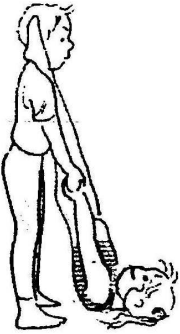


Acrosport – Cycle 2

QUE DOIT APPRENDRE L'ELEVE AU CYCLE II ?

SAVOIRS A CONSTRUIRE

➤ Habiletés motrices :



- Diminuer de plus en plus ses appuis au sol
- Effectuer des formes variées : porter / voltiger / parer / observer
- Trouver son équilibre en prenant des attitudes stables
- Maîtriser de mieux en mieux des situations déséquilibrantes
- Réaliser des actions motrices plus précises
- Réaliser des actions de plus en plus complexes

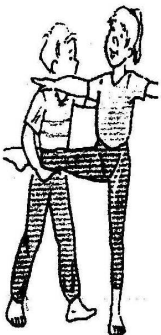
➤ Méthodes :

- Gérer ses prises de risque. Savoir se concentrer.
- Coopérer, s'organiser. Utiliser des codes (montage/démontage, parades...)
- Accepter de changer de rôle
- Respecter l'autre

➤ Attitudes et motivation :

- Oser se montrer, montrer aux autres un petit enchaînement
- Avoir un regard critique mais objectif sur sa production et celle des autres.
- Pouvoir se dépasser en gérant les risques. Oser perdre ses repères visuels pour en trouver d'autres (lors des rotations, renversements...)

➤ Notions et connaissances :



- Accéder au patrimoine culturel : pratiques sociales autour des activités acrobatiques
- Mieux connaître son corps
- Parler pour formuler son projet
- Education à la santé et à la sécurité
- Les critères de réussite d'une figure/ d'un enchaînement

L'ACROSPORT AU CYCLE II

Les activités de cirque :

- Activités de type gymnique, incluant les appuis, les déplacements, les équilibres qui facilitent la gestion du risque.

Compétences de l'élève :

Concevoir des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

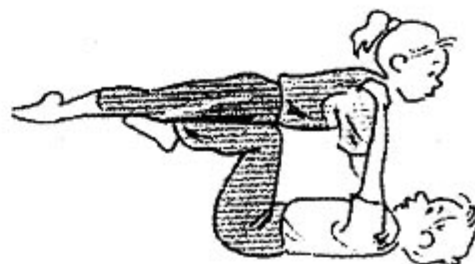
(Compétence 4)



- Exprimer corporellement des images, des photos
- Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre
- Agir en fonction d'un risque reconnu et approprié

En fin de cycle II, l'élève sera capable de :

- S'immobiliser dans une position corporelle pendant 3 secondes
- S'organiser par rapport à ses possibilités corporelles avec les autres dans un espace déterminé
- Accepter différents rôles (porteur / voltigeur / pareur / observateur)
- Construire un projet d'action
- Réaliser un petit enchaînement à 2 ou 3, en l'organisant (un début, un déroulement, une fin)



Consignes de sécurité.

Quelques principes de sécurité :

- Connaître les prises manuelles variées
- Tenir compte de la taille et du poids de chacun
- Changer les rôles porteur/voltigeur
- Se mettre nu pied pour éviter de glisser et de blesser
- L'équilibre doit prévaloir sur la force
- Chercher une force équivalente
- Communiquer avec le porteur (ou le voltigeur ou le pareur)
- Varié les contacts porteur/voltigeur

Pour le porteur :

- Ne pas porter longtemps (10 à 20 secondes maximum)
- Rester le plus tonique possible durant tout le porté
- Adopter une position stable et prévenir ses camarades en cas de déséquilibre
- Participer à la descente du voltigeur

Pour le voltigeur :

- S'assurer que la posture prise par le porteur est sécuritaire et stable
- S'établir le plus rapidement possible sur le porteur
- Chercher à augmenter et à élargir la surface d'appui sur le porteur
- Escalader le porteur avec délicatesse
- Ne pas prendre appui n'importe où

Quelques principes pour construire des pyramides en toute sécurité :

La solidité des appuis implique que les bras et les cuisses du porteur soient verticaux, y compris lorsqu'il est en quadrupédie et que son dos reste plat.

