

Des situations d'Acrosport - Cycle 1 – 2 – 3

Des situations d'Acrosport - Cycle 1 – 2 – 3	1
1. UN, DEUX, TROIS... STATUE	2
2. LES PHOTOS EN DUO	3
3. LES GRANDES STATUES ÉTIRÉES	4
4. LE MEUBLE ET LES DÉMÉNAGEURs	5
5. la clef de voûte	6
6. LE SOCLE ET LA STATUE AVEC UN APPUI AU SOI	7
7. LES DUOS EXPRESSIFS	8
8. les trios	9
9. LES BÂTISSEURS	10
10. ACROBATES, EN PISTE	11
11. LA PARADE DE CIRQUE	12
12. s'enrouler autour d'un partenaire	13
13. produire un enchaînement collectif en toute sécurité	14
14. LA PRODUCTION D'ACROSPORT	15
15. LES STATUES À DEUX	16
16. DONNANT DONNANT	17
17. LES RESSORTS	18
18. LE TRIO DYNAMIQUE, VERS L'Atr	19
19. le duo d'acROBATES AVEC PAREUR	20
20. LE SOCLE ET LA STATUE	21
21. LA GREFFE	22
22. LA PYRAMIDE EXPRESSIVE	23
23. les hautes pyramides	24
24. LA ROULADE AVANT	25
25. LA ROUE	26
26. LA ROULADE DE CLOWN	27
27. LE SAUTE-MOUTON	28
28. LA CASCADE CIRCUS	29
29. L'ACRO-GYM	30
30. LES CHORÉGRAPHES	31
31. ACROSPORTIFS, EN PISTE !	32
Discographie	33
Les productions	34
Bibliographie	39

1. UN, DEUX, TROIS... STATUE	
Compétences visées	Distinguer mobilité et immobilité. S'équilibrer dans une posture statique après un déplacement dynamique. Enrichir son vocabulaire postural
Aménagement	Les élèves sont dispersés dans la salle, tournés vers l'enseignant qui, face au mur, tient le rôle de meneur de jeu. Des tapis sont disposés au sol pour encourager les postures difficiles.
But	Se déplacer dans toute la salle pendant que l'enseignant scande face au mur « 1,2,3,... statue! » . S'immobiliser en statue lorsqu'il se retourne.
Règles	Rester en statue 3 secondes sans déséquilibre, dans une posture différente à chaque fois. Répéter la situation plusieurs fois avant d'introduire des contraintes supplémentaires (variables).
Critères de réussite	Être parfaitement immobile lorsque l'enseignant se retourne.
variables	Varier les appuis de la statue au sol: sur un pied, sur les deux pieds et une main, sur les deux genoux et une main, sur les fesses et les pieds. Varier les déplacements, à deux pieds, à cloche-pied, puis à quatre pattes. En duo, se déplacer et s'immobiliser en même temps dans une posture de plus en plus difficile à tenir mais stabilisée. Désigner un enfant qui fera le meneur de jeu

2. LES PHOTOS EN DUO

Compétences visées	<p>Distinguer temps de mobilité et de posture sur une musique permettant d'anticiper la pose.</p> <p>Stabiliser les équilibres posturaux à partir d'appuis nouveaux au sol et sur un partenaire.</p> <p>Montrer, apprécier ce qu'est une posture tenue.</p>
Aménagement	<p>Travailler en duo mixte, les deux partenaires étant de même taille, dispersés dans la salle. Alternier musique dynamique et arrêts programmés à intervalles réguliers annoncés par l'enseignant. Choisir du rap, du hip-hop [6 (1)] ou du jazz [5 (1)], ou une musique répétitive en deux séquences dont l'une correspond à celle de la pose photo [6 (2)].</p>
But	<p>Se déplacer sur la musique, mais tenir la pose quand elle s'interrompt ou qu'elle change.</p>
Règles	<p>Se déplacer dans toute la salle.</p> <p>Prendre une pose et un contact différents avec le partenaire à chaque fois.</p> <p>Tenir la pose 3 secondes, comptées à voix haute par l'enseignant.</p> <p>Varié les appuis au sol, un pied et deux mains, un dos et un pied, deux épaules et un pied...</p> <p>Faire suivre l'exploration d'un temps de démonstration par demi-classe.</p>
Critères de réussite	<p>Obtenir une position stable.</p> <p>A l'issue de la situation, faire valider à tour de rôle par les observateurs le respect des contraintes.</p>
variables	<p>Prendre au moins trois poses avec les mêmes appuis.</p> <p>Avoir par duo au moins un pied au-dessus du plan des épaules</p>

3. LES GRANDES STATUES ÉTIRÉES	
Compétences visées	Trouver de nouveaux équilibres. S'équilibrer par l'amplitude, l'alignement et l'étirement des segments. Repérer le beau et l'équilibré dans les postures déjà réalisées. Constituer un répertoire de figures statiques en solo, puis en duo.
Aménagement	Travailler en solo, puis en duo avec un contact corporel. Utiliser des repères temporels scandés par l'enseignant, qui compte de 5 à 0 pour s'installer dans la posture. Puis choisir une musique au rythme pas trop rapide [4 (1)], par exemple un rap lent [6 (2), 7 (1)]. L'enseignant repère avec les enfants les postures prometteuses qu'il schématise.
But	Faire la statue immobile et solide quand la musique s'arrête ou à l'issue du comptage.
Règles	Tenir en statue immobile et équilibrée pendant 3 secondes. Varier les appuis au sol, tenter des postures de plus en plus difficiles, réduire les appuis puis les contacts entre partenaires, mains à mains, mais aussi mains à épaules, dos à ventre, pied à pied.. Constats et règles d'action à découvrir Pour tenir la statue, il faut s'étirer, être très grand. On sent ses muscles résister, on est tonique. La statue est difficile si elle a peu d'appuis au sol, voire si elle a la tête en bas.
Critères de réussite	Respecter les contraintes. Montrer au moins cinq statues réussies.
variables	Utiliser le matériel de la salle, les murs ou les espaliers, auxquels on peut se suspendre ou s'appuyer, des tapis pour le passage au sol et le renversement, des bancs ou des chaises comme appui supplémentaire.

4. LE MEUBLE ET LES DÉMÉNAGEURS	
Compétences visées	Différencier les rôles de porteur et de porté. Se concerter pour saisir, soutenir le partenaire. Se placer, assurer son maintien postural par la tonicité musculaire.
Aménagement	Délimiter un espace orienté et sécurisé (tapis) en matérialisant par deux cerceaux éloignés de 4 à 5 mètres une maison de départ et une d'arrivée. Travailler en trio mixte de gabarit proche, un meuble et deux déménageurs.
But	Transporter le meuble d'une maison à l'autre sans le déformer.
Règles	Pour le meuble, choisir une position et la tenir. Pour les déménageurs, s'accorder pour le saisir et le déplacer jusqu'à l'arrivée. Le meuble doit être déplacé avec précaution, sans heurt ni déformation. Il est transporté et posé au ralenti. Intervertir les rôles tous les deux passages. Constats et règles d'action à découvrir Pour porter, il faut s'abaisser et bien tenir sur ses appuis. On porte avec les cuisses, on gaine son bassin. Entre porteurs, les prises les plus efficaces sont les mains aux poignets, en parallèle, croisées en chaise et les mains aux coudes. Le porté est tonique, le bassin dans l'axe du dos.
Critères de réussite	Atteindre la maison sans lâcher le meuble, ni l'avoir déformé.
variables	Modifier la forme du meuble en suggérant des analogies (table, chaise). Modifier les saisies des porteurs entre eux et sur le meuble. Travailler à quatre, un élève s'assure que le meuble ne s'est pas déformé.

