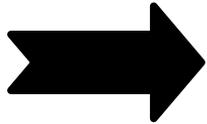


Acrobatie et plaisir en EPS
Pédagogie de la mobilisation en
Acrosport
Calais/Toulouse/Bordeaux
Mars/Avril 2020

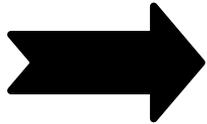
M. Belhouchat
PRAG EPS – ULCO/Calais
Co-Coordinateur du groupe Plaisir et EPS



3 LOGIQUES INDISSOCIABLES À METTRE EN CONSONNANCE



**Logique anthropologique
De l'Acrosport
APSA / Objet**



**Logique mobilisatrice
de l'élève en acrosport
Élève / sujet**

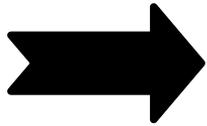


**Logique adaptative
Adaptations didactiques
apprentissages**

Logique Anthropologique

Identifier l'expérience à faire vivre à tous nos élèves

→ Emotions et analyse anthropologique de l'APSA



**Signification culturelle
De l'Acrosport**

Quel pan de culture étudié ?

Quel est l'enjeu central de L'APSA ?

Explorer les limites du risque acrobatique grâce aux autres
En maîtrisant les conditions de son retour au sol sécuritaire

Les tours humaines

Solidarité - Force - Hauteur



Préoccupation dominante et émotions
Tenir ensemble / Ne pas s'écrouler / Aller haut = défier
les lois de l'équilibre

Le cirque contemporain

Vol / Dynamique / Rotations



Préoccupation dominante et émotions
Rattraper ensemble / Propulser / S'envoyer en l'air /
défier les lois de la pesanteur

Le main à main Enchaînement en contact



Préoccupation dominante et émotions
Enchaîner et varier des formes de corps / saisies et contrôles
réciproques / défier les lois du corps (possibilités motrices)



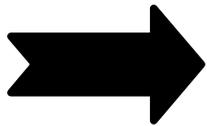
La Gymnastique Acrobatique (GAC)
Enchaînement codifié
→ La référence culturelle pour l'EPS... ?



Préoccupation dominante
Enchaîner et combiner des figures / maîtriser le risque
pour gagner une compétition...

Logique Mobilisatrice des élèves

Identifier un curriculum de préoccupations des élèves



**Logique mobilisatrice
de l'élève en acrosport**

Quelles sont les préoccupations
des élèves à chaque étape ?

Essai de compréhension de la logique mobilisatrice de l'élève-pratiquant en acrosport

P1

Emotionnelle : La peur du contact, la peur de chuter. Préserver son intégrité physique. Il faut revenir au sol sans se faire mal.

P2

Fonctionnelle : Sensibilité au maintien de la figure dans le respect de la forme exigée. On constate des tâtonnements dans la forme et des chutes au démontage (Le château de carte)

P3

Technique : Affinement de la forme et amélioration technique avec des tentatives de sorties de figures. On constate des démontages en rotation avant et une volonté de s'engager vers l'acrobatique

P4

Contextuelle : Sensibilité aux liaisons entre les figures, volonté d'enchaînement (course inter-obstacle). On constate une volonté d'anticiper les montages. Les démontages permettent d'enchaîner de manière fluide.

P5

Sensibilité au monde sonore et à l'espace (relation musique mouvement)

Proposition d'un parcours d'expériences formatrices en acrosport

PEF 1

Jeu postural avec figures statiques et figures dynamiques espace carré réduit avec combinaisons de postures P/V. Enchaînement de figures sur place. → Cycle 3

« Le jeu de acro - Lego » / Acro statique en hauteur

PEF 2

Jeu d'élan avec figures statiques démontées sur un espace en longueur type « piste ». Principalement en rotation avant = roulade/ATR roulade/ flip avant) → cycle 4

« Jeu de l' acro-tumbling » / Acro dynamique en rotation avt

PEF 3

Jeu de liaisons avec figures combinées. Montages/démontages dynamiques sur figures statiques. sur un espace carré réduit . (valorisation de l'espace arrière au démontage) → 2nde -1ère

« Jeu de l'acro - risqués » / Acro enchaînement

PEF 4

Jeu de combinaisons de figures avec figures imbriquées (changement de postures sans quitter la figure, passage d'une figure à l'autre sans retour au sol) Relation au monde sonore. (Term option EPS, UNSS...)