Le voltigeur doit impérativement se positionner à la verticale des appuis solides du porteur et se placer sur son bassin ou ses omoplates. Ses appuis écartés avec ceux du porteur sont garants de la stabilité de l'ensemble.

Les prises assurent le lien entre les membres de la pyramide. On veillera à limiter la hauteur de construction de la figure.

Le pareur ne doit pas porter le voltigeur mais veillera à la construction de la pyramide. Il l'assure lors de sa montée sur la pyramide et est présent en cas de déséquilibre.

La création de figures où les postures et attitudes sont réalisées avec un équilibre individuel de plus en plus instable préserve l'équilibre de l'ensemble.

Réaliser une figure stable c'est être capable :

- D'utiliser les appuis pour s'équilibrer
- De rester immobile 3 ou 4 secondes
- De redescendre de la pyramide en toute sécurité, déconstruire en commençant toujours par celui qui est le plus haut, en se rapprochant le plus possible de celui qui est en dessous et en descendant avec douceur, sans sauter.

Déroulement de la séquence :

Préparation de l'activité avec les élèves :

Matériel : livret d'acroport.

On appelle ce sport acrogym ou acroport → réfléchir avec les enfants sur ce nom et ce qu'il leur évoque.

Découverte du livret à partir duquel on évoquera les différents rôles et les règles de sécurité.

Séance 1 :

Matériel : tapis, livret d'acroport, répertoires de figures (pour 8 groupes), crayons de papier, fiche d'évaluation pour la maîtresse.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situation de référence n°1	(45 min)	<p>Consigne : Réaliser à plusieurs (3 à 6 élèves) et en toute sécurité, 3 figures les unes après les autres.</p> <p>Objectifs : Réaliser des figures de plus en plus maîtrisées et stabilisées. Identifier, s'impliquer et résoudre les problèmes liés aux différents rôles : porteur, voltigeur, pareur, observateur.</p> <p>Critères de réussite : être capable de monter, maintenir (3 secondes) et démonter une figure, tenir les différents rôles, réaliser 3 figures différentes mettant en jeu l'équilibre, assurer la sécurité : la sienne et celle des autres.</p>
	20 min	<p>Déroulement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves choisissent trois figures dans le répertoire de figures et s'entraînent. Ils dessineront ces trois figures dans leur livret.
	25 min	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque groupe réalise ses figures devant le reste de la classe qui joue le rôle l'observateur et aidera la maîtresse à déterminer si les critères de réussite sont atteints ou non. Les enfants le noteront dans leur livret.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 2 :

Matériel : tapis, musique, obstacles, banque de figures.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage	30 min	<p>Les statues.</p> <p>Le guide et l'aveugle.</p> <p>Les meubles et les déménageurs.</p> <p style="text-align: right;">Cf fiche</p>
Réaliser des figures	5 min 10 min	Les élèves tirent au sort une figure et essayent de la reproduire. Chaque groupe montre sa figure aux autres.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 3 :

Matériel : tapis, musique, banque de figures.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage	30 min	Les statues. Chat perché. L'équilibriste. Cf fiche
Réaliser des figures	5 min 10 min	Les élèves tirent au sort une figure et essaient de la reproduire. Chaque groupe montre sa figure aux autres.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 4 :

Matériel : tapis, musique, foulards, banque de figures.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage	30 min	Chat perché. La clé de voûte. Le socle et la statue avec appui au sol. Cf fiche
Réaliser des figures	5 min 10 min	Les élèves tirent au sort une figure et essaient de la reproduire. Chaque groupe montre sa figure aux autres.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 5 :

