

Acro-défis

Soutenir, porter, s'équilibrer, synchroniser sont autant d'actions à maîtriser pour évoluer vers un comportement d'expert en acrosport.

Les situations présentées permettent d'approfondir les acquisitions des élèves (1). Les principes d'actions énoncés favorisent la construction du savoir de l'enfant et lui permettent de s'impliquer dans un projet collectif.

LE SOCLE ET LA STATUE

Compétences visées

- rechercher divers appuis au sol ou sur un partenaire ;
- découvrir des nouveaux équilibres ;
- enrichir le répertoire des duos.

Dispositif

La classe est répartie en deux groupes : les « socles », porteurs identifiés par un foulard de couleur et les « statues ».

Des tapis sont disséminés pour encourager les passages au sol et les postures renversées.

L'introduction d'une musique permet de baliser le temps d'action.

But : former un duo stable pendant cinq secondes.

Déroulement

Pendant la musique, tous les enfants se déplacent ; lorsqu'elle s'arrête :

- les socles s'installent en variant les appuis au sol ;
- les statues prennent appui sur un socle, en gardant un contact avec le sol.

Critère de réussite : se maintenir en équilibre pendant cinq secondes.

Les formes réalisées sont schématisées ou photographiées pour constituer le répertoire collectif.

Variables

- diversifier les contacts de la statue avec le sol ou le socle ;
- jouer sur le volume, l'amplitude, les contrastes : grand/petit, rond/pointu, serré/écarté... pour rendre la figure expressive ;
- supprimer tout appui au sol de la statue pour évoluer vers un véritable duo porteur/porté.

Principes d'actions à faire découvrir

Pour le porteur : « je place et gaine mon bassin ; mes appuis sont bas, larges et solides ; mon corps ne se déforme pas. »

Pour le porté : « je me fais léger comme un chat en maîtrisant mon équilibre, je ne piétine pas mon porteur, ensuite je contrôlerai ma descente. »

CYCLE 3

ACROSPORT

Compétence transversale :

... affirmer ses choix et ses goûts esthétiques, les expliciter et les faire partager ...

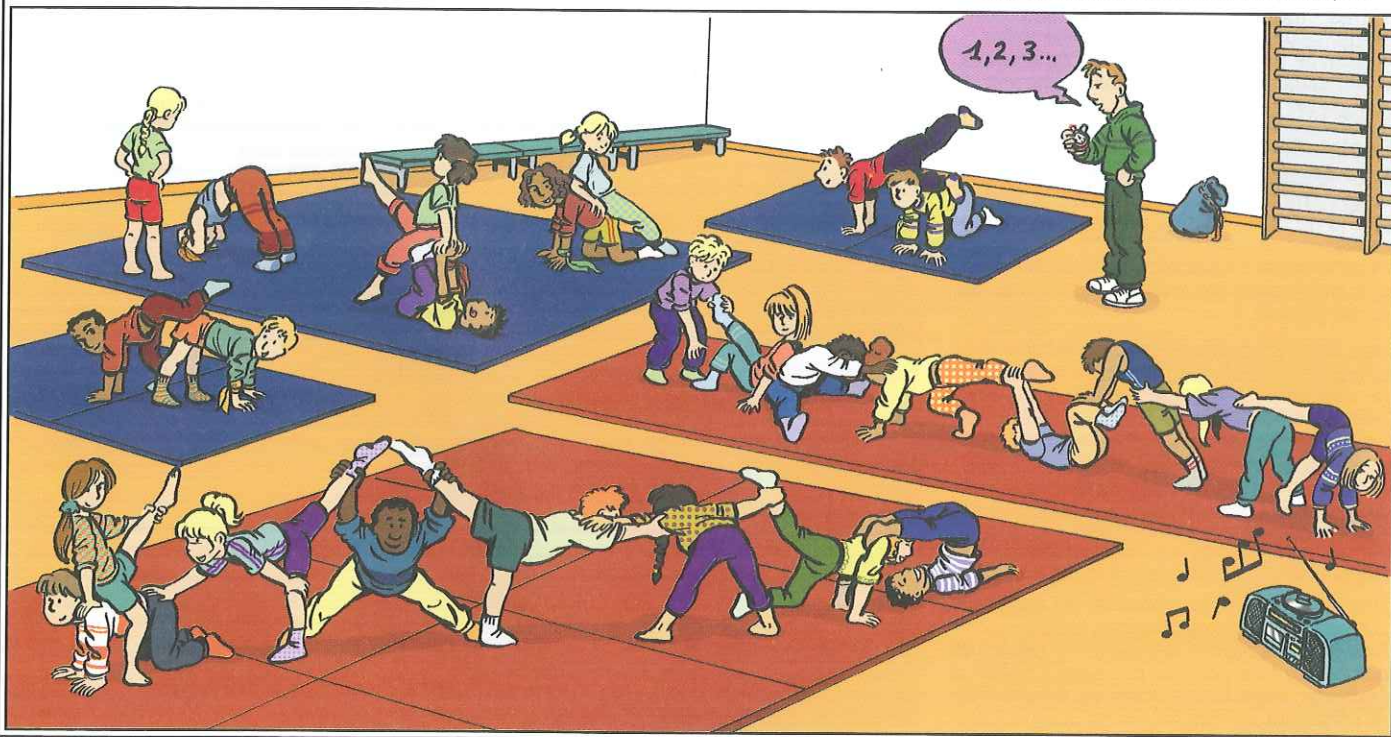
Compétences disciplinaires :

... manifester une plus grande aisance dans ses actions ...
... s'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau de pratique ...