« Jeu de l'acro-enchantées » / Acro

Logique adaptative les adaptations scolaires de l'activité



**Logique adaptative
Adaptations didactiques
favorables aux
apprentissages**

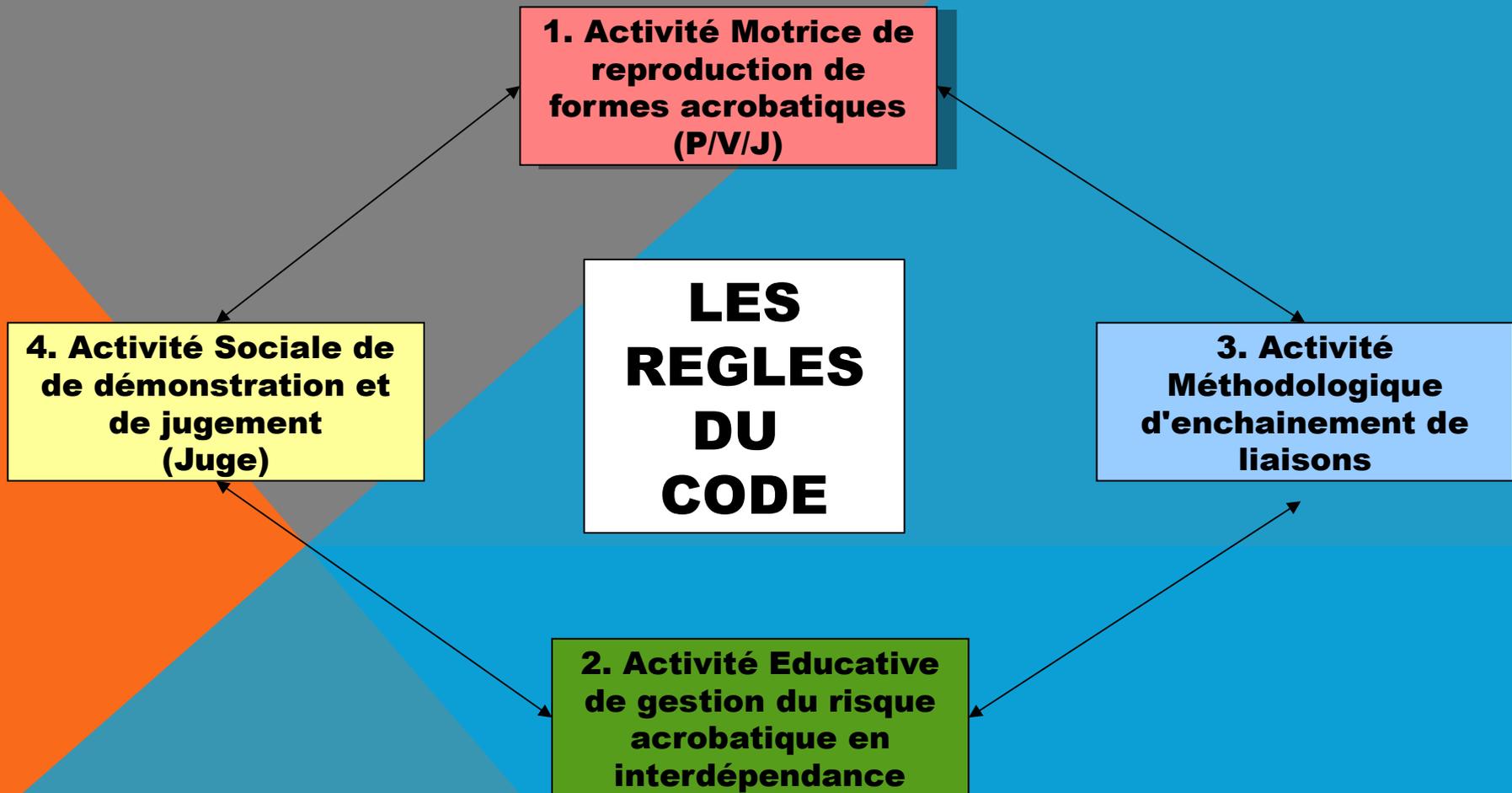
Quelles règles et quels choix pour
favoriser la réussite de tous ?