Matériel : tapis, musique, fiches pyramides à 3, banque de figures.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage	30 min	La greffe. L'architecte. Cf fiche
Réaliser des figures	5 min 10 min	Les élèves tirent au sort une figure et essaient de la reproduire. Chaque groupe montre sa figure aux autres.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 6 :

Matériel : tapis, livret d'acrosport, crayons de papier, fiche d'évaluation pour la maîtresse.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situation de référence n°1 (fin de module)	(45 min)	Consigne : Réaliser à plusieurs (3 à 6 élèves) et en toute sécurité, 3 figures les unes après les autres. Objectifs : Réaliser des figures de plus en plus maîtrisées et stabilisées. Identifier, s'impliquer et résoudre les problèmes liés aux différents rôles : porteur, voltigeur, pareur, observateur. Critères de réussite : être capable de monter, maintenir (3 secondes) et démonter une figure, tenir les différents rôles, réaliser 3 figures différentes mettant en jeu l'équilibre, assurer la sécurité : la sienne et celle des autres.
	20 min	Déroulement : - Les élèves s'entraînent à refaire les trois figures choisies lors de la situation de référence et qu'ils ont dessinées dans leur livret.
	25 min	- Les groupes réalisent chacun leur tour leurs figures devant le reste de la classe. Chaque enfant observera un de ses camarades et remplira le tableau d'évaluation de son livret. La maîtresse remplit le même tableau que lors de la 1 ^{ère} séance, sur le travail du groupe.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, point sur les progrès des élèves.

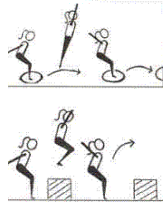
Séance 7 :

Matériel : tapis, livret d'acrosport, crayons de papier, fiche d'évaluation pour la maîtresse.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situation de référence n°2	(45 min)	Consigne : Réaliser en toute sécurité à 3, un enchaînement comprenant une entrée, trois figures acrobatiques liées par des déplacements présentant un élément gymnique de chacune des familles "rouler, sauter, se renverser" et une fin. Les élèves pourront garder les figures de la situation de référence n°1 ou en changer. Objectifs : Réaliser et intégrer des éléments gymniques à l'enchaînement. Critères de réussite : être capable d'intégrer dans la production un élément gymnique : rouler, sauter, se renverser.
	20 min	Déroulement : - Les élèves composent leur enchaînement et s'entraînent. L'enchaînement sera dessiné dans le livret et pourra être modifié en vue de la production finale.
	25 min	- Les groupes réalisent chacun leur tour leur enchaînement devant le reste de la classe. Après chaque prestation, les enfants commenteront ce qu'ils ont vu et la maîtresse remplira le tableau d'observation.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, point sur les progrès des élèves.

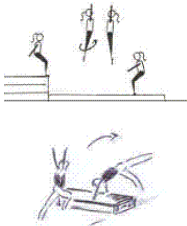
Séance 8 :

Matériel : tapis, cerceaux, caissettes.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage gymnique	30 min	4 ateliers qui tournent : - roulade avant - roulade arrière (avec adulte) - saut d'un cerceau à l'autre pied joint (arrivée stabilisée) - saut pieds joints par-dessus les caissettes pour arriver dans les cerceaux (arrivée stabilisée) 
Réaliser des figures	15 min	Les élèves s'entraînent à refaire leur enchaînement et peuvent y apporter quelques améliorations.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 9 :

Matériel : tapis, banc..

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage gymnique	30 min	4 ateliers qui tournent : - roulades - équilibre (avec adulte) - saut avec demi-tour ou tour en l'air (arrivée stabilisée) - roue sur un banc puis sans. 
Réaliser des figures	15 min	Les élèves s'entraînent à refaire leur enchaînement et peuvent y apporter quelques améliorations.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 10 :

Matériel : tapis, plots.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situations d'apprentissage gymnique	15 min	La parade du cirque (cf fiche)
Réaliser des figures	30 min	Les élèves s'entraînent à refaire leur enchaînement et peuvent y apporter quelques améliorations.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, les difficultés observées, les choses qu'on a apprises.

