

# Acro-jeux

## CYCLE 2

Proposer l'acrosport, c'est permettre à l'enfant d'apprendre à piloter son corps dans un espace aérien, maîtriser la prise de risque en assurant sa sécurité, accepter les contacts corporels et s'intégrer dans un projet collectif.

### ACROSPORT

Les situations proposées ci-après (1) caractérisent les difficultés que les élèves doivent surmonter. Elles favorisent l'engagement progressif dans l'activité, la construction de connaissances et le réinvestissement des acquis.

Pour faciliter l'entrée dans l'activité, l'enseignant peut organiser un jeu de « 1, 2, 3... Soleil ! » en classe entière : les enfants se déplacent dispersés dans la salle et lorsque le maître se retourne, s'immobilisent.

Des variables permettent d'enrichir les premières trouvailles (appuis sur un pied, deux mains et un pied, pieds et épaules, etc.). Les différentes postures trouvées sont ensuite répertoriées pour être schématisées en classe et servir de support aux autres séances.

### LES TRÈS GRANDES STATUES

#### Compétences visées

- s'équilibrer par l'amplitude, l'alignement et l'étirement des segments ;
- repérer « le beau » et « l'équilibré » dans les différentes postures ;
- compléter un premier répertoire de figures statiques seul puis à deux.

#### Dispositif

Les enfants agissent seuls puis à deux en contact.

Un support musical pas trop rapide ou des repères temporels scandés par l'enseignant rythment les différentes constructions permettant l'anticipation des actions.

#### But

Quand la musique s'arrête ou à l'issue du frappé de mains, s'immobiliser en statues stables.

#### Règle

Les statues demeurent immobiles et équilibrées pendant trois secondes.

#### Variables

- diversifier puis réduire le nombre d'appuis au sol, tenter des postures de plus en plus difficiles ;
- moduler les contacts entre partenaires : mains-épaules, dos contre dos, ventre-épaules, etc.

#### Critère de réussite

Répondre à des exigences de plus en plus précises : réussir, par exemple, au moins trois statues différentes.

#### Compétence transversale :

... respecter les règles liées aux contraintes de l'activité ...

#### Compétences disciplinaires :

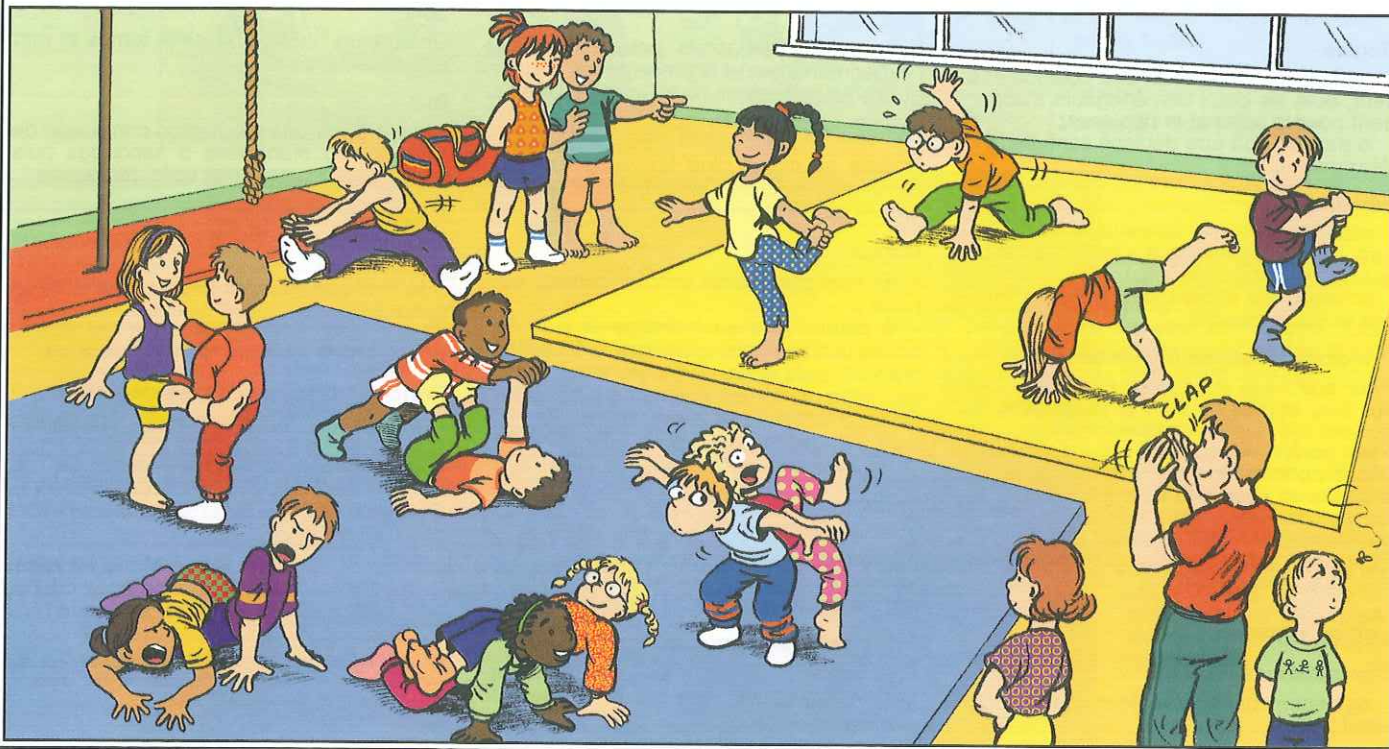
... agir en fonction d'un risque, reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche ...