Une définition de l'activité

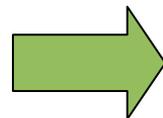
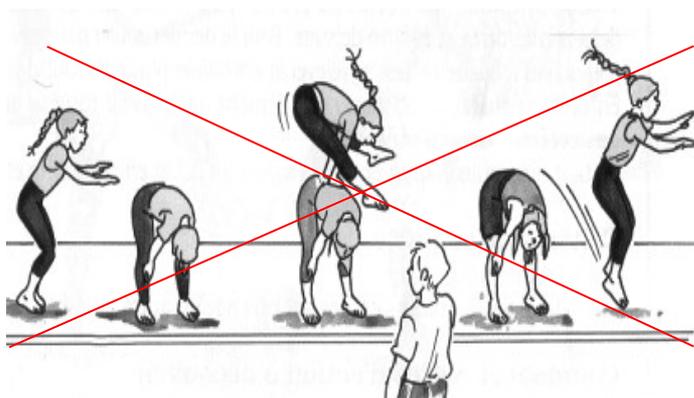
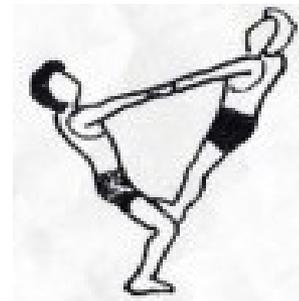
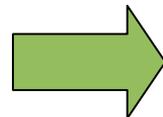
Sur la base d'un **CODE**, les acrogymnastes doivent jouer à résoudre la contradiction entre prendre des risques en produisant de manière interdépendance, des formes acrobatiques et maîtriser collectivement ce risque en assurant le plus finement possible l'équilibre du vol, des postures, et de la réception.

→ Le CODE oriente l'activité adaptative. Il est au cœur de l'activité culturelle et mobilisatrice.

Le code structure l'activité adaptative des élèves : au carrefour des 3 logiques



Choix d'une motricité interdépendante



Valoriser les figures interdépendantes
Contrôle réciproque et repères tactiles-viduels

Définition des rôles en Interdépendance

LE VOLTIGEUR

Le voltigeur considéré comme un acrobate développant une motricité de plus en plus manuelle, renversée, tournée, aérienne (Tourner, Se renverser, Flipper, Voler)
→ rôle acrobatique / formes et gainage

LE PORTEUR

Le porteur considéré comme un « agrès humain » ayant des propriétés spécifiques pour manipuler le voltigeur grâce aux saisies qu'il opère sur celui-ci. (éviter le porteur « brique » ou seulement en aide)
→ rôle déterminant dans le contrôle

JOKER

Le Joker considéré comme une aide au montage, maintien, démontage de figures. Il est le rouage indispensable à la mise en place d'une sécurité active dans l'activité acrobatique.
→ rôle sécuritaire

Choix au regard de la préoccupation dominante des élèves

→ A l'issue de l'étape 2, on observe des élèves qui cherchent des solutions pour « quitter la figure » ou « s'établir sur la figure »