Séance 11 :

Matériel : tapis, fiche d'évaluation pour la maîtresse.

Echauffement	10 min	Cf répertoire de situations d'échauffement.
Situation de référence n°2 (fin du module)	(45 min) 20 min 25 min	Consigne : Réaliser en toute sécurité à 3, un enchaînement comprenant une entrée, trois figures acrobatiques liées par des déplacements présentant un élément gymnique et une fin. Objectifs : Réaliser et intégrer des éléments gymniques à l'enchaînement. Critères de réussite : être capable d'intégrer dans la production un élément gymnique : rouler, sauter, se renverser. Déroulement : <ul style="list-style-type: none">- Les élèves s'entraînent à réaliser leur enchaînement.- Les groupes réalisent chacun leur tour leur enchaînement devant le reste de la classe. Après chaque prestation, les enfants commenteront ce qu'ils ont vu et la maîtresse remplira la tableau d'observation.
Bilan	5 min	Retour oral sur la séance, point sur les progrès des élèves.

Groupes :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Séance n°1

ACROSPORT SR 1	Évaluation initiale par l'enseignant : pour chaque critère, cocher la case si réussi.					
	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6
Montage, maintien (3 s), démontage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tenir les différents rôles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 figures différentes mettant en jeu l'équilibre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sécurité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Séance n°6

ACROSPORT SR 1	Évaluation initiale par l'enseignant : pour chaque critère, cocher la case si réussi.					
	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4	Groupe 5	Groupe 6
Montage, maintien (3 s), démontage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tenir les différents rôles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 figures différentes mettant en jeu l'équilibre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sécurité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Séance n°7

Elèves du groupe	Entrée		Figures / Sécurité		Déplacement		fin	

Répertoire de situations d'échauffement

A chaque séance, choix de quelques situations dans chacune des catégories suivantes :

● **Déplacement en petite foulées / Arrêt toutes les 5 à 10 secondes et exercice d'échauffement :**

poignets

coudes

épaules

enroulé et déroulé du dos

étirements des jambes

nuque et cou

faire le chat : déplacement équilibré, colonne vertébrale en position horizontale, parallèle au sol ; étirement du chat (dos creux, fesses en l'air) ; chat en colère (dos rond)

● **Les statues :** exécuter une figure libre qui répond aux critères demandés, rester immobile 5 secondes

varier le nombre d'appuis au sol

imposer les appuis au sol

● **En binôme :**

la brouette en tenant les tibias ou les genoux

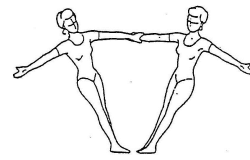
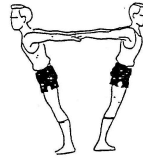
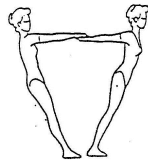
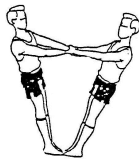
la bouteille (par 3, deux élèves face à face espacés d'1 m 50 le troisième au milieu

corps gainé (raide), le faire basculer d'avant en arrière)

dos à dos, bras entrelacés, descendre et remonter

face à face, mains aux épaules, bras tendus, pieds éloignés, plier les bras pour se rapprocher puis monter et descendre

face à face, main dans la main, bras tendus, pieds rapprochés, se laisser aller en arrière puis monter et descendre.



