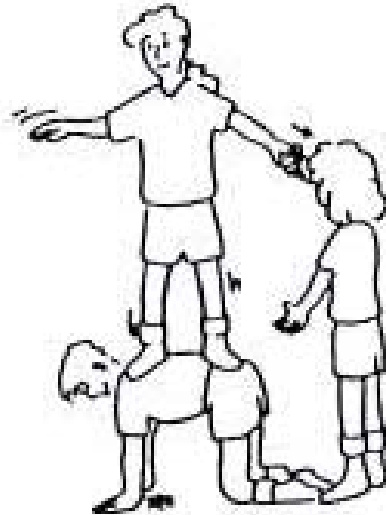


ACROSPORT



2 partenaires avec
relation d'aide.

Dessin extrait de la revue EPS1

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ENSEIGNANT

PLAN

I - ORIGINE-DEFINITIONS

- Intérêts et enjeux de l'activité.

PAGE 2 à 3

II - ANALYSE DIDACTIQUE

-Objectifs et étapes 'apprentissage.

PAGE 4 à 5

- Lien avec les programmes 2008.

PAGE 6 à 7

III - SITUATIONS PEDAGOGIQUES CYCLE 2 ET 3.

- Jeux pour entrer dans l'activité

PAGE 8 à 13

IV - PRINCIPE DE SECURITE

PAGE 14 à 15

V - APPRENDRE A OBSERVER POUR EVALUER

PAGE 16 à 20

VI - BIBLIOGRAPHIE

I - ORIGINES ET DEFINITION

Les origines de l'acroport remontent très loin dans l'histoire de l'humanité (Fresques Egyptiennes, Troubadours au moyen-âge, Cirque, traditions du pays Basque). Mais, ce sont les pays de l'Est qui en ont fait une discipline à part entière, dans laquelle le caractère artistique a été privilégié.

L'acrobatie, c'est remettre en cause de manière totale, l'équilibre de terrien. On passe à des appuis de plus en plus manuels, réduits, renversés « en statique » et à des figures de plus en plus aériennes, complexes donc périlleuses « en dynamique ».

L'acroport est un sport acrobatique à vocation spectaculaire. On peut définir la discipline comme une activité collective de production de formes dans le but de créer une composition basée sur des effets visuels : architecture de la forme, simultanété, complémentarité afin d'être vu et apprécié et de produire un étonnement. L'acroport se compose :

- **de pyramides statiques** qui se caractérisent par un contact permanent de deux partenaires ou plus durant la réalisation de l'élément. Les pyramides statiques doivent être fixes, c'est à dire immobilisées pendant un certain temps. Le voltigeur se retrouve équilibré, en appui sur un ou plusieurs partenaire(s) ou "porteur(s)".

- **de pyramides dynamiques** qui se caractérisent par un contact bref entre les partenaires, ce qui implique une phase aérienne. Le voltigeur, propulsé par un ou plusieurs partenaire(s) ou "porteur(s)", réalise une figure aérienne.

- **d'éléments individuels** ou évolutions gymniques traditionnelles comme la roulade avant, la roue, des éléments de souplesse, des sauts... Ces éléments peuvent être réalisés en alternance ou en simultané.

Un support musical doit guider les élèves dans la construction de leur enchaînement pour parvenir à une véritable composition.

La durée de la composition est de 2 minutes 30 secondes maximum.

L'enchaînement dans son ensemble et les pyramides en particulier peuvent être imaginés par les partenaires dans un processus où la gestion du risque et la recherche de l'esthétique ont une place prépondérante.

INTERETS ET ENJEUX DE LA DISCIPLINE

Le travail en équipe est nécessaire : l'acroport se centre sur la coopération des élèves entre eux. L'acroport permet de différencier les rôles au sein du groupe :