→ **Savoir fonctionnel lié au Montage / Démontage**

Montage
dynamique
En porter

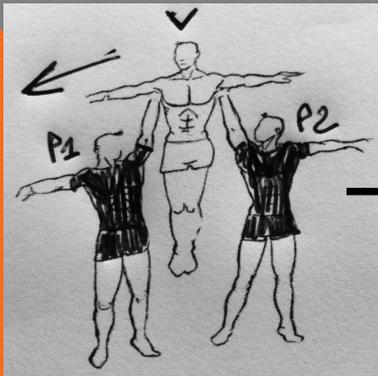
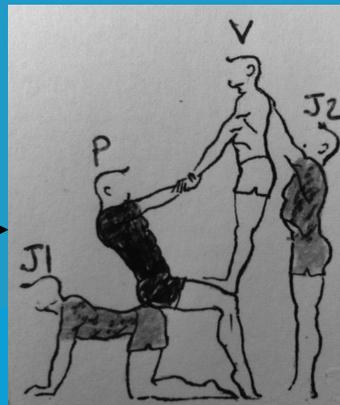
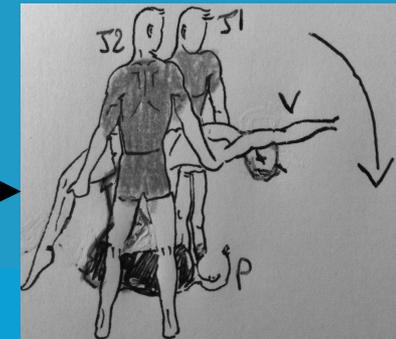


Figure
statique



Démontage
dynamique
En flip arrière



Montage / Maintien / démontage
Les pieds du voltigeur décollent du sol au montage et ne retouchent le sol qu'à la fin du démontage

La notion d'enchaînement dans les sports acrobatiques

Trampoline

10 touches

Tumbling

8 touches

Acrosport

Tps max 2'30

Contraindre la fluidité en demandant aux acrobates d'anticiper, en réception de figure, la figure suivante.

S'ajuster coll et anticiper en permanence pour garantir la fluidité de l'enchaînement en relation avec la musique

La notion de « touches » et de temps Pour fluidifier l'enchainement

LES TOUCHES

Réduire ou augmenter les touches permet d'influencer l'activité adaptative (anticiper / enchaîner / être précis / contrôler les appuis - réceptions)

→ **Résolution Pb moteur**

LE TEMPS

Aspect sécuritaire « ne pas confondre vitesse et précipitations »