5. LA CLEF DE VOUTE

Compétences visées	Découvrir de nouveaux appuis sur le corps du partenaire et de nouveaux équilibres à deux. Prendre confiance en l'autre : accepter son déséquilibre postural en le compensant par la position de son partenaire. Équilibrer les poids, donné et reçu.
Aménagement	Travailler en duo, les deux partenaires étant de gabarit proche, sur des espaces sécurisés (tapis). Choisir une musique lente favorisant l'étirement de la posture [17 (1), (2) ; 2 (1)].
But	S'équilibrer symétriquement en ayant des surfaces d'appui d'abord larges, puis de plus en plus réduites.
Règles	Obtenir des surfaces d'appui identiques pour les partenaires. S'étirer et allonger la posture constituée. Constats et règles d'action à découvrir Pour s'équilibrer à deux, il faut accepter un déséquilibre (arrière ou avant) simultané à celui de son partenaire. Il faut avoir confiance en l'autre, s'étirer, s'allonger dans une posture ample et tonique. Le partenaire faisant symétrie et contrepoids, le couple s'équilibre.
Critères de réussite variables	Montrer cinq postures maîtrisées et stables durant 5 secondes chacune. Varier les points d'appui (dos à dos, bassin à bassin, tête à tête), la largeur de la base du duo au sol. Enchaîner au ralenti trois postures et les tenir en veillant à s'étirer complètement. Puis chercher des figures asymétriques (dos à mains, pieds à dos) pour supporter un poids

6. LE SOCLE ET LA STATUE AVEC UN APPUI AU SOL

Compétences visées	Découvrir de nouveaux appuis au sol et sur un partenaire. Constituer un répertoire de formes en duo, toujours plus harmonieuses et/ou risquées.
Aménagement	Travailler en duo, un porteur, le socle, identifié par un foulard et un porté, la statue. Disperser des tapis pour encourager le passage au sol et les postures renversées. Chaque duo évolue sur un tapis. Choisir une musique au tempo marqué (assez lent) qui balise le temps d'installation des socles avant la réalisation de la figure à deux [4 (2) ; 8 (2)].
But	Réaliser à deux de belles figures, originales ou difficiles.
Règles	Pour les socles, s'installer pendant la musique en choisissant les appuis les plus judicieux au sol pour porter (à quatre pattes). Quand la musique s'interrompt, chaque statue s'appuie sur son socle en gardant contact avec le sol. Tenir la figure immobile 5 secondes et changer de forme à chaque fois. Constats et règles d'action à découvrir Pour réaliser une figure difficile en duo, seul le porté doit risquer le déséquilibre. Le socle, lui, doit être bien équilibré, rigide et bas sur ses appuis.
Critères de réussite	Montrer d'un groupe à l'autre les formes les plus belles, originales et difficiles, tenues 5 secondes, les mémoriser (schémas, photos).
variables	Varier les contacts de la statue sur son socle et son appui au sol. Varier les duos et jouer sur le volume, l'amplitude, les contrastes. Puis supprimer l'appui au sol de la statue qui devient alors entièrement portée SÉCURITÉ Pour porter, il faut placer et gagner son bassin. Les appuis sont bas, larges et solides, le corps ne se déforme pas. Pour grimper, il faut se faire léger comme un chat, ne pas piétiner son porteur et contrôler ; sa descente après la figure

7. LES DUOS EXPRESSIFS	
Compétences visées	Imaginer des formes et des volumes corporels représentant des thèmes évocateurs. Coopérer pour exprimer et communiquer aux autres une émotion.
Aménagement	Travailler en duo, les deux partenaires étant de gabarit proche, sur un tapis, avec ou sans musique [9 ; 16 (1), (2)].
But	Représenter une figure corporelle évocatrice. Imiter le surfeur sur la vague, le dompteur et son fauve, le voyage intersidéral, la statue de la liberté, etc.
Règles	Respecter les règles de sécurité affichées (écrites ou représentées). Pour le porteur, conserver des appuis au sol larges et bas. Commencer par s'installer, appuis placés, bassin et dos gainés. Prévenir le porté une fois prêt. Pour le porté, grimper comme un chat. S'immobiliser en restant tonique. Effectuer le démontage dans l'ordre inverse: le porté descend doucement, sans sauter.
Critères de réussite	Tenir 5 secondes chaque figure. Faire deviner le thème de chacune à un duo spectateur.
variables	Jouer sur le thème et la diversité des réponses. Enchaîner plusieurs postures tenues. Par exemple, montrer trois figures tenues sur le thème de la machine infernale. Travailler en trio, deux porteurs et un porté.

8. LES TRIOS

Compétences visées	Tenir des positions de plus en plus renversées et étirées ou sur des appuis précaires pour les portés. Augmenter la stabilité et la solidité des appuis au sol pour les porteurs. Élaborer un inventaire des postures trouvées pour constituer un référentiel de figures à trois, entrer progressivement dans le code de l'activité.
Aménagement	Travailler en trio mixte, les trois partenaires étant de gabarit proche, sur des îlots de tapis espacés. Afficher les schémas du répertoire des postures individuelles et en duo les plus amples et les plus difficiles, ainsi que des postures découvertes à trois. Donner des repères temporels pour distinguer l'expérimentation du temps de maîtrise de la figure. Choisir une musique évocatrice d'exploits pour la démonstration [I (1), (3)].
But	En partant des postures représentées, trouver des figures à trois, de plus en plus difficiles, équilibrées et stables.
Règles	Trouver cinq postures en maintenant le contact corporel. Se répartir les rôles, deux porteurs et un porté ou un porteur, un sou-tien et un porté. Inverser les rôles tous les deux essais. Insister sur les règles de sécurité : les porteurs s'installent, puis le porté. Tenir la figure 5 secondes. Démonter lentement, au ralenti, en commençant par le dernier installé.
Critères de réussite	Après expérimentation, montrer les postures à l'autre demi-classe qui vérifie le respect des contraintes et valide la stabilité des figures.
variables	Varier les contraintes d'appui, sur les pieds, le dos, à quatre pattes. Choisir trois postures pas encore tentées, les réussir après trois essais.

9. LES BÂTISSEURS

Compétences visées	<p>Agir ensemble pour réaliser un projet collectif.</p> <p>Tenir des équilibres de plus en plus renversés et acrobatiques.</p> <p>Pour les porteurs, augmenter la solidité des appuis. Pour les portés, contrôler les appuis précaires.</p> <p>Agir posément, en respectant la chronologie de la tâche, montage, figure, démontage.</p> <p>Inventorier les postures trouvées et les hiérarchiser.</p> <p>Construire un premier système de valeurs pour s'évaluer.</p>
Aménagement	<p>Travailler en quatuor mixte stable, les quatre partenaires étant de gabarit proche: deux porteurs, un porté, un aide ou pareur, sur des îlots de tapis suffisamment espacés. Afficher les postures réalisées précédemment pour s'en inspirer. Donner des repères temporels pour distinguer l'expérimentation du temps de maîtrise de la figure par la musique (percussions, rap) ou en frappant dans les mains.</p>
But	<p>Trouver au moins cinq figures de difficulté inégale, mais équilibrées et stables, tenues 5 secondes.</p>
Règles	<p>Être en contact corporel les uns avec les autres.</p> <p>Respecter les règles de sécurité pour le montage et le démontage.</p> <p>Intervertir les rôles tous les deux essais.</p>
Critères de réussite	<p>Montrer par demi-classe les figures tenues 5 secondes et les classer selon leur difficulté.</p> <p>SÉCURITÉ</p> <p>Les porteurs s'installent d'abord, puis le porté. Pour le démontage, il faut descendre lentement, au ralenti, en commençant par le dernier installé.</p>
variables	<p>Varier les postures des porteurs et du voltigeur (nombre et type d'appuis, au sol ou sur les porteurs).</p>

10. ACROBATES, EN PISTE

Compétences visées	Stabiliser ses réussites et choisir les plus avantageuses pour le groupe selon les critères de difficulté, d'originalité et de maîtrise. Se concerter pour composer et mettre en scène une courte production mémorisée devant la classe, apprécier les productions des autres.
Aménagement	Travailler en quatuor mixte, les quatre partenaires étant de gabarit proche: deux porteurs, un porté, un aide ou pareur inclus dans la figure, sur des îlots de tapis espacés les uns des autres. Matérialiser un départ et une arrivée pour les acrobates par des cerceaux en dehors des tapis. Choisir un support musical qui balise le temps et mette en valeur l'exploit [1 (2), (3)].
But	Donner à voir une production composée de trois figures stabilisées 5 secondes, choisies parmi les essais de la situation Les bâtisseurs
Règles	Faire précéder la démonstration d'un temps d'expérimentation suffisant. Respecter les règles de montage et de démontage. Inclure en dernier le pareur ou aide dans la figure collective par un jeu d'équilibre. Il n'est pas porté, mais participe à l'équilibre général. Présenter la production en trois tableaux successifs, en marquant le début et la fin par une position immobile de chacun des membres. Changer de rôle à chaque figure. Constats et règles d'action à découvrir Pour agir, choisir ensemble les figures qui mettent en valeur réussites et exploits et coordonner les actions. Pour être vus, s'orienter vers les spectateurs. Le corps demeure placé et gainé du début à la fin.
Critères de réussite	Enchaîner sa production devant un autre groupe, qui apprécie le respect des règles et la prestation selon des critères de maîtrise (figure tenue 5 secondes) et de difficulté (F, M, D).
variables	