- Porteur
- Voltigeur
- Pareur
- Observateur

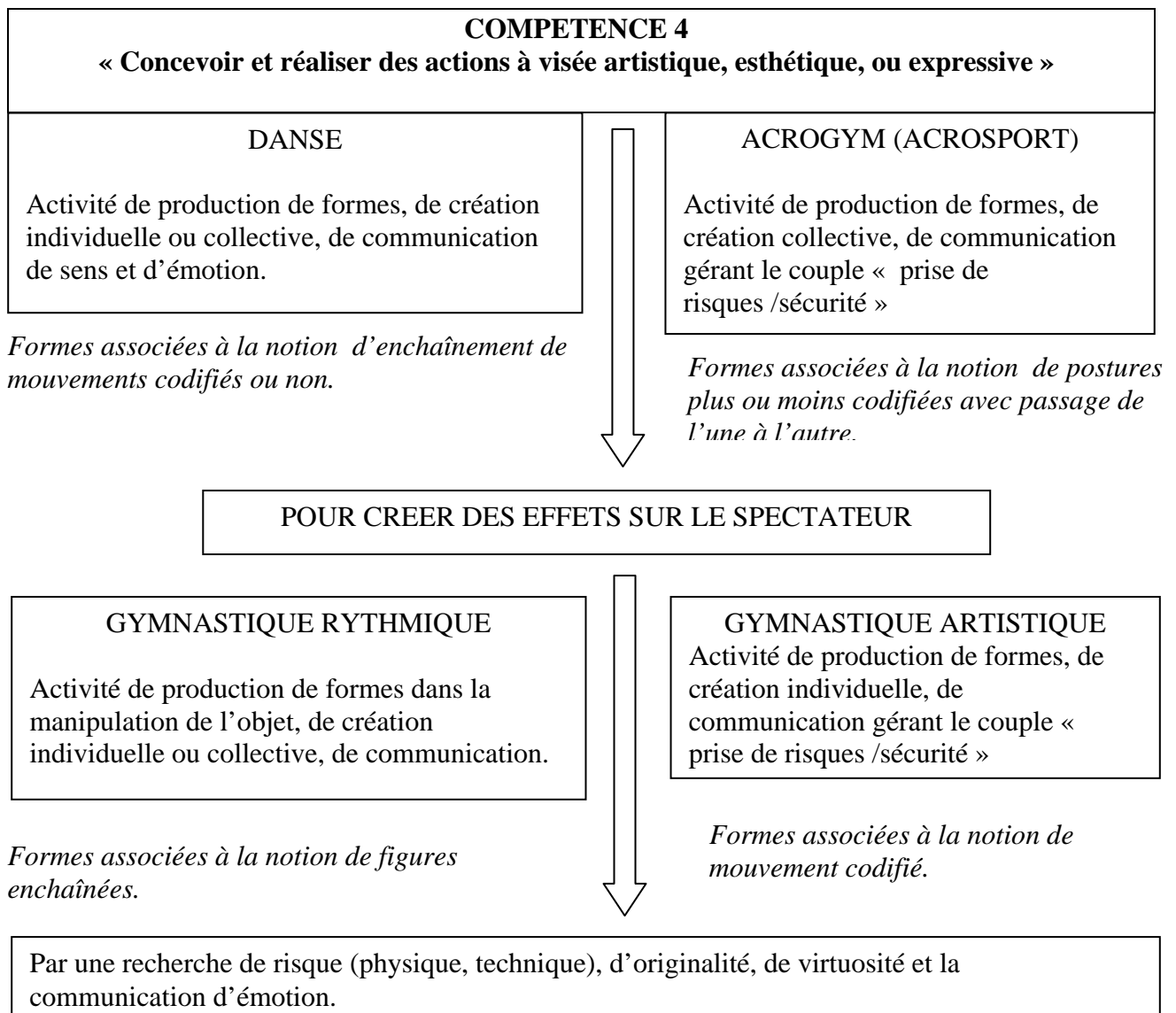
L'acroport permet à l'élève d'être « vu » et « jugé » (dimension « spectacle »)

L'acroport permet de différencier les tâches par rapport au profil de chaque individu (**pédagogie de la réussite**).

Pas d'effet rébarbatif de déjà vu, l'acroport est une activité nouvelle qui ouvre de nombreuses possibilités.

L'acroport a une dimension ludique : on cherche à surprendre, on crée, on s'investit dans le projet.

Toutes ces composantes de l'activité contribuent à entretenir la motivation des élèves pour le groupe dans la production de performances. (idées de création, d'originalité)



LES ETAPES D'APPRENTISSAGE :

	<i>ETAPE EMOTIONNELLE</i>	<i>ETAPE FONCTIONNELLE</i>	<i>ETAPE DE STRUCTURATION</i>
AGIR	<ul style="list-style-type: none"> • Expérimenter • Explorer 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser • Réussir les premiers porters 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les déplacements et les placements • Automatiser les figures et les mémoriser • complexifier, enchaîner
	<p>Il s'agira de favoriser l'accès à une éducation posturale. Piloter son corps ou celui des autres dans des actions de porter, tourner, se renverser, projeter, maintenir, c'est transformer sa motricité habituelle en vue d'une motricité plus acrobatique et plus esthétique.</p>		
MONTRER	Etre original par rapport aux autres (plus périlleux).	Etre correct	<ul style="list-style-type: none"> • Etre efficace et économe • Produire un enchaînement en continuité, difficulté, aisance, amplitude...
	<p>Il s'agira de trouver un enchaînement et de le montrer. Outre les degrés de difficulté, la dimension esthétique est ici fortement recherchée. A ce stade, se met en place une grande dominante affective. En effet, se produire devant un groupe exige de se maîtriser psychologiquement et de faire abstraction des conditions extérieures stressante afin de ne pas entraver la qualité de la prestation. Dominer ses propres émotions et faire émerger celles des spectateurs, tel est l'enjeu de la démonstration. L'aspect communicatif naît de cette recherche du spectaculaire, de cette aptitude à montrer.</p>		
EVALUER	Apprécier intuitivement (beau, pas beau)	Connaître les critères acrobatiques et esthétiques.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et participer à l'élaboration du code de référence. • Juger la prestation
	<p>Identifier et prendre en compte les critères d'évaluation acrobatiques et artistiques. Les prestations sont présentées aux autres groupes et appréciées par ces derniers. Ceci suppose que chacun soit à son tour amené à juger, comme spectateur ou évaluateur, l'oeuvre de ses camarades</p>		

LES ETAPES D'APPRENTISSAGE :