Temps lent = contrôle

Temps rapide = gagner des temps moteurs et précision

→ **Ressort émotionnel**

<https://www.youtube.com/watch?v=Y5puaQ9oNVw>



Les rendez-vous : stopper la continuité volontairement

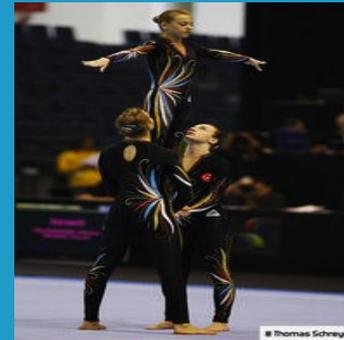
LES FORMATIONS

comme rendez vous intermédiaire pour se ré-ajuster



LES FIGURES

comme des rendez vous acrobatiques fixés



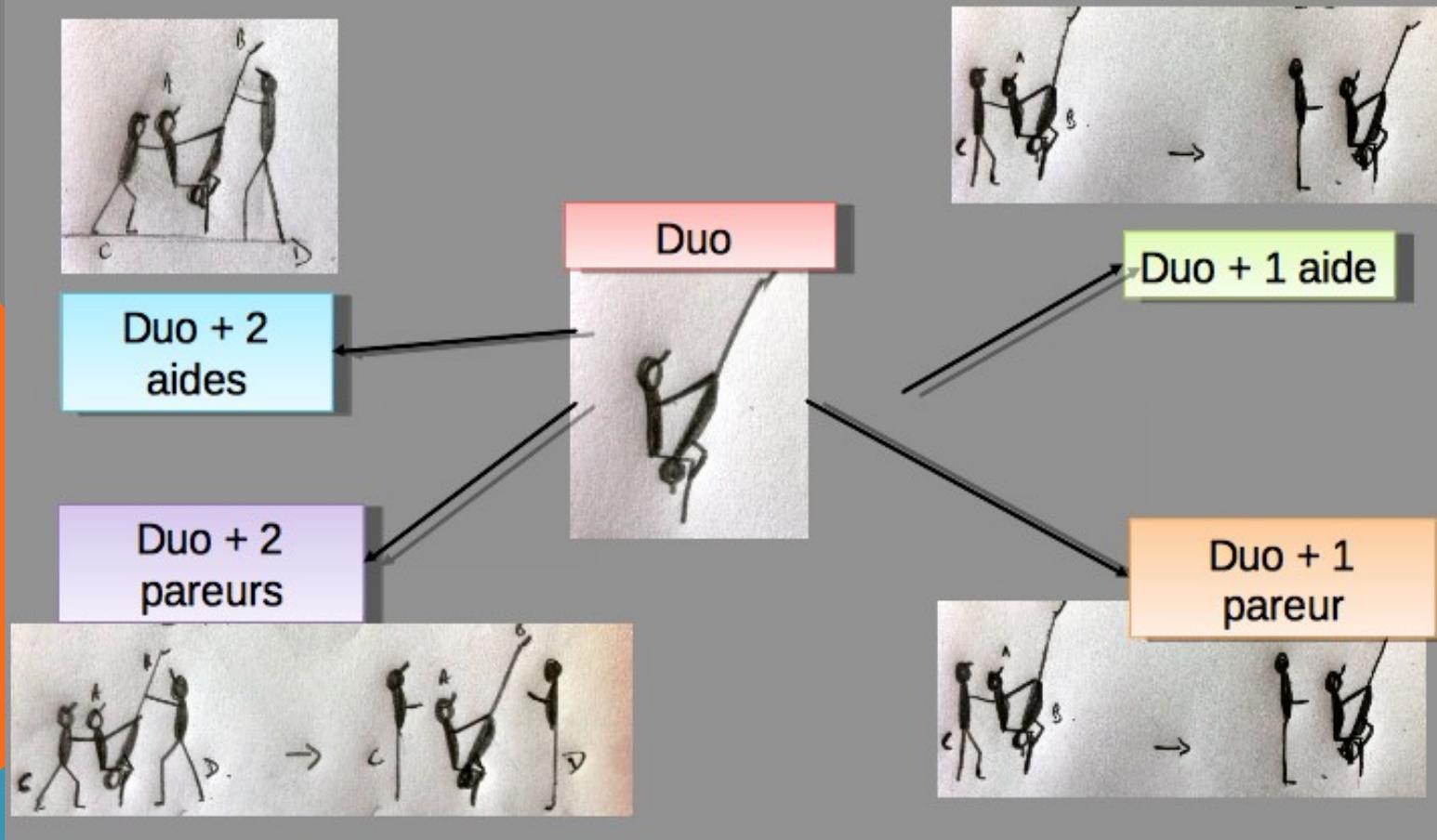
LE TEMPS ET L'ESPACE

Structuration par des « accents » (localisation temporelle)) et par des lieux (location spatiale) qui favorise la construction des trajets inter-individuels fluides

3. Prendre des Risques grâce aux JOKERS

Vigilance : Les jokers n'ont de sens que si il y a un risque subjectif réel perçu par les élèves !

Les Jokers



Diversifier les prises de risque possibles (sortir du sacro-saint A/B/C/D)

Niveau
d'intervention
des jokers

Nombre et
Type de
démontages
valorisés

Nombre et
Type de
montages
valorisés

Nombre de
touches sur les
liaisons

Temps
disponible et
espace investi

Variété des
Rôles tenus
Tous P
Tous V
Tous J

Nombre de
Figures
enchainées

Nombre de
touches sur les
liaisons

4. Produire une prestation – être vu et jugé D'une juge « sanction » à une juge « ressource »



LES JUGES = REGARD ARMÉ
Juge différent du spectateur

Contextes évolutifs

Étape 1 : l'enseignant juge sans spectateurs

Étape 2 : un autre groupe juge sans spectateurs

Étape 3 : un autre groupe juge avec spectateurs

→ Réduire la complexité / 1 critère par juge qui se complexifie progressivement



LES JUGES = AIDE

Une aide à l'apprentissage

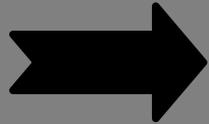
Le juge est capable de justifier pourquoi il n'a pas levé le bras