11. LA PARADE DE CIRQUE	
Compétences visées	Évoluer collectivement, se déplacer en tenant compte des espaces, des partenaires, de la musique. Construire des repères communs pour se mettre en scène.
Aménagement	Répartir les élèves en files de quatre. Prévoir un espace suffisant pour évoluer collectivement avec des plots comme repères. Choisir une musique de parade de cirque, [3 (1)] ou dynamique [2 (2) 4 (3) ; 10 (2)].
But	Se déplacer ensemble de la même façon, en suivant le trajet du meneur de la colonne et selon la musique.
Règles	Au plot, changer de mode de déplacement (marche, pas chassés). Changer de direction, de sens. Changer de meneur au signal de l'enseignant. Le deuxième prend le relais pendant que le premier rejoint la queue de la file.
Critères de réussite	Une demi-classe montre à l'autre, qui vérifie que la colonne n'est pas déformée, que l'intervalle est le même entre partenaires et que les formes corporelles sont respectées.
variables	Moduler l'expressivité du déplacement selon le caractère et le rythme de la musique, celtique [15] ou très swing [12 (3)]. Mobiliser certaines parties du corps (bras, tête, tronc). Jouer sur les dynamismes combinés (saccadé/continu, rapide/lent). Jouer sur l'amplitude du déplacement et sur les directions. Enrichir les trajectoires (huit, épingle à cheveux, etc.). Coordonner les déplacements de plusieurs colonnes (simultané, décalé). Croiser une file sans l'interrompre, intégrer entrées et sorties.

12. S'ENROULER AUTOUR D'UN PARTENAIRE

Compétences visées	S'aider d'un partenaire pour sentir la position enroulée, en boule, nécessaire à l'apprentissage de la roulade avant. Prendre confiance en l'autre.
Aménagement	Travailler en duo, les deux partenaires étant de gabarit proche, sur un tapis.
But	S'appuyer sur le porteur à quatre pattes, tonique, bassin placé, pour s'enrouler autour de son dos et faire une roulade au sol.
Règles	Pour le porté, contrôler sa vitesse en appuyant ses cuisses sur le porteur. Enrouler la tête et le haut du dos. Pour le porteur, offrir une surface d'appui large, basse et ronde pour faciliter l'action du porté.
Critères de réussite	Inviter un autre duo à contrôler la maîtrise du roulé : pose des mains sur le tapis entre les appuis du porteur, direction et vitesse du mouvement.
variables	Une fois la roulade maîtrisée, supprimer l'aide des jambes et des cuisses sur le porteur, rouler lentement au-dessus du partenaire placé très bas à quatre pattes, bras fléchis, tête rentrée, bassin le plus bas possible. Enchaîner ensuite plusieurs roulades au ralenti, autour de deux ou un camarade

13. PRODUIRE UN ENCHAINEMENT COLLECTIF EN TOUTE SECURITE

Compétences visées	Coordonner figures statiques et éléments dynamiques de liaison. Mettre en oeuvre les règles de sécurité dans la perspective d'une production.
Aménagement	Travailler en quatuor stable sur un îlot de tapis suffisamment grand et éloigné des autres. Matérialiser l'entrée et la sortie par quatre cerceaux autour des tapis (chaque acrosportif part d'un cerceau). Fournir un référentiel schématique des postures statiques déjà réalisées. Choisir une séquence musicale suffisamment longue et variée, tirée d'une musique de film [3 (1)] ou de cirque.
But	Élaborer et présenter à la classe un enchaînement de trois figures statiques, liées par des éléments chorégraphiques et gymniques.
Règles	Prévoir les changements de rôle entre porteur et porté au cours de la prestation.
Critères de réussite	Apprécier à tour de rôle la prestation de ses camarades selon les critères retenus ensemble : stabilité des postures pendant 5 secondes, difficulté, effets produits (originalité, enchaînement, etc.). Vérifier l'application des règles de sécurité acquises au cours de l'apprentissage (placement des segments des porteurs, proportion de porteurs et de portés, règles de construction et de démontage) à l'aide d'une grille d'observation construite avec les élèves à partir de repères simples. Pour le porteur, avoir des appuis stables, les bras tendus, les poignets et les épaules alignés tout comme les genoux et les fesses. Pour le porté, être placé sur les appuis solides du porteur, monter avec légèreté et descendre lentement
variables	

14. LA PRODUCTION D'ACROSPORT

Compétences visées	Se concerter pour composer et mettre en scène devant la classe une courte production. Synchroniser figures statiques et éléments dynamiques de liaison.
Aménagement	Travailler en quatuor ou en sextet mixte, les partenaires étant de gabarit proche, sur des îlots de tapis suffisamment espacés les uns des autres. Matérialiser les entrées et sorties par quatre cerceaux autour des tapis. Afficher un référentiel des postures statiques déjà réalisées pour s'en inspirer. Choisir une musique de type cirque ou exploits [1 (4) ; 3 (1)].
But	Donner à voir une production composée de trois figures statiques collectives et de trois figures statiques en duo, liées par des éléments chorégraphiques et gymniques.
Règles	Prévoir un temps d'expérimentation suffisant avant la démonstration. Entrer et sortir à l'extérieur des tapis. Tenir les figures statiques stabilisées 5 secondes. Changer de rôle au cours de la prestation. Respecter les règles de sécurité pour le montage, le démontage, le placement des segments des porteurs, la proportion de porteurs et de portés (deux porteurs, deux portés ; trois porteurs, deux portés et un porteur qui s'inclut ; quatre porteurs et deux portés).
Critères de réussite	Apprécier à tour de rôle la prestation de ses camarades selon les critères retenus ensemble : stabilité, difficulté, effets produits (originalité, enchaînement).
variables	Proposer ou faire choisir un thème expressif dominant.

Toutes les situations proposées pour le cycle 2 valent pour le cycle 3, surtout si les enfants abordent cette activité pour la première fois. Celles du cycle 3 ne seront donc présentées que dans un second temps.

15. LES STATUES À DEUX

Compétences visées	Stabiliser des équilibres posturaux à partir d'appuis nouveaux au sol et sur un partenaire. Distinguer mobilité et temps de posture. Diversifier les figures, les différencier, chercher l'originalité et la difficulté.
Aménagement	Sans tapis puis avec, selon les trouvailles, travailler en duos dispersés dans la salle, les partenaires étant de gabarit similaire. Alternner phases de promenade et de posture, guidées à la voix par l'enseignant. Choisir une musique pour se promener, effectuer un décompte lent pour se préparer à la statue. À l'arrêt de la musique, tenir la statue. Choisir un rap pas trop rapide [7], une chanson au tempo frappé [11 (1)] ou une musique de film [3 (3)].
But	Se déplacer en duo, au signal, réaliser une statue à deux en contact.
Règles	Être étiré, grand, tonique (dur). Rester en contact et immobile en statue. Trouver dix statues en variant contacts entre partenaires et appuis au sol.
Critères de réussite	Tenir chaque statue 3 secondes.
variables	Varier les déplacements (à quatre pattes), puis imposer les appuis au sol (trois pieds, deux pieds et deux mains, deux épaules et un pied). Introduire des supports incitant à la hauteur, espaliers, bancs. Réaliser trois statues différentes avec la même contrainte d'appuis. Inventorier les plus prometteuses, les schématiser ou les photographier

16. DONNANT DONNANT

Compétences visées	Prendre confiance en l'autre, accepter son propre déséquilibre postural en le compensant par la position de son partenaire. Équilibrer les poids, celui donné et celui reçu.
Aménagement	Travailler en duo, les deux partenaires étant de gabarit similaire, sur des espaces sécurisés (tapis). Proposer une musique lente qui favorise l'étirement et l'amplitude de la posture [5 (2) ; 12 (I) ; 11 (2)].
But	S'équilibrer à deux dans une posture ayant une base au sol de moins en moins large.
Règles	Chaque partenaire a au moins un appui au sol. Utiliser des surfaces d'appui identiques pour les deux partenaires (figures corporelles symétriques), puis différentes (figures asymétriques). S'étirer et allonger la posture. Procéder au ralenti en continuité et en amplitude, sans à-coups. Constats et règles d'action à découvrir Pour s'équilibrer à deux, il faut accepter son propre déséquilibre et celui de son partenaire. L'équilibre du couple se réalise simultanément. Il faut avoir confiance en l'autre et s'étirer, s'allonger dans une posture ample et tonique pour tenir l'équilibre.
Critères de réussite	Montrer cinq postures maîtrisées et stables pendant 5 secondes chacune à un autre duo qui donne ses impressions. Puis enchaîner au ralenti trois postures qui mettent en valeur le duo et montrer à nouveau l'enchaînement.
variables	Varier les points d'appuis entre partenaires et au sol.