	<i>ETAPE EMOTIONNELLE</i>	<i>ETAPE FONCTIONNELLE</i>	<i>ETAPE DE STRUCTURATION</i>
CREER	<ul style="list-style-type: none"> • Inventer • Recréer 	Adapter	<ul style="list-style-type: none"> • S'approprier • combiner exercice, liaisons et musique de façon collective • Styliser
	<p>L'élève, quand il découvre l'activité, peut immédiatement exprimer sa personnalité au sein du groupe. L'effort de création se situe à différents niveaux:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dans les choix d'exercices • dans leur combinaison • dans le choix de la musique • dans leur association avec l'expression musicale 		
COOPERER	Essayer avec...	Faire avec...	<ul style="list-style-type: none"> • Etre en synergie réciproque • Synchroniser les actions • Utiliser les compétences de chacun • Spécifier les rôles
	<p>En acrosport, la réussite personnelle s'exprime au travers de celle du groupe. Un des pré-requis fondamental à la coopération réside dans la relation entre les partenaires et présuppose l'acceptation totale d'un contact étroit avec l'autre.</p>		
AIDER	Soutenir	<ul style="list-style-type: none"> • S'adapter • Réagir 	<ul style="list-style-type: none"> • Anticiper • Prévenir • Automatiser les habitudes d'aide • Contribuer à la réussite
	<p>Les progrès de chacun, de chaque groupe, dépendent de la confiance mutuelle, de la coopération affective. S'investir pleinement dans l'acrosport, c'est aussi intégrer toutes les connaissances, les habitudes d'entraide (contribuer activement à la réussite d'un partenaire ou d'un groupe) et de parade (prévenir ou atténuer la chute d'un partenaire) lesquelles, au départ, ne sont pas du tout des attitudes spontanées. Un des rôles majeurs de l'enseignant sera d'éduquer chacun à se sentir responsable de la sécurité des partenaires, et de les inciter à instaurer entre eux un code de communication.</p>		
ORGANISER	Echanger	Définir les rôles	<ul style="list-style-type: none"> • Se responsabiliser
	<p>Chaque élève d'un groupe peut, au même titre que ses partenaires, être metteur en scène, prendre des décisions émettre des suggestions... Ce facteur d'organisation contribuera, pour peu que les élèves s'y impliquent, à développer une plus grande autonomie.</p>		

PROGRAMMES 2008 – EPS au cycle II et III – B.O. n° 3 du 19 juin 2008

CYCLE II	CYCLE III
<p>L'éducation physique et sportive (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - répond au besoin et au plaisir de bouger - développe le sens de l'effort et de la persévérance - permet de mieux se connaître, de mieux connaître les autres et de veiller à sa santé 	<p>L'éducation physique et sportive (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité par des prises de risque contrôlées (...) - éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi et d'autrui).
Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique et esthétique.	
<p>Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments) sur des supports sonores divers.</p> <p>Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions acrobatiques sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).</p>	<p>Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des sentiments sur des supports sonores divers.</p> <p>Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).</p>
Compétences attendues à la fin du cycle.	
Premier palier pour la maîtrise du socle commun.	Deuxième palier pour la maîtrise du socle commun.
<p><u>C1 : La maîtrise de la langue française</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. <p><u>C3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ; - observer et décrire pour mener des investigations. <p><u>C5 : La culture humaniste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer par (...) la danse (...) ; - distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (...danse ...) ; - reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées ; - fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (... danseur). <p><u>C6 : Les compétences sociales et civiques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les autres et les règles de la vie collective ; - pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles ; - participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ; 	<p><u>C1 : La maîtrise de la langue française</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié. <p><u>C3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - manipuler et expérimenter,, formuler une hypothèse et la tester, argumenter ; - mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions ; - maîtriser des compétences dans divers domaines scientifiques ; - mobiliser ses compétences dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante (par exemple apprécier l'équilibre d'un repas) <p><u>C5 : La culture humaniste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (...) participer avec exactitude à un jeu rythmique ; repérer des éléments musicaux caractéristiques simples ; - distinguer les grandes catégories de la création artistique (...danse ...) ; - reconnaître et décrire des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées : savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique ;

C7 : L'autonomie et l'initiative

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
 - échanger, questionner, justifier un point de vue ;
 - travailler en groupe, s'engager dans un projet ;
 - maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;
 - se représenter un environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;
- appliquer les règles élémentaires d'hygiène .

- inventer et réaliser (...) des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

C6 : Les compétences sociales et civiques

- respecter les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ;
- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades.

C7 : L'autonomie et l'initiative

- respecter des consignes simples en autonomie ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;
- se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir des gestes quotidiens sans risquer de se faire mal ;

-soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.).

Pour faciliter l'entrée dans l'activité acrosport Jeux des statues

Niveau : cycle 3

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

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.

But : Réaliser à plusieurs des statues équilibrées et originales.

Organisation : surface sécurisée par des tapis stabilisés ou praticable de judo.

Matériel : un lecteur CD ; tenue adaptée et pieds nus.

Consignes : « se déplacer en variant ses appuis (main ; pied ; dos ; ventre ; coude...) et à l'arrêt de la musique, se regrouper par 2, par 3, ou par 4 pour former une statue immobile ».