LA GREFFE

Compétences visées

- composer collectivement des figures statiques aux appuis variés ;
- avoir confiance en soi, aux autres ;
- agir de manière posée et méthodique.



DESSINS : CARO



Dispositif : un espace de tapis par groupe.
But : former ensemble une grande statue.

Déroulement

C'est une situation d'équilibre collectif qui se construit autant en largeur qu'en longueur ou en hauteur. Au moins quatre porteurs s'installent d'abord, les autres se greffent ensuite successivement, portés ou en contrepoids, avec toujours au moins un contact corporel avec un partenaire. Pour démonter l'ensemble, on commence par le dernier greffé (cf. dessin au recto).
Critère de réussite : demeurer immobiles pendant cinq secondes.

Variables

- diversifier les contacts au sol et avec les autres (par exemple, pieds/abdomen, pieds/fesses, etc.);
- trouver trois propositions différentes, s'entraîner et présenter celle qui met le groupe en valeur.

Règles d'actions à faire découvrir

Pour le porteur : « j'ai des appuis solides, larges ; mon corps est tonique ; je signale quand je suis prêt à porter mes camarades. »

Pour le porté : « j'attends que le partenaire soit stable pour me greffer ; je suis tonique, je me grandis. »

LES HAUTES PYRAMIDES

Compétences visées

- risquer des équilibres collectifs de plus en plus précaires et élevés ;
- assurer sa sécurité et celle des partenaires en étant méthodique dans les différentes phases.

Dispositif

Des îlots de tapis espacés les uns des autres (cf. dessin ci-dessus).
 Des groupes mixtes de cinq à six élèves de gabarit proche dont les rôles sont définis à l'avance : deux à trois porteurs, deux portés et un pareur.

L'affichage des règles de sécurité (montage/ démontage) et du répertoire (2) sert de référence.

But : rechercher des pyramides aériennes en s'inspirant des supports affichés.

Déroulement

Les enfants se répartissent les rôles avant de réaliser leur pyramide. L'enseignant décompte le temps nécessaire à chaque phase : l'installation (de 20 jusqu'à 10), le maintien de la construction (de 10 à 5), le démontage (à partir de 5).

Les observateurs répertorient et hiérarchisent les prestations selon leur difficulté : facile, moyen, difficile ou très difficile, en fonction de la nature et du nombre d'appuis, de la présence ou non de renversements, de la hauteur de l'ensemble.
Critère de réussite : maintenir un équilibre stable pendant cinq secondes.

Remarque : associer l'apprentissage des roulades, de l'appui tendu renversé, de la roue, des voltes et sauts pour diversifier les liaisons possibles (3).

Variables

- diversifier la position des porteurs et des portés ;
- construire, tenir puis démonter trois fois de suite la même production dans le plus grand silence ou au ralenti ;
- varier le nombre de participants.

Règles d'actions à faire découvrir

Pour stabiliser la pyramide : l'équilibre prévaut sur la force ; les déséquilibres doivent être compensés réciproquement ; la communication est essentielle.

Pour le porteur : « je suis solide sur mes appuis et je dirige le montage ».

Pour le porté : « j'augmente et j'élargis ma surface d'appui (bassin, épaules), je trouve mon équilibre, je descends en respectant le porteur et j'anticipe l'endroit de ma réception. Le démontage débute par le dernier installé et ainsi de suite. »

Pour le pareur : « je suis sur le côté attentif ; je sers d'appui momentané aux portés ou j'aide à l'équilibre général. »

ACRO-DÉFIS

Compétences visées

- synchroniser un enchaînement de figures statiques et d'éléments de liaisons gymniques ;
- effectuer des choix qui valorisent le groupe (originalité, difficulté, maîtrise) ;
- évaluer et être évalué par ses pairs en référence au code élaboré par la classe.

Dispositif

Il est identique à celui de la situation précédente. Des cerceaux ou plots matérialisent le départ, à l'extérieur de la zone de tapis. Un support musical type cirque avec des repères temporels bien marqués.

But : réaliser une production spectaculaire.

Déroulement

Le groupe choisit une position initiale et finale effectuée à l'extérieur des tapis et réalise un enchaînement dynamique de trois pyramides déjà maîtrisées. On juge à tour de rôle selon les critères retenus : stabilité, difficulté de l'ensemble, effet produit (originalité, enchaînement).

Variables

Elles portent sur les synchronisations (simultané, décalé, symétrique, opposé, successif, etc.) et/ou les combinaisons.

Règles d'actions à faire découvrir

Quel que soit mon rôle : « je maîtrise les enchaînements ; je suis attentif à l'action des autres pour coordonner mes mouvements. »

Anne-Marie Havage,
 Professeure agrégée EPS,
 IUFM Melun (77).

(1) Pour faciliter l'entrée dans l'activité, cf. « Acro-jeux », EPS 1, n° 104.

(2) Cf. article page 12.

(3) Lire également, 4 activités d'EPS pour les 3-12 ans, C. Catteau, C. Duffau, A.-M. et O. Havage, éditions Revue EPS.