Situations d'apprentissage

Les statues	
Compétences visées	Distinguer mobilité et immobilité. S'équilibrer dans une posture statique après un déplacement dynamique. Enrichir son vocabulaire postural.
Aménagement	Les élèves sont dispersés dans la salle, tournés vers l'enseignant qui, face au mur, tient le rôle de meneur de jeu. Des tapis sont disposés au sol pour encourager les postures difficiles.
But	Se déplacer dans toute la salle et s'immobiliser en statue lorsque la musique s'arrête.
Règles	Rester en statue 3 secondes sans déséquilibre, dans une posture différente à chaque fois. Répéter la situation plusieurs fois avant d'introduire des contraintes supplémentaires (variables).
Critères de réussite	Être parfaitement immobile lorsque l'enseignant se retourne.
Variables	Varier les appuis de la statue au sol : sur un pied, sur les deux pieds et une main, sur les deux genoux et une main, sur les fesses et les pieds. Varier les déplacements, à deux pieds, à cloche-pied, puis à quatre pattes. En duo, se déplacer et s'immobiliser en même temps dans une posture de plus en plus difficile à tenir mais stabilisée. Désigner un enfant qui fera le meneur de jeu.

Le guide et l'aveugle	
Compétences visées	Faire confiance à l'autre. Aborder la notion de « pareur ».
Aménagement	Dans un espace délimité, disposer des éléments qui permettent des actions du type : monter, franchir, enjamber, passer sous, passer au dessus, ... (cerceaux, banc, chaises, cordes,...). Une moitié de la classe est observateur.
But	Faire réaliser un parcours à un « élève aveugle » en le guidant de la façon la plus efficace possible pour installer une relation de confiance.
Règles	Effectuer un parcours dans l'espace délimité. L'un est aveugle, l'autre doit lui servir de guide. Ensuite, les rôles sont échangés.
Critères de réussite	Pour l'aveugle : se laisser guider. Pour le guide : être précis dans ses ordres (verbaux ou gestuels)
Variables	Façons de guider l'aveugle : une ou deux mains, par derrière, par devant, sur le côté, à la voix.

Le meuble et les déménageurs	
Compétences visées	Différencier les rôles de porteur et de porté. Se concerter pour saisir, soutenir le partenaire. Se placer, assurer son maintien postural par la tonicité musculaire.
Aménagement	Délimiter un espace orienté et sécurisé (tapis) en matérialisant par deux cerceaux éloignés de 4 à 5 mètres une maison de départ et une d'arrivée. Travailler en trio mixte de gabarit proche, un meuble et deux déménageurs.
But	Transporter le meuble d'une maison à l'autre sans le déformer.
Règles	Pour le meuble, choisir une position et la tenir. Pour les déménageurs, s'accorder pour le saisir et le déplacer jusqu'à l'arrivée. Le meuble doit être déplacé avec précaution, sans heurt ni déformation. Il est transporté et posé au ralenti. Intervertir les rôles tous les deux passages. Constats et règles d'action à découvrir : pour porter, il faut s'abaisser et bien tenir sur ses appuis ; on porte avec les cuisses, on gaine son bassin ; entre porteurs, les prises les plus efficaces sont les mains aux poignets, en parallèle, croisées en chaise et les mains aux coudes ; le porté est tonique, le bassin dans l'axe du dos.
Critères de réussite	Atteindre la maison sans lâcher le meuble, ni l'avoir déformé.
Variables	Modifier la forme du meuble en suggérant des analogies (table, chaise). Modifier les saisies des porteurs entre eux et sur le meuble. Travailler à quatre, un élève s'assure que le meuble ne s'est pas déformé.

Chat perché	
Compétences visées	Trouver et tenir des équilibres. Différencier les rôles de porteur et de voltigeur.
Aménagement	Par deux, sur des espaces sécurisés (tapis).
But	Se percher et rester perché jusqu'à la fin du signal.
Règles	Se déplacer quand on entend la musique. Quand la musique d'arrête, le voltigeur grimpe sur le porteur et reste perché jusqu'au signal de la maîtresse. On changera de rôle à chaque fois et on ne portera pas de la même manière
Critères de réussite	Être gainé, accepter un déséquilibre, assurer une prise, s'étirer.
Variables	A 2, à 3, à 4. Varier le type de déplacement. Imposer la posture du porteur : debout, couché, à 4 pattes,...