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

Variables :

- Les différentes parties du corps
- Le nombre d'appuis
- Les surfaces d'appuis (petites, larges)

Critères de réussite :

- Varier les déplacements
- Varier le nombre et les surfaces d'appuis
- Respecter le temps d'immobilité
- Garder le silence durant la présentation

Rôle de l'enseignant : Il fait respecter :

les règles de sécurité :

- enlever les montres et les bijoux,
- réduire la vitesse de déplacement,
- pas de changement brusque de trajectoire
- ne pas faire mal à l'autre.

les règles de fonctionnement :

- s'immobiliser sans parler
- être attentif aux consignes « silence »



Pour faciliter l'entrée dans l'activité acrosport

Le jeu des déménageurs

Niveau : cycle 3

Objectif : S'organiser à plusieurs pour transporter son camarade

Compétences visées :

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

Transversales : Coopérer à 4 en occupant différents rôles successifs : porteurs et objets fragiles

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..).

Organisation :

Les enfants sont repartis par groupe de quatre (3 porteurs et un partenaire « objet ») sur la largeur du praticable et doivent franchir cette largeur pour amener l'objet de l'autre côté.

Consignes :

Pour les porteurs :

Leur position de départ peut varier (quatre pattes, debout...), les saisies sont libres

Pour le partenaire « l'objet » :

La position est libre

Critères de réussite :

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

Portés : se durcir, pour faciliter le transport.

Rôle de l'enseignant :

Il fait respecter les règles de sécurité :

- change les rôles des élèves à chaque déplacement.
- Organise l'inventaire des saisies et leur efficacité
- Guide les élèves/zones interdites (cou, tête, dos).
- Ne pas faire mal, douceur et fermeté des saisies.
- Vérifie les saisies.
- Donne le signal de départ



Pour faciliter l'entrée dans l'activité acrosport Les traits d'union

Niveau : cycle 3

Objectif : créer du lien entre chaque élément gymnique.

Compétences visées :

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

Respecter des règles de la vie collective (C7)

Coopérer avec un ou plusieurs camarades (C7)

But : Réaliser et enchaîner différentes figures gymniques pour se déplacer.

Organisation

Etape 1 découverte : par trois ou quatre, chercher différentes façons de rouler, sauter, tourner.

Etape 2 composition : choisir et enchaîner une à plusieurs actions.

Matériel : un lecteur CD ; tenue adaptée et pieds nus.

Consignes

Etape 1 : « Par trois ou 4 vous allez chercher toutes les manières de rouler, de sauter, de tourner pour établir un répertoire » (dessin, schéma, description en ajout au carnet de l'élève).

Etape 2 : « Vous allez choisir dans votre répertoire deux à trois actions que vous devez enchaîner pour vous déplacer ».

Variables :

- Temps (élèves en simultané, l'un après l'autre, en cascade, en alternance, en contact)
- Rythme (élèves tous au même rythme, temps forts, accélérations, ralentis, immobilités, en mouvement.)
- Espace (élèves dispersés, centrés, en lignes, en colonne, en forme géométrique, en miroir, en symétrie, en parallèle, en trois dimensions.)

Critères de réussite :

- Varier les actions dans le déplacement.
- Enchaîner différentes actions.

Rôle de l'enseignant

Il fait respecter **les règles de sécurité :**

- Faire enlever les montres et les bijoux,

Inciter à diversifier les propositions.



Pour faciliter l'entrée dans l'activité acrosport

Jeu de l'abécédaire (en annexe : l'Abécédaire fait son cirque)

Niveau : cycle 2 et cycle 3

Objectif : réaliser à plusieurs des figures qui évoquent des lettres de l'alphabet ou des formes géométriques.

Compétences visées :

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

Socle commun : S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

But : Réaliser à plusieurs des figures et des lettres.
Se situer les uns par rapport aux autres en représentant une lettre ou un forme géométrique dans l'espace en s'immobilisant 5 secondes dans cette construction

Organisation : surface sécurisée par des tapis stabilisés ou praticable de judo.

Matériel : tenue adaptée et pieds nus.

Consignes : « Chaque groupe trouve une posture collective qui représente une lettre de l'alphabet en restant immobile pour que le spectateur reconnaisse précisément la lettre. »

Variables :

- Lecture de la forme au sol (vue aérienne) ou lecture dans l'espace (en verticalité)
- Le nombre d'élèves de 2 à 4
- L'écriture d'imprimerie : majuscule, minuscule.
- Formes géométriques, chiffres.