17. LES RESSORTS

Compétences visées	Gagner son bassin et construire une attitude tonique pour coordonner plusieurs actions gymniques sans se déséquilibrer. Prendre conscience du rôle déterminant du contrôle visuel (de la tête) dans l'anticipation et l'organisation posturale. Coordonner ses actions avec celles d'un partenaire, en dynamique.
Aménagement	Travailler en duo, les deux partenaires étant de même gabarit.
But	Enchaîner face à face au moins cinq sauts verticaux simultanément. Puis, synchroniser des demi-voltes ou des voltes complètes enchaînées.
Règles	Prendre son impulsion simultanément sur les deux pieds après trois rebonds. Sauter et tourner en même temps que son partenaire. Constats et règles d'action à découvrir Pour enchaîner plusieurs rebonds sautés sans se déséquilibrer, il faut rester tonique, droit, les bras dans l'axe du corps, afin de maintenir la verticalité de sa posture aux différents moments du saut. Pour enchaîner des sauts tournés (demi-voltes et voltes), il faut prendre des repères visuels à l'impulsion et à la réception (« récupérer » le regard de son partenaire aide).
Critères de réussite	Agir simultanément comme des ressorts.
variables	Effectuer des sauts verticaux face à face, en décalé, en totale opposition, quand l'un est en haut, l'autre est en bas. Soutenir le rythme des sauts par le tempo régulier de percussions africaines [8 (1)], d'une musique dynamique [4 (3)] ou de jazz [12 (2)]. Varier la forme du saut: écart, groupé.

18. LE TRIO DYNAMIQUE, VERS L'ATR	
Compétences visées	Contrôler le renversement en alignant épaules, bassin et segments. Placer le dos et le bassin en rétroversion, de manière sécuritaire. Soutenir, porter, parer en toute sécurité.
Aménagement	Travailler en trio mixte, les trois partenaires étant de gabarit similaire: un acrobate, deux porteurs à tour de rôle, sur des tapis.
But	Pour l'acrobate, à partir de la position de la brouette, se stabiliser et s'équilibrer sur les mains. Pour les porteurs et pareurs, aider le partenaire à se placer et à maintenir sa position en ATR quelques secondes.
Règles	Pour l'acrobate, se placer sur les mains, puis, une fois que les porteurs, l'ont pris sous les genoux et bloqué à la verticale, regarder ses mains, aligner verticalement mains, épaules, bassin et pieds, corps tonique. Tenir la figure 3 à 5 secondes. Revenir de façon contrôlée sur les pieds (figure A). Faire de même avec les porteurs qui soulèvent les pieds de l'acrobate jusqu'à l'oblique, puis à l'AIR, tenir la figure 3 à 5 secondes (figure B). Enchaîner une roulade avant et arriver sur les pieds (figure C).
Critères de réussite	Montrer sa figure à un autre, qui vérifie le respect des contraintes.
variables	Contre un tapis posé au mur, d'une fente avant fléchie, basculer sur les mains et aligner mains, épaules, bassin et jambes à la verticale inversée (figure D). Les pareurs maintiennent l'acrobate au bassin et aux cuisses. Pour basculer, pousser fort sur la jambe avant, poser ses mains loin devant, près du mur. Pour tenir en équilibre, préserver l'alignement bras/épaules/bassin/pieds et toujours chercher à étirer son corps.

19. LE DUO D'ACROBATES AVEC PAREUR

Compétences visées	Se concerter pour rechercher et inventorier des figures statiques en duo plus hautes, avec moins d'appuis que précédemment. Porter, être porté, parer, respecter la sécurité.
Aménagement	Travailler en trio mixte, les partenaires étant de gabarit similaire, un porteur, un voltigeur et un pareur, à tour de rôle, sur des îlots de tapis. Proposer une musique évocatrice d'exploits pour la démonstration [3 (1), (2)].
But	Inventer des figures à deux, équilibrées et stables, de plus en plus difficiles, hautes ou renversées, et les inventorier pour constituer un premier référentiel de classe.
Règles	Se répartir les rôles avant chaque figure. Répertorier au moins trois figures avec les mêmes appuis. Respecter les règles de sécurité synthétisées sur une affiche élaborée en classe : toujours avoir le dos droit, le ventre et les fesses serrées, un corps indéformable, être tonique. Pour le porteur, avoir des appuis larges et solides. Pour le voltigeur, grimper comme un chat, ne pas piétiner le porteur et contrôler sa descente. Rester immobile simultanément, 3 secondes. Pour le pareur, être debout à côté, aider au montage et au démontage en accompagnant le voltigeur. Compter 3 secondes, faire respecter les règles.
Critères de réussite	Après plusieurs essais, par demi-classe, montrer les figures tenues 3 secondes. Les dessiner ou les décrire pour les mémoriser et s'y référer.
variables	Réaliser systématiquement les figures référencées par les autres. S'inspirer des figures d'autres groupes pour en inventer d'autres. Évoluer en trio avec deux porteurs pour un porté.

20. LE SOCLE ET LA STATUE

Compétences visées	Réaliser des figures à la fois stables et plus élevées, aériennes. Procéder avec méthode pour élever une figure. Constituer un répertoire de nouvelles formes en duo.
Aménagement	Scinder la classe en deux groupes, l'un de porteurs (les socles) munis d'un foulard, l'autre de portés (les statues). Disperser les tapis pour encourager le passage au sol et les postures renversées. Proposer une musique assez lente [8 (3)] pour baliser le temps d'installation des socles et de promenade des statues avant la réalisation de la figure à deux.
But	Tenir immobile la figure en duo 5 secondes en cherchant à réaliser les formes les plus originales, les plus difficiles.
Règles	Installer les socles pendant la musique, en choisissant les appuis au sol les plus judicieux pour porter un partenaire. Pour chaque statue, trouver un socle qui lui convienne et s'y appuyer à l'interruption de la musique. Changer de forme à chaque fois en respectant la sécurité. Tenir cinq fois le même rôle avant d'en changer. Constats et règles d'action à découvrir La figure en duo est jugée plus difficile et elle est donc davantage cotée si le porteur, par sa posture sur des appuis bas, larges et stables, permet au porté de se renverser ou de s'élever sur des appuis réduits.
Critères de réussite	Tenir les figures 5 secondes, Les montrer pour enrichir le référentiel.
variables	Varier les contacts : la statue s'appuie sur les mains, les avant-bras, la tête. Jouer sur le volume et l'amplitude. Faire des figures à trois: la statue s'appuie sur deux socles en position basse.

21. LA GREFFE	
Compétences visées	Composer collectivement des figures statiques nécessitant des appuis variés et tenir les équilibres originaux ainsi découverts. Prendre confiance en soi et en l'autre. Agir de manière posée et méthodique.
Aménagement	Répartir les tapis dans la salle en comptant un îlot par groupe de cinq à dix élèves.
But	S'ajouter à l'élément précédent du groupe pour former ensemble une statue longue ou large mais pas haute, capable de tenir immobile 5 secondes. Montrer la figure la plus difficile et la plus originale que l'on est capable de maîtriser.
Règles	Se greffer aux partenaires déjà en place une fois que ceux-ci sont installés et immobiles. Avoir au moins un contact corporel avec autrui. Diversifier les contacts au sol et avec les autres. Imaginer trois propositions, s'entraîner et choisir d'en montrer une qui met le groupe en valeur.
Critères de réussite	Faire en sorte que l'ensemble reste immobile 5 secondes. Montrer les figures collectives tour à tour et les faire valider par le groupe spectateur et juge.
variables	Proposer un thème à représenter, des lettres, un mot, ou une forme figurative. Sur une musique soutenant l'expressivité de la figure, choisir un tempo assez lent pour permettre une installation méthodique et sécurisée [16 (3)].

