

# Séquence d'apprentissage en ACROSPORT

## Évaluation Niveau Approfondissement

**NOTE 1 (collective) : MAITRISE / DIFFICULTE ENCHAINEMENT sur 14 points**

DIFFICULTE ENCHAINEMENT	Points Maîtrise de l'enchaînement			
	5	6	7 à 8	9 à 10
PASSEPORT NOIR	7	9	12   13	14
PASSEPORT ROUGE	6	8	11 à 12	13
PASSEPORT BLEU	5	7	10 à 11	12
PASSEPORT VERT	4	6	9,5 à 10	11

**NOTE 2 : ACROBATE**

**sur 2 points**

SCORE	NOTE	PORTEUR	VOLTIGEUR	JOKER
1000	2pts	PORTEUR DYNAMISEUR	VOLTIGEUR RENVERSE avec bras tendus et corps gainé en DYNAMIQUE	JOKER DYNAMISEUR
100	1,5pts	PORTEUR assurance tout risque en DYNAMIQUE & en STATIQUE	VOLTIGEUR TOURNE en DYNAMIQUE	Joker assurance tout risque en DYNAMIQUE & en STATIQUE
10	1pt	PORTEUR gainé, assurance tout risque en STATIQUE	VOLTIGEUR STATIQUE avec bras tendus et corps gainé	JOKER assurance tout risque en STATIQUE
1	0,5pt	PORTEUR hésitant et relâché	VOLTIGEUR STATIQUE relâché & déformé	Joker présent mais trop hésitant

**NOTE 3 : JUGE**

**sur 4 points**

Juge Or	4pts	Jugement précis (pas de point d'écart) + Plusieurs conseils très précis et efficaces pour améliorer l'enchaînement
Juge Argent	3pts	Jugement précis (1 point d'écart) + Arguments précis + 1 Conseil adapté
Juge Bronze	2pts	Jugement plus précis (2 points d'écart) + Arguments assez précis + Conseils anecdotiques
Juge défaillant	0 à 1pt	Jugement défaillant (+ de 2 points d'écart) + Arguments imprécis + Conseils inadaptés

## ATTENDUS DE FIN DE CYCLE DU CHAMP D'APPRENTISSAGE n°3

AFC1 : Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et **interpréter une séquence artistique ou acrobatique**

AFC2 : **Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.**

AFC3 : **Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse**

### Règles constitutives des Modalités d'évaluation

- ☑ Un groupe de 4 à 5 acrobates élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif (sous forme de scénario) et le présente devant des juges dans un espace scénique défini et sécurisé.
- ☑ Cet enchaînement comprend **entre 5 et 10 figures acrobatiques statiques et dynamiques (au moins 5 acrobaties dynamiques = démontage dynamique + figures dynamiques)**. Les élèves peuvent uniquement présenter les figures validées au cours du cycle (fiches d'évaluation continue).
- ☑ Tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur, de porteur et de joker. Tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur tourné ou renversé. Pour certaines figures, les acrobates peuvent faire appel à un joker ou plusieurs jokers n'étant pas du groupe.
- ☑ Chaque groupe juge un autre groupe sur la maîtrise de l'enchaînement, à partir de critères manipulés durant le cycle : Fluidité de l'enchaînement (sur 3pts), Activité des acrobates (sur 3pts), Maîtrise du montage-figure acrobatique-démontage (sur 3pts), Présentation de l'enchaînement (sur 1pt).
- ☑ Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges.
- ☑ Chaque groupe peut choisir un support musical validé par le professeur.
- ☑ La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des séquences d'apprentissage (4 niveaux A = vert, B = bleu, C = rouge, D = noir). Chaque figure statique démontée de façon dynamique est classée dans le niveau de difficulté supérieur
- ☑ La difficulté de l'enchaînement dépend du niveau de difficulté des acrobaties le plus fréquemment observé lors de la prestation (majorité de figures vertes ou bleues ou rouges ou noires)

### ACROSPORT CYCLE 4 NIVEAU APPROFONDISSEMENT

### Compétence Attendue

**A partir d'un jugement objectif & argumenté, concevoir, faire évoluer et présenter un enchaînement maîtrisé de 5 à 10 figures acrobatiques statiques et dynamiques (au moins 5 acrobaties dynamiques), au cours duquel tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur tourné ou renversé**