Critères de réussite :

- Lettre ou forme reconnue par les observateurs
- Respecter le temps d'immobilité (5 secondes)
- Garder le silence durant la présentation
- Respect des règles d'or, ne pas se faire mal

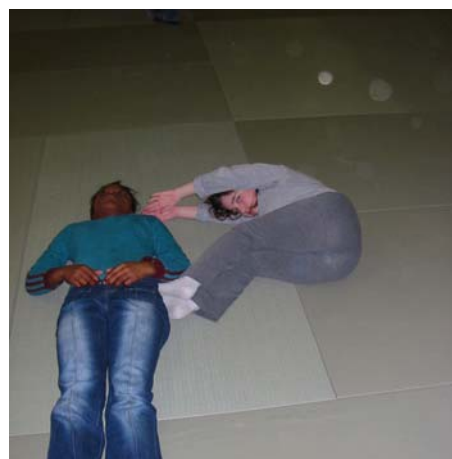
Rôle de l'enseignant : Il fait respecter :

les règles de sécurité :

- enlever les montres et les bijoux,
- ne pas faire mal à l'autre.

les règles de fonctionnement :

- Organise la rotation des groupes dans les différents rôles : observateurs et acteurs
- Précise la consigne
- Hiérarchise les propositions, originalité, difficulté
- Aide à la simplification pour une meilleure lisibilité
- Favorise la circulation des idées au sein du groupe et entre les groupes
- Reste attentif aux consignes « silence ».



Pour faciliter l'entrée dans l'activité acrosport

Le socle et la statue

Niveau : cycle 3

Objectif : réaliser à plusieurs des compositions comportant un socle et une statue

Compétences visées :

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

Respecter des règles de la vie collective (C7)

Coopérer avec un ou plusieurs camarades (C7)

But :

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

Organisation : surface sécurisée par des tapis stabilisés ou praticable de judo.

Matériel : tenue adaptée et pieds nus.

Consignes : « Chaque groupe trouve une posture

Variables :

- Le nombre d'appuis.
- 2, 3, 4 élèves.
- Temps d'immobilisation (de 1 à 5 secondes)

Critères de réussite :

- Respecter le temps d'immobilité (5 secondes)
- Garder le silence durant la présentation
- Respect des règles d'or, ne pas se faire mal

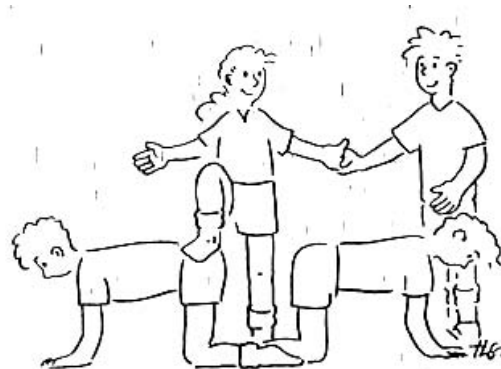
Rôle de l'enseignant : Il fait respecter :

les règles de sécurité :

- enlever les montres et les bijoux,
- ne pas faire mal à l'autre.

les règles de fonctionnement :

- Organise la rotation des groupes dans les différents rôles : observateurs et acteurs
- Précise la consigne
- Hiérarchise les propositions, originalité, difficulté
- Aide à la simplification pour une meilleure lisibilité
- Favorise la circulation des idées au sein du groupe et entre les groupes
- Reste attentif aux consignes « silence »



Avec relation d'aide...

Dessin extrait de la revue EPS1

Pour faciliter l'entrée dans l'activité acrosport

La clé de voûte

Niveau : cycle 3

Objectif : créer un équilibre à deux

Compétences visées :

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

Respecter des règles de la vie collective (C7)

Coopérer avec un ou plusieurs camarades (C7)

But : S'équilibrer à deux en ayant des surfaces d'appui d'abord larges, puis de plus en plus réduites.

Organisation : Travailler en binômes, les deux partenaires étant de gabarit proche, sur des espaces sécurisés.

Matériel : un lecteur CD ; tenue adaptée et pieds nus.

Consignes

Étape 1 : l'élève A se déséquilibre seul, l'élève B trouve une posture stable pour éviter la chute de l'élève A.

Étape 2 : les deux élèves se déséquilibrent simultanément pour créer un nouvel équilibre stable.

Variables :

- Les points d'appui (avec les mains, avec d'autres parties du corps)
- La largeur de la base au sol ;
- Enchaîner des postures.

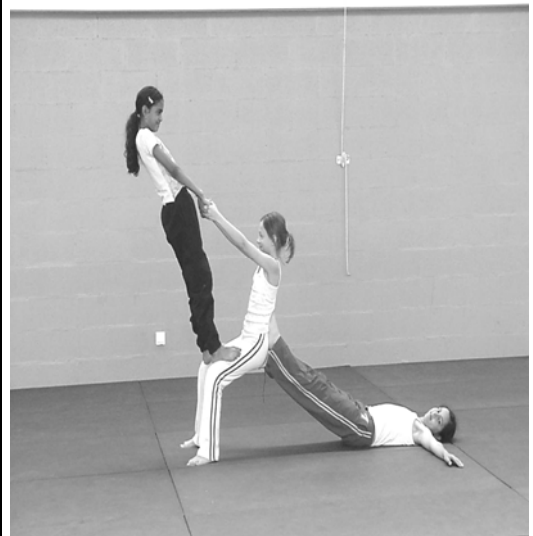
Critères de réussite :

Montrer cinq postures maîtrisées et stables durant 3 secondes chacune.