22. LA PYRAMIDE EXPRESSIVE

Compétences visées	S'organiser collectivement pour réaliser une figure statique expressive. Coopérer pour communiquer à autrui une émotion.
Aménagement	Travailler à quatre, à cinq ou à six, avec porteurs, portés et un pareur qui s'inclut à la figure, sur des tapis. Utiliser des fiches thématiques tirées au sort : le char, l'animal marin, le robot, le pont suspendu, ou des références picturales comme Le radeau de la Méduse.
But	Réaliser la figure collective et la stabiliser. En faire deviner le thème à un autre groupe.
Règles	Prévoir deux niveaux, avec toujours plus de porteurs que de portés, le pareur aidant à l'équilibre général. Pour les porteurs, conserver des appuis bas et larges au sol. Tenir la figure 5 secondes.
Critères de réussite	Faire deviner le thème de travail aux spectateurs.
variables	Combiner la figure avec des déplacements. Partir d'endroits différents, se donner rendez-vous sur le tapis pour réaliser le porté statique et expressif, démonter la figure et sortir ailleurs. Varier les vitesses de réalisation, surtout au ralenti, d'abord sans musique ou avec une musique lente suggérant nuances et amortis [16 (4) ; 2 (3)]. Produire des effets artistiques en jouant sur le dynamisme des mouvements dans le montage et le démontage, lent/rapide, continu/saccadé. Jouer sur les modes de déplacement qui précèdent et suivent la figure. Mettre en scène les déplacements, simultanés, alternés, symétriques ou non, les effets d'entrée et de sortie. Orienter sa prestation par rapport aux spectateurs (piste de cirque).

SÉCURITÉ

Les porteurs s'installent d'abord ; placement des appuis, gainage c bassin et du dos ; puis les portés s'installent avec l'aide du pareur qui s'inclut en dernier. Les portés grimpent avec légèreté, s'immobilisent en restant toniques. Le démontage s'effectue dans l'ordre inverse. le porté ne saute pas, il descend posément

23. LES HAUTES PYRAMIDES

Compétences visées	Se risquer à des équilibres collectifs de plus en plus précaires et élevés et les maîtriser en stabilisant ses appuis. Assurer sa sécurité et celle de ses partenaires en étant méthodique.
Aménagement	Travailler en groupes mixtes, stables, de cinq ou six élèves de gabarit proche, sur des tapis : deux ou trois porteurs, deux portés et un pareur qui aide à l'installation puis se greffe sur la pyramide; ou trois porteurs au premier niveau, un porteur intermédiaire, un porté et un pareur. Afficher les règles de sécurité et les photos des statues déjà réalisées. Choisir une musique répétitive évoquant l'exploit pour baliser le temps d'exploration et solenniser celui de démonstration [16 (5), (6)].
But	Trouver des pyramides acrobatiques stabilisées en s'inspirant des supports affichés. Répertorier et hiérarchiser les prestations selon leur difficulté : nature et nombre d'appuis, renversement ou non, hauteur.
Règles	Se répartir les rôles avant chaque pyramide et en changer. Installer la pyramide en 10 secondes et la tenir 5 secondes. Constats et règles d'action à découvrir Pour stabiliser la pyramide, l'équilibre prévaut sur la force. On s'explique entre partenaires auparavant. Pendant l'expérimentation, le porteur dirige. Le voltigeur augmente et élargit sa surface d'appui sur le porteur, il trouve rapidement son équilibre et évite le porteur en descendant. Il prévoit son lieu de réception. Le pareur est attentif et aide.
Critères de réussite	Montrer trois propositions stabilisées et hiérarchisées.
variables	Réaliser les pyramides au ralenti, sans à-coups.

SÉCURITÉ

Exercer les appuis sur les porteurs, principalement au niveau du bas sin et des épaules. Les membres porteurs doivent être verticaux, le ; centre de gravité bas (à quatre pattes). Installer les porteurs intermédiaires et le voltigeur rapidement, sans précipitation. Contrôler la descente. Pour le pareur, se placer à l'arrière de la pyramide

24. LA ROULADE AVANT

Compétences visées	Réaliser des situations gymniques permet d'enrichir le répertoire d'éléments de liaison. En voici un exemple avec l'apprentissage de la roulade avant. Savoir faire une roulade pour l'intégrer dans un enchaînement: accepter la bascule en avant, sentir l'enroulement de la tête, des épaules, du dos et des jambes. Coordonner ses mouvements, pousser, basculer et se relever.
Aménagement	Travailler en duo, un qui roule, l'autre qui contrôle et conseille, à tour de rôle, sur un léger contrebas aménagé avec tapis (tremplin et tapis). Tracer à la craie une croix en haut et un cercle en bas.
But	Rouler vers l'avant en descendant. Puis rouler vers l'avant en montant.
Règles	Partir accroupi, de la croix, pour rouler en descendant. Puis, depuis le cercle, pour rouler en montant.
Critères de réussite	Rouler dans l'axe et arriver sur les deux pieds joints. Constats et règles d'action à découvrir Pour rouler, il faut poser les mains près de ses pieds, basculer puis pousser sur ses jambes, rouler en boule, puis ramener les pieds près des fesses et projeter les bras vers l'avant afin de se redresser facilement.
variables	Pour faciliter la montée du bassin, partir à genoux d'un contre-haut. Penser à enrouler la tête et à fléchir les bras pour rouler. Sur un tapis collé à un bloc de mousse, partir accroupi, dos au bloc, basculer en arrière (groupé, tête contre poitrine, bras fléchis, mains aux oreilles), arriver à plat ventre sur le bloc (se repousser fort et dans l'axe sur les mains).

25. LA ROUE

Compétences visées	<p>Cette situation illustre le travail d'apprentissage en atelier de la roue.</p> <p>Savoir faire une roue pour l'intégrer dans son enchaînement.</p> <p>Passer d'une verti(alité posturale usuelle à un déplacement en quadrupédie alternée privilégiant les appuis manuels.</p> <p>Sentir l'alternance des appuis et l'allongement des segments nécessaires à l'apprentissage de la roue, élément gymnique emblématique.</p>
Aménagement	Travailler en duo, sur deux tapis placés de part et d'autre d'un banc.
But	Partir du premier tapis, poser les mains sur le banc, passer par la verticale et arriver sur les pieds sur le second tapis.
Règles	<p>Partir en fente avant, les bras bien allongés.</p> <p>Poser les mains l'une après l'autre sur le banc, pousser surtout sur la seconde, pour arriver les deux pieds décalés sur le tapis.</p> <p>Pour le partenaire vérifier que les règles sont respectées.</p> <p>Intervertir les rôles après deux essais.</p> <p>Constats et règles d'action à découvrir</p> <p>Se grandir au maximum, poser les mains l'une après l'autre en lançant la jambe arrière par-dessus la tête. Penser à préserver l'écart entre les jambes et à regarder entre ses mains. Pousser fort sur les mains pour se relever orienté du même côté qu'au départ, bras tendus en l'air, collés aux oreilles.</p>
Critères de réussite	Obtenir le meilleur alignement des appuis : pieds/main/main/pied/pied.
variables	Tracer une ligne au sol sur laquelle poser ses appuis, afin de réaliser le déplacement le plus rectiligne possible

26. LA ROULADE DE CLOWN

Compétences visées	<p>Oser s'engager à deux dans des déplacements renversés.</p> <p>Synchroniser son action avec celle de son partenaire pour réaliser une figure dynamique.</p> <p>Créer et entretenir un élan dynamique à deux.</p>
Aménagement	<p>Travailler en duo, les deux partenaires étant de gabarit proche, sur des tapis de 10 centimètres d'épaisseur mis bout à bout. Le porteur, allongé à plat dos, tient les chevilles du voltigeur qui est debout, les pieds de part et d'autre de sa tête. Celui-ci attrape les chevilles du porteur et les serre fort. Les élèves sont, selon la phase de la roulade, porteur ou voltigeur.</p>
But	Rouler à deux en restant accroché l'un à l'autre, mains aux chevilles.
Règles	<p>Ne pas lâcher les chevilles de son partenaire.</p> <p>Pour le voltigeur, bien rentrer la tête avant d'engager la roulade. Pour le porteur, ralentir la pose des pieds près des fesses.</p> <p>Constats et règles d'action à découvrir</p> <p>L'élan de chacun contribue au dynamisme de la roulade à deux et à l'entretien de la vitesse de l'ensemble. Lorsqu'il est voltigeur, l'élève doit se projeter vers l'avant. Lorsqu'il est porteur, il doit alléger les jambes de son partenaire en se redressant. Résister à la tension et ne pas lâcher son coéquipier.</p>
Critères de réussite variables	Enchaîner deux roulades en restant accroché l'un à l'autre.