La vidéo permet de revoir les images pour réguler les acro-gymnastes

Droit au visionnage « contest »

Faute → erreur

III. Une pédagogie de la mobilisation en acrosport. Une proposition inachevée



Enseigner par module



Enseigner par paliers



Enseigner par le jeu

Ce qui compte c'est de valoriser une l'activité adaptative en lien avec les préoccupations dominantes des élèves

**Nous parions sur le fait de rendre accessible à tous :
- l'activité de montage / maintien / démontage**

**Réduire le nombre de figures proposées
(1 statique à 3 montages / 3 démontages)**

Des choix de montages sans les bras / en rotation / avec les bras pour chaque figure

Des choix de démontages sans les bras / en rotation / avec les bras pour chaque figure

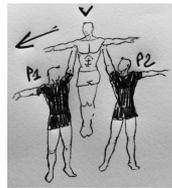
→ Faciliter le passage par les bras sur du dynamique... car plus adapté aux ressources des élèves

→ Voltigeur en position debout = neutre pour favoriser les arrivées et départs de figure.

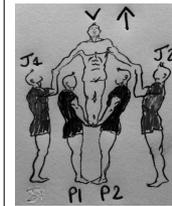
Mon mode de pratique initial

Mis en place sur 2 séances (directif = sécu et choix = mobilisation de tous)

Montage 1



Démontage 1

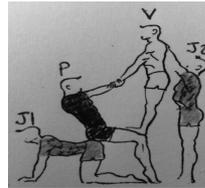


ou

Montage 2



Figure



ou

Démontage 2



Formation

	X	
	X	
X	X	X

Formation	
X	X
	X
X	X

Liaison 1

Liaison 2

... / 1

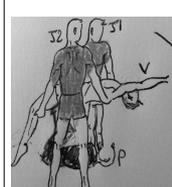
ou

Montage 3



ou

Démontage 3



Les jeu des paliers « plus ou moins risqués »

JEU DES PALIERS RISQUÉS						Maitrise du risque	Prise de risque	V	P	J		
Palier Blanc	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage sécurisé et démontage sécurisé en prenant ou non le risque d'utiliser des JOKERS (3 aides max)					Validé	Balèze	1	1	1		
	Intervention Jokers						2 aides	2 pareurs	2 vigilants	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		
Palier Jaune	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage sécurisé et démontage acrobatique en prenant ou non le risque d'utiliser des DEMONTAGES plus acrobatiques (porter chaise minimum)					Validé	Balèze	1	1	1		
	Démontages						Porter chaise	Tourner (salto arrière)	Flipper (flip arrière)	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		
Palier Vert	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage acrobatique et démontage acrobatique en prenant ou non le risque d'utiliser des MONTAGES plus acrobatiques (porter chaise minimum)					Validé	Balèze	1	1	1		
	Montages						Porter croix	Tourner (salto avant)	Flipper (Flip avant)	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		
Palier Bleu	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage acrobatique et démontage acrobatique avec 6 touches pieds maximum puis en prenant ou non le risque d'utiliser moins de « touches »					Validé	Balèze	1	1	1		
	Déplacements						5 touches	4 touches	3 touches	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		
Palier Rouge	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage acrobatique et démontage acrobatique en 25 secondes avec figure au centre (arriver sur le bip) en prenant ou non le risque d'utiliser des temps plus ou moins courts.					Validé	Balèze	1	1	1		
	Temps						25"	20"	15"	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		
Palier Violet	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage acrobatique et démontage acrobatique en prenant ou non le risque d'utiliser des porteurs différents.					Validé	Balèze	1	1	1		
	Porteurs						2 porteurs différents	3 porteurs différents	4 porteurs différents	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		
Palier Noir	Nous sommes capables de réaliser le module « formation / figure / formation » avec montage acrobatique et démontage acrobatique en prenant ou non le risque d'utiliser des porteurs différents.					Validé	Balèze	1	1	1		
	Voltigeurs						2 voltigeurs différents	3 voltigeurs différents	4 voltigeurs différents	2	2	2
							Ultra Balèze	4	4	4	4	
								5	5	5		