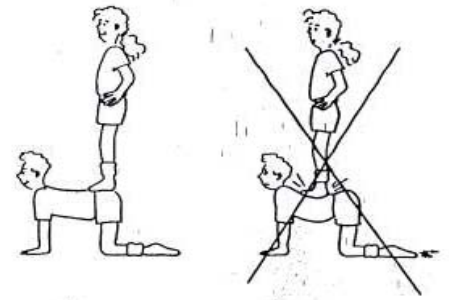
Rôle de l'enseignant

Il fait respecter **les règles de sécurité :**

- Constituer des binômes équilibrés.
- Faire enlever les montres et les bijoux,
- Inciter à diversifier les propositions.



IV - PRINCIPES DE SECURITE



PRINCIPES GENERAUX

- Tenir compte du poids et de la taille de chacun
- Changer les rôles, porteur / voltigeur / pareur, dans la mesure du possible
- Connaître des prises manuelles variées
- Communiquer entre porteur, voltigeur et pareur
- L'équilibre doit prévaloir sur la force
- Se mettre nu-pieds, pour éviter glissades et blessures
- Varier les contacts porteur / voltigeur, trouver d'autres figures



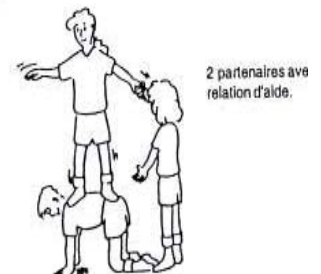
Prise de mains

REGLES D'OR DES PORTEURS

- Le porteur doit rester immobile quand le voltigeur descend
- Ne pas porter longtemps
- Le porteur, en cas de difficulté, gêne ou douleur, doit prévenir à temps

REGLES D'OR DES PAREURS

- Le pareur dirige le montage et démontage de la pyramide
- Le pareur participe à la montée et à la descente du voltigeur



REGLES D'OR DES VOLTIGEURS

- Le voltigeur doit s'établir rapidement sur le porteur
- Le voltigeur doit escalader en délicatesse (souplesse d'un chat)
- Le voltigeur doit chercher à augmenter, à élargir les surfaces d'appui sur le porteur
- Le voltigeur doit toujours prévoir son lieu de réception en accord avec le pareur
- Le voltigeur doit éviter le porteur en descendant (et non le contraire)
- Le dernier voltigeur installé sera le premier à quitter la pyramide

Principes pour faire et défaire une pyramide

(Procédure illustrée par un exemple)



1. Etape préparatoire : moment important et lent.

Le porteur offre une base solide et large, les bras et les cuisses verticaux, le dos bien plat, la tête haute dans l'alignement.

Le voltigeur se place au mieux pour se préparer à situer son pied sur le haut de la fesse et faire l'ascension par la force des jambes.

2. Etape constructive : moment d'action rapide.

Le porteur aide la montée en restant tonique des bras, des jambes et du dos.

Le voltigeur se propulse en haut avec les jambes et l'aide des bras pour s'équilibrer dans l'appui successif des deux pieds.

3. Etape d'équilibration : moment esthétique.

Le voltigeur cale ses pieds de chaque côté du haut des fesses du porteur et se redresse totalement vers le haut, puis fixe son bassin en rétroversion. Il immobilise ses bras dans la posture choisie. Le porteur contrôle la verticalité des cuisses et la tonicité (gainage) du dos pour soutenir la charge et aider l'équilibre.

4. Etape de démontage : moment à risque.

Avant de quitter la pyramide, le voltigeur doit bien repérer la position des mollets, chevilles, pieds du porteur. Le porteur doit faire preuve d'une tonicité importante afin de permettre le démontage. Un signal du porteur commande la sortie du voltigeur. L'aide d'un partenaire est parfois utile pour orienter et accompagner la sortie.

V - APPRENDRE A OBSERVER POUR EVALUER

L'enseignant n'est pas le seul à observer et à évaluer.
Les élèves ont également un rôle d'observateur et d'évaluateur.

A- OBSERVER :

Apprendre à observer est une bonne formation pour les élèves, car cela permet de vérifier la compréhension des critères de réussite des différents rôles.

Les critères de réussite doivent être adaptés aux capacités d'observation des élèves pour améliorer les conduites motrices des élèves.

Les fiches ci-après utilisées régulièrement pendant les séances permettent d'évaluer les productions des élèves.

B- EVALUER :

Les porteurs

- Rester immobile
- Maintenir son bassin en rétroversion
- Estimer l'alignement segmentaire (plus facile à constater à partir d'une démonstration ou d'un dessin).

Voir fiche à élaborer avec dessin de la pyramide (page 18)

Les voltigeurs :

- Etre équilibré, ne plus bouger « trois secondes »
- Contrôler le montage et le démontage des pyramides

Les pareurs :

- Aider et diriger le montage et le démontage de la pyramide
- Aider à la réception

Tous les acrobates :

- Enchaîner les différents éléments (début, déplacements, pyramides, fin)
- Evaluer les productions (originalité, esthétisme, difficulté, maîtrise)
- Valider le passage des élèves dans les différents rôles (porteur, voltigeur, pareur, observateur)

L'enseignant pourra prévoir, pendant les séances, des aides pour les élèves sous forme de photos ou dessins de pyramides (voir bibliographie).

Ces images pourront être reproduites puis transformées à volonté. Elles serviront de « mémoire » entre les différentes séances du module.

