : Evoluer en respectant des gestuelles évoquant des familles « métier » du cirque. Pour les acrobates en suivant un chef d'orchestre. Pour les observateurs : repérer le chef d'orchestre et nommer l'action sélectionnée.

Consignes :

Pour les acrobates :

- Exagérer les gestes, pour qu'ils soient bien repérables par les observateurs.
- Changer de chef d'orchestre et d'action à chaque fois que les observateurs les découvrent et les nomment.

Pour les observateurs :

- Repérer le leader et les actions / famille de cirque.

Dispositif :

- 4 groupes sur le praticable, 4 groupes les observent depuis un espace spectateur.
- Changement de rôle à chaque bonne proposition des observateurs.

Critères de réussite :

Pour les acrobates :

Exécuter des gestes évoquant des familles du cirque.

Pour les observateurs :

Nommer les actions, repérer l'instigateur des mouvements.

Rôle de l'enseignant :

- Valider les gestuelles trouvées.
- Complexifier par des consignes plus précises / gestuelles / relations à 2, à 3, à 4.

Module Acrosport - Fiche 2/2 : séance n°9

Compétences visées :

- Créer collectivement un enchaînement en affinant la gestuelle de la famille de cirque choisie, destiné à être montré et apprécié par un groupe d'observateur et en utilisant des accessoires et un support musical approprié.

1^{ère} situation : « Scène avec musique et accessoires et costumes »

But : Produire un enchaînement sur le thème d'une famille du cirque en s'appuyant sur un support musical, une gestuelle de plus en plus fine, des accessoires et des pyramides et des déplacements collectifs.

Consignes :

- Début et fin marqués dans l'espace changement de rôle dans l'enchaînement collectif (voltigeur – porteur).
- Gestuelle de plus en plus symbolique par rapport à la famille choisie et au support musical avec l'aide d'accessoires.

Dispositif :

- 4 groupes répètent son enchaînement devant 4 groupes d'observateurs.
- 4 scènes matérialisées. 4 fiches à remplir puis changement de rôle.

Critères de réussite :

Acrobates :

- Tous les élèves ont voltigé.
- 6 parties distinctes dans l'exercice décrites sur une affiche par équipe.
- Gestuelle repérable par les observateurs

Observateur : Reconnaître l'absence ou la présence des 6 parties décrites dans une fiche mémoire.

Rôle de l'enseignant :

- Relancer le travail de création en conseillant les élèves acrobates.
- Guider les élèves observateurs et préciser les critères si nécessaires.
- Faire s'exprimer les spectateurs / effets provoqués par / enchaînement des acrobates.

Module Acrosport - Fiche 1/3 : séance n°10

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 10) Cycle 3

Classe : CM2

Durée : 60'

Compétences visées :

« Inscrire son action en coopération avec d'autres pour communiquer une émotion, un message, une idée à des spectateurs ».

1^{ère} Situation pour relancer les groupes en difficulté et faire progresser en matière d'expression corporelle:

« Scénette pour transmettre différentes impressions aux spectateurs »(10 min).

But : Evoquer par une gestuelle « précise » quelque fois « accentuée » des variables d'espace, de temps, d'énergie.

Consignes :

Chaque groupe devra évoquer une idée.

- « Lent – rapide »
- « Léger – lourd »
- « Mou – tonique »
- « Grand – petit »
- « Haut – bas »
- « avant – arrière »

Dispositif :

1 groupe devant 2 autres spectateurs puis changement de rôle au bout de 2 minutes.

Critères de réussite :

- Les spectateurs doivent trouver les contraires et les nommer.
- Les groupes doivent se répartir les rôles pour évoquer les contraires.
-

Rôle de l'enseignant :

- Propose des variables adaptées au niveau des groupes.
- Enrichit les gestuelles lorsque les élèves sont à cours d'idées par des propositions.
- Guide les spectateurs.

Module Acrosport - Fiche 2/3 : séance n°10

Unité d'apprentissage Acrosport (séance 10) Cycle 3

Compétences visées :

- Créer collectivement un enchaînement en affinant sa gestuelle de cirque par l'utilisation d'accessoires, de musique et en tenant compte de l'analyse vidéo de la séance précédente pour améliorer les pyramides, les contacts, les effets scénique.

2^{ème} situation : Mise en scène de l'exercice avec musique, accessoire et « conseillers techniques » et spectateurs.(compter au minimum 40 minutes pour 6 groupes).

But : Se confronter à un public avec l'aide d'une équipe pour améliorer l'effet de l'enchaînement sur les spectateurs.

Consignes : Acrobates.

Scénario fidèle à l'affiche (répartitions avant de passer).

Conseillers techniques : guider les acrobates / critères donnés en classe/analyse vidéo.

Spectateur : attentif aux modifications et aux transformations du numéro.

Dispositif :

Plusieurs praticables en parallèle selon le nombre de groupe.

1 praticable pour 3 groupes

	1 ^{ère} T	2 ^{ème} T	3 ^{ème} T
A	Sur scène	Conseiller technique	Observe spectateur
B	Observe spectateur	Sur scène	Conseiller technique
C	Conseiller technique	Observe spectateur	Sur scène

Critères de réussite :

- Scénario comprenant les 6 parties
- Changement de rôle (porteurs / voltigeurs).

Transformation du scénario vers plus d'effets → Appréciation du public.

Rôle de l'enseignant :

- Relancer la création à partir :
- Des fiches des observateurs voir de l'analyse vidéo....
- De conseils pour ajouter ou supprimer des accessoires, musique etc....

Module Acrosport - Fiche 3/3 - Fiche d'aide à la construction du numéro

Chronologie	QUI ?	QUOI ?	OU ?
Introduction Entrée en scène / thème			
1° Pyramide			
2° Liaison			
3° Pyramide			
4° Liaison			
5° Pyramide			
6° Liaison			
7° Pyramide			
Fin de la chorégraphie			

Mettre des codes pour les différents éléments ou les numéroter pour les différents rôles tenus successivement par les élèves.

NOMS	porteur1	porteur2	voltigeur1	voltigeur2	pareur	metteur en scène		