Validation des paliers

4 critères TOUJOURS IDENTIQUES mais EVOLUTIFS

	Montage	Figure	Démontage	Liaison
0	Chute/Non sécurisé, Montée lourde Non accompagnée	Chute Figure non tenue Figure déformée	Chute/non sécurisé Réception lourde/bruit Non accompagnée	Formation non respectée Piétinement / Trajets cafouillés Arrêts longs et fréquents
	Sécurisé Montée douce Saisies respectées	Figure tenue/vacille Forme reconnue	Sécurisé Réception douce Saisies respectées	Formation respectée Hésitations / Trajets juxtaposés Arrêts courts et fréquents
1	Sécurisé Montée précise Saisies assurées	Figure tenue Forme respectée parfaitement	Sécurisé Réception contrôlée Saisies assurées	Formation respectée Déplacements précis / Trajets coordonnés Pas d'arrêts formation/figure

Système de bonification identifié à chaque palier + 1 Juge video (régulation et « contest »)

1 juge par critère qui lève le bras si celui-ci est validé

**IV. Organiser la suite de la séquence pédagogique ?
ENTRETENIR ET AMPLIFIER la mobilisation de la classe...**

IV. Organiser la suite de la séquence pédagogique ? Entretenir la mobilisation de la classe...

D'une mode de pratique initial à un mode de pratique final

- L'enseignant propose d'autres modules fondés sur le même principe que le mode de pratique initial et lorsque ceux ci sont maîtrisés, il propose d'enchaîner les 3 ou 4 modules = 2ème mode de pratique.
- L'enseignant conserve le module du mode de pratique initial et propose des défis de plus en plus ambitieux aux élèves (CF jeu des 10 défis) (en maîtrise ou en défi...)
- L'enseignant conserve le module du mode de pratique initial et propose de jouer sur certains paramètres de manière aléatoire (CF le chamboule tout)
- L'enseignant propose des défis supplémentaires de plus en plus complexes que les élèves doivent valider à leur rythme durant le cycle (évaluation par compétence)

Attention : Ne pas confondre difficulté et complexité.... Le mode de pratique secondaire devient plus complexe en termes d'activité adaptative, pas forcément plus difficile.

Une application créée par Alain Foltzer

<http://pedagogie.ac-limoges.fr/eps/spip.php?article605>

Acrosport 3ème (Application Android)

lundi 24 février 2020
par Alain Foltzer
popularité : 19%



L'application a été développée dans le cadre du projet pédagogique du collège Bernart de Ventadour à Limoges - L'APSA a été construite à partir du cadre conceptuel de Mehdi belhouchat pour un niveau 3è collège.

Le scénario proposé permet d'introduire du numérique de manière simplifiée et sans compétence particulière puisque l'outil n'apporte en terme de plus value qu'une simplification de la gestion documentaire de la séquence.

Compétence attendue :

"Par 4 ou 5, composer et réaliser une chorégraphie gymnique constituée de 3 figures statiques imposées, de 4 formations et d'éléments de liaisons en assurant la stabilité des figures et la sécurité lors des phases de montage et de démontage. Chaque élève doit assurer 2 des 3 rôles : porteur, voltigeur ou jokers (pareur, aide ou vigilant). Juger et apprécier les prestations."