27. LE SAUTE-MOUTON

Compétences visées	Réaliser une figure dynamique de franchissement en trio. Passer d'appuis sur les pieds à des appuis manuels (quadrupédie alter-née) favorisant le renversement sans déséquilibre postural.
Aménagement	Travailler en trio mixte, les partenaires étant de même gabarit. Chacun est à tour de rôle mouton (porteur) et sauteur (voltigeur). Les moutons s'installent à 3 ou 4 mètres d'intervalle, de profil par rapport au sauteur.
But	Franchir un mouton après l'autre avec quelques pas d'élan.
Règles	Pour le sauteur, prendre un appel simultané des deux pieds. Franchir le mou-ton en s'appuyant dessus des deux mains, sans le toucher avec les jambes. Pour le mouton, se tenir tonique, dos rond, tête rentrée, les mains en appui sur les cuisses, les pieds stables légèrement écartés. Après avoir franchi, le sauteur se place à son tour en position de mou-ton à 3 ou 4 mètres de là. Le premier mouton devient sauteur,... Constats et règles d'action à découvrir Il faut poser les mains sur la partie haute du dos du porteur, appuyer sur les mains bras tendus pour élever son bassin au-dessus des épaules et pousser fort sur les bras pour se redresser après avoir écarté les jambes. Pour ne pas être déséquilibré après le premier franchissement en appui sur les mains, il faut rapidement ramener les jambes pour se recevoir debout, sur les deux pieds, bien stables, et enchaîner le second franchissement.
Critères de réussite	Enchaîner deux franchissements sans marquer d'arrêt.
variables	Augmenter le nombre de partenaires. Placer les moutons dans la longueur et non plus dans la largeur.

28. LA CASCADE CIRCUS

Compétences visées	Enchaîner plusieurs roulades sans se déséquilibrer. Enchaîner, synchroniser des déplacements gymniques avec partenaires.
Aménagement	Quatre, cinq ou six élèves en file indienne sont à tour de rôle rouleur et obstacle sur une bande de tapis épais ou sur un praticable.
But	Rouler au-dessus de ses partenaires placés à quatre pattes, espacés chacun de 2 mètres au maximum (A).
Règles	<p>Pour le premier de la file, s'installer à quatre pattes et former l'obstacle. Pour le deuxième, rouler au-dessus du premier puis s'installer à quatre pattes deux mètres derrière, et ainsi de suite. Pour le dernier, rouler par-dessus ses partenaires à quatre pattes, se relever et enchaîner plusieurs roulades.</p> <p>En tant qu'obstacle, se placer rapidement après avoir roulé, arrondir dos et tête pour se protéger.</p> <p>Constats et règles d'action à découvrir</p> <p>En tant que rouleur, bien poser les mains au sol et enrrouler tête et dos.</p> <p>Quel que soit son rôle dans la cascade, l'élève doit contrôler ses mouvements et les ajuster à ceux de ses partenaires pour assurer la continuité des actions. Il doit donc rester très attentif à leur action.</p>
Critères de réussite	Enchaîner les actions. Faire apprécier la continuité des actions par un autre groupe.
variables	Supprimer les obstacles, enchaîner les roulades en variant les rythmes. Proposer une musique de cirque au tempo marqué [1 (5), (6) ; 3 (4), (5)] ou de jazz be bop cubain [10 (1)], produire des effets artistiques. Envisager d'autres cascades ou un saute-mouton (B et C).

29. L'ACRO-GYM

Compétences visées	Composer et réaliser à plusieurs un court enchaînement de figures statiques et d'éléments de liaison gymniques synchronisés. Effectuer des choix qui valorisent le groupe selon les critères d'originalité, de difficulté et de maîtrise. Évaluer et être évalué par ses pairs selon le code élaboré par la classe.
Aménagement	Travailler par groupe de production stabilisé de quatre, cinq ou six élèves (voir Les hautes pyramides). Afficher la cotation des figures réalisées et répertoriées par la classe (F/M/D/TD). Matérialiser les lieux de départ (cerceaux, plots) en dehors de la zone de tapis. Définir un espace pour chacun, gymnaste, spectateur, juge. Choisir un seul support musical pour toute la situation, avec des repères temporels marqués [1 (2) ; 10 (2)].
But	Choisir trois pyramides parmi les plus réussies, les classer puis les lier par des déplacements dynamiques (sauts, tours, roulades, rotations gymniques). Montrer sa production, la faire évaluer, évaluer celle des autres.
Règles	Se répartir les rôles avant chaque pyramide et en changer. Pour l'enseignant, compter jusqu'à 10 pour installer la pyramide, puis jusqu'à 5 pour la tenir. Marquer le début et la fin par une position choisie par le groupe, à l'extérieur des tapis, réaliser en silence la prestation. Faire pointer les règles de sécurité par les spectateurs (fiche d'observation).
Critères de réussite	Pour évaluer, tenir compte de la stabilité et de la tenue des figures statiques 5 secondes immobiles, du niveau de difficulté de l'ensemble, de l'effet produit (originalité, enchaînement).
variables	Varier les synchronisations, en simultané, en décalé, combiner les effets.

SECURITE

Exercer les appuis sur les porteurs principalement au niveau du bassin et des épaules. Les membres porteurs doivent être verticaux, le centre: Je gravité bas (les porteurs sont à quatre pattes). Installer les porteurs intermédiaires et le voltigeur rapidement mais sans précipitation. Contrôler la descente. Pour le pareur, se placer à l'arrière de la pyramide

30. LES CHORÉGRAPHES

Compétences visées	<p>Coordonner des déplacements différents.</p> <p>Apprendre et mémoriser les phrases gestuelles de liaison.</p> <p>Les synchroniser avec la musique et un ou des partenaires.</p>
Aménagement	<p>Travailler d'abord seul puis par deux dans un même groupe de production.</p> <p>Utiliser un support musical répétitif mais avec des accents [14] ou des percussions [8 (1)].</p>
But	<p>Composer une phrase gestuelle comprenant trois pas marchés, un tour et un saut que l'on répète enchaînés plusieurs fois. L'apprendre à son partenaire et la réaliser ensemble.</p>
Règles	<p>Marquer le début et fin par l'immobilité en statue. Travailler en duo, se synchroniser sans décalage temporel.</p>
Critères de réussite	<p>Montrer à un autre duo l'effet produit. Vérifier que les contraintes sont respectées.</p>
variables	<p>Réaliser les phrases gestuelles à des amplitudes différentes, parcourir le double du trajet initial avec les mêmes déplacements, la moitié, enchaîner les trois amplitudes.</p> <p>Réaliser les déplacements à trois vitesses différentes.</p> <p>Enchaîner ensemble plusieurs séquences gestuelles à des amplitudes et à des vitesses variées, moyenne, lente, rapide.</p> <p>Proposer un thème musical évocateur pour rendre plus expressive la phrase gestuelle sur le cirque [3 (5), (1)].</p> <p>Augmenter le nombre de partenaires jusqu'à quatre</p>

31. ACROSPORTIFS, EN PISTE !

Compétences visées	Synchroniser un enchaînement collectif d'acroport composé de figures statiques et d'éléments de liaison chorégraphiques et gymniques. Effectuer des choix qui valorisent le groupe pour produire des effets. Évaluer et être évalué par ses pairs selon le code élaboré par la classe.
Aménagement	Travailler en groupe stable, mixte, de cinq ou six élèves de gabarit proche, sur des tapis. Repérer l'entrée et la sortie de piste par des plots à l'extérieur des tapis. Afficher le répertoire des figures réalisées par la classe au cours du cycle et les règles de placement, de montage et de démontage des figures collectives. Choisir une musique pas trop rapide avec des repères temporels bien marqués, qui favorisent la synchronisation, jazz [13 (1)] ou cirque.
But	Réaliser une production spectaculaire composée de trois figures statiques collectives, trois figures à trois, trois figures à deux, et d'éléments dynamiques de liaison, chorégraphiques et/ou gymniques.
Règles	Marquer le début et la fin par la position arrêtée en statue. Stabiliser les figures 5 secondes, changer de rôle dans la prestation. Respecter les règles de sécurité. Accorder un temps d'expérimentation suffisant avant la démonstration. Orienter sa prestation dans l'espace de représentation, ici la piste comme au cirque, pour mettre en valeur les effets de groupe.
Critères de réussite	Montrer sa prestation. Les juges les apprécient et attribuent des points selon les critères : difficile, maîtrisé, original et spectaculaire.
variables	Centrer la prestation sur un thème et rechercher des synchronisations et des effets particuliers (simultanéité et en canon, contrastes).