Fiche d'observation

Nom de l'observateur :

Date :

Pareur(s) : Voltigeur(s) : Porteur(s) :

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 ?						

Remarques :

Règles d'or (sécurité, rôle de chacun, organisation collective) :

FICHE DE CONSTRUCTION DES PYRAMIDES

Séance n°
Groupe n°

Noms et Prénoms des enfants:

--	--	--	--

Dessin du porter :

Noms des porteurs :

--	--

Noms des voltigeurs :

--	--

Nom du pareur :

--

Règles d'or (sécurité, rôle de chacun, organisation collective) :

DEROULEMENT DU NUMERO

Chronologie	QUI ?	QUOI ?	OU ?
Introduction Entrée en scène / thème			<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
1° Pyramide			
2° Liaison			<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
3° Pyramide			
4° Liaison			<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
5° Pyramide			
6° Liaison			<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
7° Pyramide			
Fin de la chorégraphie			

NOMS	Porteur 1	Porteur 2	Voltigeur 1	Voltigeur 2	Pareur	Metteur en scène	Observateur

Comparaison de deux approches pédagogiques.

Approche plus centrée sur la reproduction de formes		Approche plus axée sur la découverte et la création
L'enseignant propose des fiches de pyramides variées et adaptées au niveau des élèves.	Rôle de l'enseignant.	L'enseignement met les enfants en recherche de pyramides en insistant sur l'intégrité physique.
Les élèves doivent se construire une représentation très rapide et précise des images à reproduire et des différents rôles (porteur, voltigeur) Maîtrise +++ Exécution +++	Activités des élèves.	Les élèves créent des pyramides, les comparent à celles des autres, ils sont contraints dès le début à faire « différent » des autres. Originalité +++ Création +++
Assumer différents rôles Privilégier la dimension esthétique : formes et attitudes. « Etre en adéquation avec une image ». Enchaîner les actions.	Compétences développées	- Privilégier une création collective et originale « choisir une pyramide qui répond aux exigences et aux règles d'or de la sécurité ». -Apprendre à travailler en autonomie.
Les contenus sont incitateurs de relations entre les enfants et des différentes postures d'équilibres possibles. Tâche définie ou semi-définie	Types de contenus proposés.	Les contenus sont à construire par l'enseignant, traduits en contraintes et à découvrir par les élèves sous forme de situations semi-définies et situations problèmes.
Travail esthétique en référence aux fiches(code). Enchaînement esthétique des pyramides . Gain de temps, variété des pyramides.	Avantages	Projet qui met en liaison thème, support musical et pyramide Originalité et interprétation sont mises en avant.
La lecture des fiches occulte la création collective, peu d'originalité et de surprise dans les productions. Les relations thème/musique et les pyramides sont plus difficiles.	Inconvénients	La construction de fiches limite la découverte de nombreuses pyramides et leur maîtrise par rapport à un code établi. Cela demande du temps. Les règles de sécurité sont construites, non subies et comprises par les mises en situation mais cela demande d'être vigilant lors des premières séances.
Cette méthode est plus adaptée aux enseignants découvrant l'activité ou partant d'une expérience en gymnastique car cette approche donne des résultats plus variés et nombreux que l'autre approche plus difficile à gérer.	Quels types d'enseignants ?	Cette méthode demande pour les enseignants des compétences spécifiques dans l'activité. Elle est plus adaptée pour des enfants ayant déjà pratiqué une ou deux unités d'apprentissage. Gérer la création collective demande du temps.
<p>Une méthode mixte serait à envisager entre ces deux approches :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Moins coûteuse en temps. - Plus riche au niveau de la création et la production. <p>en mixant des temps de reproduction et des temps de création autour d'un thème .</p>		

BIBLIOGRAPHIE ACROSPORT

OUVRAGES :

- 50 activités avec les arts du cirque CRDP Toulouse 2007** collection 50 activités Sceren
Danse Acrosport et Gymnastique Rythmique C Catteau et A.M Havage édition revue EPS
L'acrosport en milieu scolaire, D. Beuzelin et M Delannet, éditions Association Enseignants EPS.
Sous le signe de l'innovation en milieu scolaire : l'acrosport, FPC Caen M. Delannet.
Vers l'acrosport à l'école élémentaire » JD Macé CRDP de Caen.
L'acrosport à l'école, dossier de formation, équipe départementale EPS du 93.
Acrobatie élémentaire et supérieure, R. Régnier. Editions Vigot.
Acrobatik, Bennie et Gérard Huisman.
Acrogym, Guy van der Marliere. Deel 1.
Creating gymnastic pyramids and balances, JM Foderoc E E Furblur, Leisure press.
Enseigner l'acrosport en milieu scolaire, au club, Tony Froissart, les cahiers ACTIO.
Le main à main en milieu scolaire, bulletin de liaison des enseignants en EPS n 29, CRDP Rouen.
Pyramides fixes et mobiles sans engins, A Sandoz, lycée Buffon.
Acrosport de l'École aux associations, Revue EPS de C Huot-Moneta et M Socié.