<https://youtu.be/ec8ILhZZy8w>

Le jeu des 10 défis

LE JEU DE L'ACRO-BATTLE

- Règles du jeu
- 2 équipes de 5 acrobates s'affrontent sur le même défi
 - Chaque équipe dispose de 3 minutes pour répondre au défi
 - 1 équipe passe et l'autre équipe juge
 - Il y a 5 juges (montage, figure, démontage, fluidité + vidéo)
 - Pour valider leur critère, les juges doivent lever un bras
 - il faut avoir 4 bras levés des juges pour valider le défi
 - L'équipe qui passe a le droit de contester en demandant 1 "replay"



		Points
Défi 1	Réaliser le module avec 2 voltigeurs différents / 1
Défi 2	Réaliser le module avec 2 porteurs différents / 1
Défi 3	Réaliser le module avec « Jokers vigilants » / 1
Défi 4	Réaliser le module avec 2 montages différents / 1
Défi 5	Réaliser le module avec 2 démontages différents / 1
Défi 6	Réaliser le module avec 2 formations de départ différentes / 1
Défi 7	Réaliser le module avec 2 formations d'arrivée différentes / 1
Défi 8	Réaliser le module avec 2 lieux de figures différents / 1
Défi 9	Réaliser le module au ralenti (40") et en accéléré (20") / 1
Défi 10	Réaliser le module avec 2 types de déplacements-liaisons / 1
Défi Choisi par mon équipe		
Défi Choisi par équipe adverse		
	

Jeu du « chamboule tout »

REGLES DU JEU

- 2 équipes de 5 acrobates tentent de valider un palier plus ou moins risqué
 - Chaque équipe dispose de 5 minutes pour répondre au défi
 - 1 équipe passe et l'autre équipe juge
 - L'équipe dispose 2 passages successifs où l'on retient le meilleur des deux
 - Il y a 5 juges (montage, figure, démontage, fluidité, vidéo)
 - Pour valider leur critère, les juges doivent lever un bras
 - Il faut avoir 4 bras levés des juges pour valider le palier. Chute = défi raté
 - Chaque joueur s'attribue un numéro de 1 à 5
 - Pour démarrer la partie, chaque équipe pioche une catégorie : (rôles, espace, montage, démontage, jokers....
- Chaque équipe lance un dé afin de définir ce qu'il y aura à faire. Un 6 laisse le choix libre
- L'équipe qui passe a le droit de contester en demandant 1 "replay"

PALIER BLANC : A VOS JOKERS

Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation » avec montage sécurisé et démontage sécurisé.

Respecter la formation et effectuer la figure au centre de la surface

Variable 1 : Tirage au sort des rôles

Variable 2 : Tirage au sort du degré d'aide et adaptation pour choisir les rôles et réaliser la figure

PALIER VERT : Les « déménageurs »

Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation ».

La figure est montée de manière sécurisée et démontée de manière acrobatique (avec ou sans les bras). Pas de sortie de surface autorisée.

Variable 1 : Tirage au sort des rôles

Variable 2 : Tirage au sort du démontage

PALIER BLEU : les « Bricoleurs »

Réaliser un module d'enchaînement « formation / figure / formation ».

La figure est montée et démontée de manière acrobatique (avec ou sans les bras). Pas de sortie de la surface autorisée

Variable 1 : Tirage au sort des rôles

Variable 2 : Tirage au sort du démontage (libre choix du montage)

Variable 3 : Tirage au sort du montage (libre choix du démontage)

Sur les 7 séances restantes, tenter d'aller le plus loin possible dans la validation des 5 compétences.

→ Passage de l'étape 3 à l'étape 4

Proposition d'une évaluation par capitalisation

- **C1 = 10/20** : Réaliser le module 1 au palier noir (validation) sans contraintes de rôles (entrée par le projet collectif)
- **C2 = 12/20**: Construire votre module 2 à partir d'une figure imposée changement de Porteur par rapport au module 1
- **C3 = 14/20**: Inventer totalement votre module 3 (duo avec V debout si possible) changement de V par rapport au module 1 et 2.
- **C4 = 16/20** : Enchaîner les 2 modules parmi les 3 en changeant le rôle de P et V à chaque module
- **C5 = 18/20**: Enchaîner les 3 modules en étant une seule fois P et V
- **C6 = 20/20** : Enchaîner les 3 modules après tirage au sort des rôles de l'ordre des modules, des rôles, des formations de départ / arrivée (temps limite pour préparer/présenter)

MERCI POUR VOTRE ECOUTE