Discographie

Albums

1. ORCHESTRE F. RAUBER, Musiques de cirque, AUvidis, FuaK (J.), «Entrée des Gladiateurs» (1);
GooDwIN (R.), «Ces merveilleux fous dans de drôles de machines» (2);
Lon (S.), «Gallito» (G.)
VERDI, «Aida, Marche triomphale»
MERCER (J.), «Strip Polka» (5);
KHATCHATURIAN (A.), «La danse du sabre» (6).
2. VANGELIS, Vangelis Qift, BMG, «Alpha» (1);
«Heaven and Hell part 2 (excerpt)» (2);
«The will of the wind» (3).
3. ROTA (N.), Tutto Fellini, musiques des films de Federico Fellini, CAM, «Huit et demi» (1),
«La Strada» (2),
«La Dolce Vita» (3),
«Boccaccio 70» (4),
«Les Clowns» (5).
SAGOT (R.), Mini-enchaînements, Ed. Revue ERS, «Saltarelle» (1),
«Boogie» (2),
«Voltige» (3).
4. TERRASSON (J.), Jacky Terrasson à Paris, Blue Note, «Metro» (1);
MARTINI, «Plaisir d'amour» (2).
5. FONKY FAMILY, Arts de rue, Sony Music, «Instrumental» (1),
«Sans rémission» (2).
6. N.o.R.E., Nothin', Universal Music, «Instrumental» (1).
7. Les titres essentiels, Afrique, Créon Music, MAKEBA (M.), «Pata Pata» (1);
Lo (I.), «Tadieu Bone» (2);
AFRICANDO, «Gouye Gui» (3).
8. CHÈNE (P.), Imagination 5, Unidisc.
9. GILLESPIE (D.), The art of jazz, Dreyfus Jazz, Manteca» (1),
«Guarachi Guaro» (2).
10. NOUGARO (C.), Le jazz et la java, Mercury Universal, «Locomotive d'or» (1),
«Dansez sur moi» (2).
11. BASIE (C.), The art of jazz, Dreyfus Jazz, «Blue And Sentimental» (1);
DURHAM (E.), BASIE (C.) «Swinging The Blues» (2);
YouNG (L.), «Tickle Toe» (3).
12. ELLINGTON (D.), The art of jazz, Dreyfus Jazz, «Concerto For Cootie».
13. AUBRY (R.), La révolte des enfants, Hopi Mesa, «La Girafe».
14. KORNOG, Musique celtique, Keltia Musique, «Baleadenn».

Musiques originales de films

15. Les films du futur, Milan Music, PIAZZOLA (A.), L'armée des douze singes, «Introduction de la suite Punta del Este» (1);
BuRwELL (C.), Blair Witch 2, «Rock Water Wind» (2);
BARRY (J.), Le trou noir, «Main Title» (3);
MANCINI (H.), «The Life Force Theme» (4);
CARPENTER (J.), New York 1997, «Escape from New York» (5);
WILLIAMS (J.), Star Wars, «Main Theme» (6).
16. Travelling, musiques originales de films, Virgin EMI, SHIGIRU (LI.), «In the mood for love» (1);
STEELE (J.), «Bagdad café» (2).

Les productions

La compétence commune à la danse, à la gymnastique rythmique et à l'acroSPORT est de « concevoir et réaliser des actions à aisée artistique, esthétique ou expressive » (« Programmes de l'école primaire », Bulletin officiel, hors série n° I, 14 février 2002). La présentation de la production à des spectateurs est donc indissociable de cette compétence et elle en constitue le mode d'évaluation privilégié. Cependant, il ne faut pas se laisser enfermer dans la conception réductrice d'une prestation envisagée uniquement comme produit fini et final. Les intérêts et les enjeux de ces activités destinées à être vues et pour certaines jugées sont multiples. En effet, il s'agit de se produire devant les autres, de construire une culture sportive et artistique commune et enfin de tisser des liens avec les autres activités de la classe.

INTÉRÊTS ET ENJEUX

Se produire devant les autres

Au sein de la classe

Se produire devant les autres au sein de la classe constitue une étape nécessaire aux différents moments de l'unité d'apprentissage. Les élèves s'impliquent davantage dans un processus d'appropriation leur permettant de passer d'une motricité fonctionnelle à une motricité de plus en plus expressive et artistique. En tant que danseur, gymnaste, ou acrobate, on doit d'abord accepter le regard des autres, se concentrer davantage parce que l'on est regardé, vouloir réaliser une prouesse, faire passer un message, une intention, une émotion. Puis, en tant que spectateur, on apprend à regarder les autres, à être attentif et sensible à ce qui se passe. On apprend ensuite également à donner son avis, à faire des propositions, à argumenter, à apprécier les prestations dans leur composition et leur interprétation et à juger des effets produits. C'est pourquoi nous avons privilégié la mise en place de la relation entre acteurs et spectateurs dès le cycle I. Nous avons également varié les modes de groupement des élèves (par deux, par petits groupes, par demi-classe), ainsi que la nature des échanges (regard sensible, regard critique, jugement). En gymnastique rythmique et en acrosport, se produire devant les autres permet aussi de construire le code de l'activité avec les élèves et de l'utiliser pour évaluer les prestations. Se produire au sein de la classe représente donc une étape obligée avant la production devant d'autres classes puis d'autres écoles.

Devant d'autres classes

Se produire devant d'autres classes correspond à une prestation de fin d'unité d'apprentissage car elle représente son aboutissement. Quel que soit le niveau de classe, de la petite section au CM2, c'est l'occasion de montrer ce que l'on est capable de réaliser à l'issue d'une période d'apprentissage. La production constitue alors le moment privilégié de l'évaluation entendue comme le résultat d'un travail, mais aussi d'un cheminement, d'une démarche. En danse, par exemple, les élèves commencent par explorer, inventer, reproduire, puis ils transforment, nuancent, choisissent, pour finalement composer et mémoriser avant d'interpréter. Selon le cycle, la prestation est plus ou moins aboutie. En gymnastique rythmique avec des petits, on cherche à montrer tout ce que l'on sait faire seul, avec un engin, le temps d'une musique. Avec les plus grands, on présente une production comprenant à la fois des exploits individuels et des organisations collectives par petits groupes, en faisant varier un certain nombre de paramètres (déplacement, formation, action avec les engins).

Dans des lieux différents

Se produire dans des lieux différents, de vraies salles de spectacle, sacralise ce moment privilégié et offre une occasion de s'approprier un lieu culturel de proximité. Pour les

rencontres de gymnastique rythmique et d'acroport, on privilégie de grandes salles plutôt hautes de plafond ou des gymnases. Les spectateurs peuvent être installés légèrement en hauteur sur les gradins ou au niveau de l'espace de production ou bien autour d'une piste comme au cirque.

L'émotion ressentie est plus importante encore quand il s'agit de rencontrer d'autres classes, dans des lieux plus vastes et plus impressionnants que ceux dans lesquels on a travaillé: par exemple, se produire sur une grande scène éclairée par des projecteurs, les spectateurs étant plongés dans le noir. Il faut surmonter son trac pour réaliser l'enchaînement appris, maîtriser les postures et les exploits, susciter des émotions, des sentiments, et communiquer un message. Nous avons choisi de privilégier le caractère festif de ces rencontres en ignorant volontairement l'évaluation, commune à la gymnastique et à l'acroport, pour donner envie de partager ce moment sans la crainte inhibitrice du regard critique de ses pairs. La construction du code de l'activité et l'évaluation sont réservés au groupe classe comme moyen de progresser et de se situer. Le jour du spectacle, il n'y a donc pas de juges qui évaluent les prestations mais des spectateurs qui apprécient la qualité de la prestation offerte.