L'équilibriste	
Compétences visées	Trouver et tenir des équilibres en se tenant.
Aménagement	Travailler à plusieurs, sur des espaces sécurisés (tapis).
But	Réaliser une figure à plusieurs en équilibre.
Règles	Trouver et tenir un équilibre en se tenant. Si on enlève un seul équilibriste la figure doit s'écrouler.
Critères de réussite	Être gainé, accepter un déséquilibre, assurer une prise, s'étirer.
Variables	A 2, à 3, à 4 Varier le nombre et le type de prise (main main, main pied...)

La clé de voûte	
Compétences visées	Découvrir de nouveaux appuis sur le corps du partenaire et de nouveaux équilibres à deux. Prendre confiance en l'autre : accepter son déséquilibre postural en le compensant par la position de son partenaire. Équilibrer les poids, donné et reçu.
Aménagement	Travailler en duo, les deux partenaires étant de gabarit proche, sur des espaces sécurisés (tapis). Choisir une musique lente favorisant l'étirement de la posture.
But	S'équilibrer symétriquement en ayant des surfaces d'appui d'abord larges, puis de plus en plus réduites.
Règles	Obtenir des surfaces d'appui identiques pour les partenaires. S'étirer et allonger la posture constituée. Constats et règles d'action à découvrir Pour s'équilibrer à deux, il faut accepter un déséquilibre (arrière ou avant) simultané à celui de son partenaire. Il faut avoir confiance en l'autre, s'étirer, s'allonger dans une posture ample et tonique. Le partenaire faisant symétrie et contrepoids, le couple s'équilibre.
Critères de réussite	Montrer cinq postures maîtrisées et stables durant 5 secondes chacune.
Variables	Varier les points d'appui (dos à dos, bassin à bassin, tête à tête), la largeur de la base du duo au sol. Enchaîner au ralenti trois postures et les tenir en veillant à s'étirer complètement. Puis chercher des figures asymétriques (dos à mains, pieds à dos) pour supporter un poids.

Le socle et la statue avec un appui au sol	
Compétences visées	Découvrir de nouveaux appuis au sol et sur un partenaire. Constituer un répertoire de formes en duo, toujours plus harmonieuses et/ou risquées.
Aménagement	Travailler en duo, un porteur, le socle, identifié par un foulard et un porté, la statue. Disperser des tapis pour encourager le passage au sol et les postures renversées. Chaque duo évolue sur un tapis. Choisir une musique au tempo marqué (assez lent) qui balise le temps d'installation des socles avant la réalisation de la figure à deux.
But	Réaliser à deux de belles figures, originales ou difficiles.
Règles	Pour les socles, s'installer pendant la musique en choisissant les appuis les plus judicieux au sol pour porter (à quatre pattes). Quand la musique s'interrompt, chaque statue s'appuie sur son socle en gardant contact avec le sol. Tenir la figure immobile 5 secondes et changer de forme à chaque fois. Constats et règles d'action à découvrir Pour réaliser une figure difficile en duo, seul le porté doit risquer le déséquilibre. Le socle, lui, doit être bien équilibré, rigide et bas sur ses appuis.
Critères de réussite	Montrer d'un groupe à l'autre les formes les plus belles, originales et difficiles, tenues 5 secondes, les mémoriser (schémas, photos).
Variables	Variation des contacts de la statue sur son socle et son appui au sol. Variations des duos et jeu sur le volume, l'amplitude, les contrastes. Puis suppression de l'appui au sol de la statue qui devient alors entièrement portée. SÉCURITÉ : Pour porter, il faut placer et gagner son bassin. Les appuis sont bas, larges et solides, le corps ne se déforme pas. Pour grimper, il faut se faire léger comme un chat, ne pas piétiner son porteur et contrôler ; sa descente après la figure.