... agir en fonction des autres, selon des règles, et tenir divers rôles dans une équipe ...

... s'engager dans une action individuelle ou collective visant à communiquer aux autres un sentiment ou une émotion ...

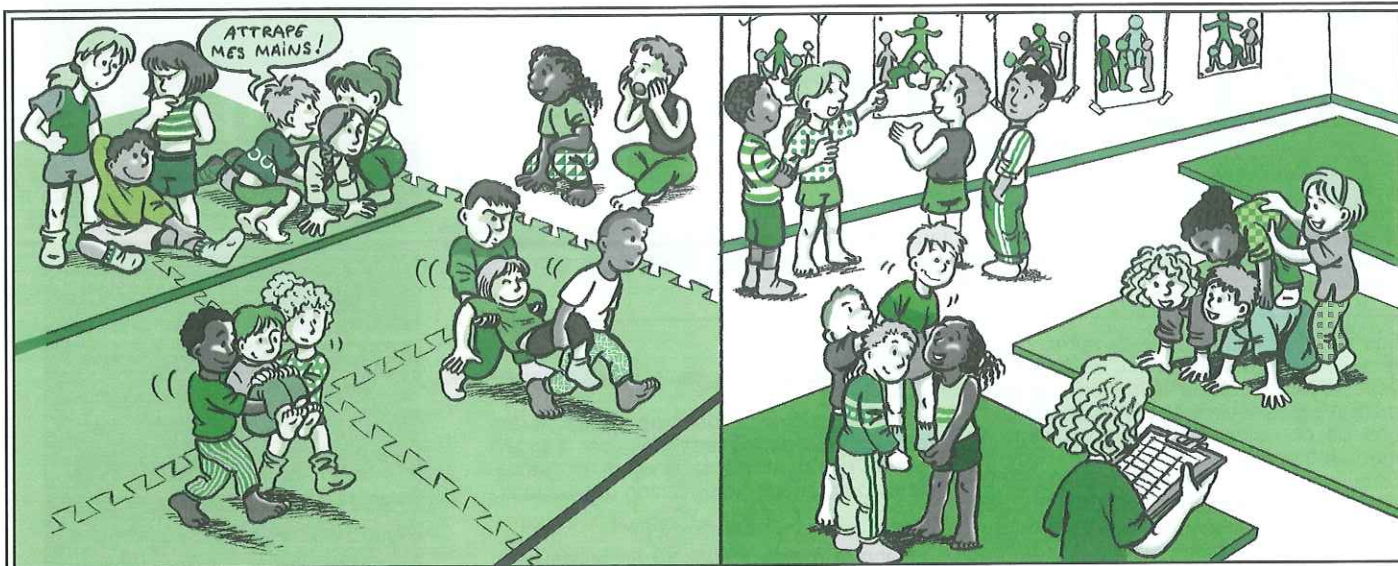
#### Principes d'actions à faire découvrir

Pour tenir la statue : « je suis étiré, très grand ; je sens mes muscles résister : je suis tonique. La statue est difficile si elle a peu d'appuis au sol ou la tête en bas ».



DESSINS : CAPO





## LE MEUBLE ET LES DÉMÉNAGEURS

### Compétences visées

- différencier les rôles porteur-porté ;
- communiquer pour saisir, soutenir le partenaire ;
- placer son corps, assurer le maintien postural par tonicité musculaire.