NOUVELLE PARUTION REVUE EPS :

- « **Danse , acrosport , gymnastique rythmique** » **Activités artistiques pour les 3-12 ans de** C.Catteau et A.M. Havage.
« **Gymnastique acrobatique** » De l'école ... aux associations. V.Simon, C.Peridy, E.Mauriceau, C.Lagrange, M.Avisse.

ARTICLES :

Revue EPS 1 :

- « **L'acrosport pour l'EPS** », Yves Lavigne, n° 41, janvier/février 1989
« **L'acrobatie à l'école** », n° 59, septembre/octobre 1992 et n°61, janvier/février 1993.
« **Jouer aux acrobates** » cycle 2 , n° 73, mai/juin 1995.
« **Acrosport avec la classe** » cycle 3, n° 73, mai/juin 1995.
« **Un modèle d'apprentissage** », J.D. Macé, n°73, mai/juin 1995.
« **Acro-Jeux** » Cycle 2, n°95, novembre/décembre 1999.
« **Les acrobates experts** » et « **Un défi collectif** », n°97 Avril Mai 2000 Spécial cirque.
« **Connaissance de l'activité Acrosport** », n°103, juin/juillet 2001.
« **Acro-Jeux** » au cycle 2 Anne Havage n°104 sept/oct 2001.
« **Acro-Défis** » au cycle 3 Anne Havage n° 106 janvier/ février 2002.
« **vers les figures acrobatiques** » n° 114 sept/oct 2003.
« **Des statues aux acrobates** » au cycle 1 n°122 Avril/Mai 2005.
« **Un module d'apprentissage** » n°138 mai/juillet 2008.
« **Réaliser une figure à trois** » n°339 nov/dec 2009.

Revue EPS :

- « **Acrogym** », G. Van Der Marciere, n°174.
« **EPS à l'école Nationale du cirque** », A. Fratellini, n° 183.
« **Trampoline tumbling acrosport, champ. du monde 86** », P. Blois, n°207.
« **Pour une réhabilitation de la gym** » de G Carlier, n° 216.
« **Acrogym** », n°236.

- « **L'acroport au collège** », B Labeau, n° 243.
 « **Acroport et jonglerie** », P.Guyot / E.Salles n° 255.
 « **Acroport exemple de cycle au collège** », E.Robin n° 267
 « **Acroport et E.P** », MC Kernevez et N. Philouze, n° 265
 « **Citoyenneté respect des règles et socialisation** », exemples en ACROSPORT, n° 282
 (page 80-83)
 « **Repères techniques et pédagogiques** », C. Huot M. Socié, n° 274
 « **ACROGYM** » un cycle en seconde, **D. Richaud**, n° 276 (page 28-29-30)
 «**Acroport et Agrés** », Huot Moneta et M Socié, n° 280 (page 51-52)
 «**Combiner Acro et GR** », C. Huot Moneta et Myriam Socié, n°286

Revue HYPER :

- « **Compte rendu stage FPC, acroport au CES Chantilly** » M. Delannet, n° 164,
 publication AE EPS.
 « **Recherche en Acroport** », essai d'écriture des postures caractéristiques, n° 191.

SITES INTERNET :

- [http : //perso.wanadoo.fr/guy.maconi/cirque](http://perso.wanadoo.fr/guy.maconi/cirque)
[http : //www.ac.dijon.fr/](http://www.ac.dijon.fr/).(voir brevet Acroport).
[http : //www.eduscol.education.fr](http://www.eduscol.education.fr)
[http : //www.unicaen.fr/](http://www.unicaen.fr/)
[http : //xmouronvalle.multimania.com/acroport.htm](http://xmouronvalle.multimania.com/acroport.htm)
[http : //perso.club.internet.fr/bjosep/eps/aps/acrogym](http://perso.club.internet.fr/bjosep/eps/aps/acrogym)
[http : // www.lacabanasse.com/acro](http://www.lacabanasse.com/acro)
[http : // ecole.wanadoo.fr/petit.Moulin.rombas/acroport](http://ecole.wanadoo.fr/petit.Moulin.rombas/acroport)
[http : // www..scolagora.com/char/secteur-jaligny/images/acro1.jpg](http://www.scolagora.com/char/secteur-jaligny/images/acro1.jpg)
[http : // www.planetolak.net/acroport](http://www.planetolak.net/acroport)
[http : //membres.lycos.fr/patmes/acrospor/pages/acrosgymprimairec3](http://membres.lycos.fr/patmes/acrospor/pages/acrosgymprimairec3)
<http://www.ac-creteil.fr> puis « cliquer 94 »
 Pôle pédagogique.
 1^{er} degré.
 EPS.
 Ressources départementales.
 Documentation pédagogique.
 Une expérience pédagogique acroport à Boissy en cycle 3.

DISCOGRAPHIE

Musique Africaine :

Album Guem and Zaka Percussions

Musique de Cirque

Albums du cirque du soleil « Alegria » (rayon spécialisé FNAC.....)

Compilation Musique de Cirque « Cocktail collection », Ecole de cirque « La strada »

Musique diverse

Album Renée Aubry « Parcours libre »

Album Hugues Le Bar « Compilation »

Historiettes Musicales pour les 3-5 ans E Kulka R Sagot (livret et CD Revue EPS)