La greffe	
Compétences visées	Composer collectivement des figures statiques nécessitant des appuis variés et tenir les équilibres originaux ainsi découverts. Prendre confiance en soi et en l'autre. Agir de manière posée et méthodique.
Aménagement	Répartir les tapis dans la salle en comptant un îlot par groupe de cinq à dix élèves.
But	S'ajouter à l'élément précédent du groupe pour former ensemble une statue longue ou large mais pas haute, capable de tenir immobile 5 secondes. Montrer la figure la plus difficile et la plus originale que l'on est capable de maîtriser.
Règles	Se greffer aux partenaires déjà en place une fois que ceux-ci sont installés et immobiles. Avoir au moins un contact corporel avec autrui. Diversifier les contacts au sol et avec les autres. Imaginer trois propositions, s'entraîner et choisir d'en montrer une qui met le groupe en valeur.
Critères de réussite	Faire en sorte que l'ensemble reste immobile 5 secondes. Montrer les figures collectives tour à tour et les faire valider par le groupe spectateur et juge.
Variables	Proposer un thème à représenter, des lettres, un mot, ou une forme figurative. Sur une musique soutenant l'expressivité de la figure, choisir un tempo assez lent pour permettre une installation méthodique et sécurisée.

L'architecte	
Compétences visées	Etre efficace dans le rôle du pareur.
Aménagement	Par groupes de 4, dans un espace délimité et orienté
But	Être le plus efficace possible dans le rôle du pareur : aider à la construction et assurer la sécurité
Règles	A partir d'une image sur laquelle ne figure pas de pareur, réaliser la figure en intégrant un pareur.
Critères de réussite	Être correctement placé, assurer des prises et des appuis efficaces, être attentif et précis dans ses gestes.
Variables	Type de figure.

La parade de cirque	
Compétences visées	Évoluer collectivement, se déplacer en tenant compte des espaces, des partenaires, de la musique. Construire des repères communs pour se mettre en scène.
Aménagement	Répartir les élèves en files de cinq. Prévoir un espace suffisant pour évoluer collectivement avec des plots comme repères. Choisir une musique de parade de cirque.
But	Se déplacer ensemble de la même façon, en suivant le trajet du meneur de la colonne et selon la musique.
Règles	Au plot, changer de mode de déplacement (marche, pas chassés). Changer de meneur au signal de l'enseignant. Le deuxième prend le relais pendant que le premier rejoint la queue de la file.
Critères de réussite	Une demi-classe montre à l'autre, qui vérifie que la colonne n'est pas déformée, que l'intervalle est le même entre partenaires et que les formes corporelles sont respectées.
Variables	Moduler l'expressivité du déplacement selon le caractère et le rythme de la musique. Mobiliser certaines parties du corps (bras, tête, tronc). Jouer sur les dynamismes combinés (saccadé/continu, rapide/lent). Jouer sur l'amplitude du déplacement et sur les directions. Enrichir les trajectoires (huit, épingle à cheveux, etc.). Coordonner les déplacements de plusieurs colonnes (simultané, décalé). Croiser une file sans l'interrompre, intégrer entrées et sorties

Sources :

- Isabelle Legros, Nicolas Blanchet, Alain Larrieu - CPC EPS
<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EPS64/pedagogie/proposition/ACROSPORT/Pg%20acrosport.htm>
- Acrosport au cycle 2 – rencontre ussepien – D. Berthuet & F. Avedissian.
- Quelques situations pour l'acrosport
<http://guy.maconi.free.fr/index.php/situations-pedagogiques/voir-categorie.html>
- Inspection académique Seine-Saint-Denis
<http://www.ia93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/Acrosporteleve.pdf>
<http://www.ia93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/Acrosportenseign.pdf>
- Vers l'acrosport à l'école élémentaire, Jean-Denis Mace.