### Dispositif

Un espace orienté de 5 m environ (départ, arrivée) et sécurisé est délimité. Les enfants agissent par trios mixtes et de gabarit proche en se répartissant les rôles qu'il faudra veiller à intervertir : un « meuble » et deux « déménageurs ».

### But

Transporter le meuble d'une maison à l'autre sans le déformer.

### Règles

- l'enfant-meuble choisit une position et la tient, puis les deux déménageurs s'accordent pour le saisir et le déplacer ;
- le meuble doit être déplacé sans heurt ni déformation.

### Variables

- modifier la forme du meuble en suggérant des analogies (table, chaise, fauteuil à accoudoirs, statuette, etc.) ;
- changer les saisies des porteurs entre eux et sur le meuble.

### Principes d'actions à faire découvrir

*Pour agir :* « je m'abaisse et je tiens bien sur mes appuis au sol ; je porte avec les cuisses ; je gaine mon bassin ».

*Pour porter :* « les prises (2) les plus efficaces sont mains-poignets, (en parallèle, croisées en chaise) et mains-coudes ».

Le transport et la pose du meuble : « c'est plus facile si on agit au ralenti ».

*Pour être porté :* « je suis dur, mon bassin est dans l'axe du dos ».

## LES BÂTISSEURS

### Compétences visées

- agir ensemble pour réaliser un projet collectif ;

- tenir des équilibres de plus en plus renversés, acrobatiques en augmentant la solidité des appuis des porteurs tout en contrôlant les appuis précaires ;
- agir de manière posée en tenant compte des différents moments : montage - figure - démontage ;
- inventorier toutes les postures trouvées ;
- construire un premier système de valeur pour s'évaluer.

### Dispositif

Des îlots de tapis sont installés suffisamment espacés.

Les élèves sont par groupes de quatre, mixtes et de gabarit proche : deux porteurs, un porté, un aide ou pareur.

Les postures réalisées précédemment et schématisées sont affichées pour s'en inspirer.

Les repères temporels pour différencier l'expérimentation et la présentation de la figure sont la musique ou le frappé de mains.

### But

Trouver au moins cinq figures différentes, de difficultés variées, équilibrées et stables, tenues cinq secondes.

### Règles

- les trois partenaires sont en contact corporel ;
- le pareur aide au montage et à la déconstruction : les porteurs s'installent d'abord, puis le porté grimpe et se stabilise ; enfin on démonte lentement au ralenti, en commençant par le dernier installé ;
- le changement de rôle est effectué après deux essais.

### Variables

- diversifier les postures des porteurs, le nombre et le type d'appuis au sol ;
- changer les postures du voltigeur et ses appuis sur les porteurs.

### Principes d'actions à faire découvrir

*Pour porter :* « je place et gaine mon bassin, mes appuis sont bas, larges et solides ».

*Pour grimper :* « je me fais léger comme un chat, je ne piétine pas le porteur, je contrôle ma descente ».

## ACROBATES EN PISTE

### Compétences visées

- stabiliser ses réussites et choisir les plus avantageuses pour le groupe en fonction de critères de difficulté, d'originalité et de maîtrise ;
- se concerter pour composer et mettre en scène devant la classe une courte production mémorisée ;
- apprécier les productions.

### Dispositif

On matérialise des espaces de départ et de fin en-dehors des tapis (cerceaux, plots, etc.).

Un support musical balise le temps et met en valeur l'exploit.

### But

Donner à voir une production composée de trois figures stabilisées 5 secondes puis enchaînées et apprécier celle des autres.

### Règles

- l'entrée et la fin de la production doivent être élaborées ;
- le changement des rôles est effectué à chaque figure ;
- un temps d'expérimentation est donné pour s'entraîner avant la démonstration.

### Principes d'actions à faire découvrir

*Pour agir :* « nous choisissons les figures qui mettent en valeur nos réussites, nous coordonnons nos actions à celles de nos camarades. Nous veillons à rester gainer ».

*Pour être vu :* « nous sommes orientés vers nos camarades ».

**Anne-Marie Havage,**  
Professeur agrégée d'EPS,  
IUFM, Melun (77).

(1) Lire également *Quatre activités d'EPS pour les 3-12 ans*, C. Catteau, C. Duffaut, A.-M. Havage, O. Havage, Éd. Revue EPS, 2000.

(2) Cf. *EPS 1* n° 103, p. 8.