Construire une culture sportive et artistique commune

La production caractéristique des activités à visée artistique ne concerne pas seulement les élèves et ne se cantonne pas au cadre scolaire. Il faut favoriser leur confrontation aux productions d'artistes, de professionnels, pour enrichir leur expérience, nourrir leurs essais, mais aussi leur permettre de s'ouvrir au monde qui les entoure, de s'approprier des éléments du patrimoine culturel et de découvrir d'autres cultures, d'autres univers. C'est pourquoi il est essentiel de leur proposer des spectacles vivants (danse, arts de la rue ou du cirque) dans des lieux culturels de proximité, de regarder des vidéos (championnats de gymnastique rythmique et d'acroport) pour mesurer les possibilités offertes par l'activité, s'émerveiller des exploits réalisés et apprécier le chemin qui reste à parcourir, en s'inscrivant dans une dynamique de progrès dans laquelle les notions de temps, de répétition, d'essai prennent toute leur importance. Les élèves doivent prendre conscience que leur activité ne se limite pas au cadre scolaire, mais fait référence à des pratiques sociales ayant une histoire, que l'on peut par ailleurs étudier en classe. C'est également dans le cadre de l'accès à la culture et de la constitution d'une culture commune que le travail avec des artistes prend tout son sens, notamment à travers leur diversité, leur spécificité et leur sensibilité propre.

Tisser des liens avec les activités de la classe

Étudier l'histoire de la danse ou l'émergence d'une forme particulière peut donner lieu à un travail d'investigation avec les plus grandes classes de l'école primaire. Dans les situations décrites précédemment, nous avons souligné le fait que les compétences spécifiques en JEL ne sont pas seulement motrices, car elles s'appuient sur des activités à développer en classe comme le codage des formes d'évolution en danse ou en gymnastique rythmique, la symbolisation des postures en acroport, l'élaboration de différents types d'écrits (règles de sécurité, fiche d'évaluation).

Mettre en place la relation entre acteurs et spectateurs et/ou entre gymnastes et juges offre l'occasion de développer une attitude d'écoute, de respect d'autrui, indispensable pour créer un climat de confiance au sein du groupe, d'autant plus si la réciprocité est installée (on est tour à tour observateur et observé). Ce climat de confiance permet d'aller plus loin en favorisant une mise à distance, une réflexivité. En danse, par exemple, les plus grands sont ainsi capables de repérer les gestes parasites, de discuter des effets produits, de juger les prestations sans que cela tourne au drame ou au conflit. Cette éducation du regard conduit celle du spectateur attentif et responsable. Les élèves doivent apprendre les règles de conduite à adopter lorsqu'ils fréquentent une salle de spectacle (être silencieux, attendre la fin pour applaudir).

Ces activités offrent l'occasion de renseigner le carnet culturel de l'élève qui se met en place petit à petit dans certaines écoles. Celui-ci suit l'élève toute sa scolarité. Y figurent par

exemple la liste des spectacles et des expositions aux-quels la classe a participé, des comptes rendus de spectacles, sous forme de photos, d'affiches, de dessins, d'écrits, des échanges épistolaires avec des artistes rencontrés ou qui sont intervenus dans le cadre de projet artistique et culturel (PAC) de la classe. Ce carnet constitue donc, pour l'élève, la mémoire de toutes les rencontres ou événements sportifs et artistiques survenus et, pour l'équipe enseignante, un repère pour élargir au maximum les propositions faites en évitant les redites et offrir un large accès aux différents modes d'expression culturelle.

ÉCUEILS

Se produire devant d'autres est une des composantes essentielles des trois activités physiques sportives et artistiques (APSA) danse, gymnastique rythmique et acrosport. La production finale constitue le moment fort de l'évaluation des acquis. Il convient dans la mise en oeuvre d'éviter les dysfonctionnements liés à la place accordée a priori à la production. Celle-ci doit rester l'aboutissement d'une élaboration progressive. En danse, il faut éviter de se polariser trop tôt sur la production finale, prédéfinie par l'enseignant, au détriment de l'exploration des pistes successives, complémentaires qui permettent aux élèves de construire un répertoire moteur expressif à partir duquel il est possible de produire du « provisoirement fini ».

En gymnastique rythmique, il faut éviter d'axer trop rapidement le travail sur la construction collective au détriment des habiletés individuelles comme manipuler, se déplacer, puis manipuler en se déplaçant. En effet, les discussions sur les manières de s'organiser ensemble prennent trop largement le pas sur l'activité motrice. La production finale s'appauvrit alors sur le plan des réalisations corporelles et sur celui des exploits.

En acrosport, il faut éviter de passer trop rapidement à la construction de figures à plusieurs, sans avoir pris le temps d'élaborer avec les élèves les règles permettant d'agir en toute sécurité. Il faut également ne pas passer trop de temps (mémorisation, répétition) sur la construction chorégraphique au détriment des figures acrobatiques

QUELQUES PISTES DE RENCONTRES INTERCLASSES

L'emboîtement des situations proposées dans les trois cycles de la scolarité, ainsi que les priorités définies pour chacun dans la mise en oeuvre ouvrent des pistes pour éviter ces écueils. Les exemples vécus qui suivent ne représentent bien sûr qu'un type de fonctionnement possible parmi d'autres. Ils demeurent des pistes à approfondir, à adapter selon les possibilités de chacun.

En gymnastique rythmique, acrosport et arts du cirque

Ces trois activités peuvent être regroupées le temps d'une rencontre, car elles se déroulent dans le même type de lieu (salle polyvalente, gymnase avec des tapis délimitant l'espace de production) et parce que nous privilégions leur caractère festif. Les arts du cirque y trouvent donc tout à fait leur place, puisqu'ils sont, avec le jonglage et les acrobaties, à l'intersection des deux autres activités. Ils peuvent aussi servir de thème, fixant par exemple le registre dans lequel vont être produites les figures en acrosport, ou la musique utilisée en gymnastique rythmique. Chaque prestation peut aussi conserver son propre univers. On met alors l'accent sur la diversité pour créer une certaine dynamique et insuffler du rythme au spectacle.

En danse

Nous proposons ici un mode de rencontre, il en existe bien d'autres. Pour une information plus complète, nous renvoyons à la lecture du numéro 13 de la revue Contre-pied, de novembre 2003. Y sont relatées de nombreuses expériences à propos desquelles Claire Pontais parle de « danse en effervescence à l'école primaire ». Les rencontres danse et musique, instaurées il y a plus de dix ans, concernent toutes les classes d'une circonscription, de la petite section au CM2. Elles ont été alimentées par des stages de formation continue avec les professeurs d'IUFM, des animations pédagogiques, des interventions de chorégraphes et de danseurs

auprès des enseignants dans des ateliers de pratique artistique, mais aussi auprès des élèves dans le cadre des classes à projet artistique et culturel, ou au cours d'actions de sensibilisation (au travail d'un artiste) et par un accompagnement des conseillers pédagogiques (EPS, musique et arts visuels). Contrairement à d'autres manifestations, l'inscription à ces rencontres n'oblige pas à travailler avec un artiste, bien que cela soit encouragé. Elles font l'objet d'une animation pédagogique spécifique avec les conseillers pédagogiques. Elles se déroulent au mois de mai et rassemblent sur plusieurs jours une trentaine de classes dans un espace culturel de proximité. On prévoit la venue d'un groupe de musiciens de pays ou de culture différente ou d'une jeune compagnie de danseurs. Ces rencontres finalisent un cycle d'activité en danse et/ou en musique et offrent l'occasion aux élèves d'être à la fois acteurs et spectateurs sur une scène de proximité, en rencontrant d'autres élèves de la circonscription, mais aussi en découvrant le spectacle vivant d'artistes professionnels. L'animation pédagogique permet d'aborder avec les enseignants, outre les questions d'organisation, les apports artistiques et culturels des productions des artistes programmés. Ainsi, un chant commun peut être proposé aux classes, puisé dans le répertoire culturel propre au groupe qui se produit. Ce chant est alors appris dans la langue du groupe en question. travers cette diversité de spectacles vivants, avec des artistes professionnels confirmés, on vise une authentique ouverture culturelle, la plus large possible.

Brassages culturels, mélanges, outre l'émotion ressentie par les élèves sur scène qui donnent à voir ce qu'ils ont élaboré pas à pas et qui consacre solennellement le produit provisoirement fini de leur apprentissage, l'échange, le partage, et la réciprocité sont à l'honneur. En regardant les autres, chacun s'enrichit et apprend le respect et la conduite à tenir dans une salle de spectacle. Il peut alors devenir un spectateur averti et citoyen.

En gymnastique rythmique

Les rencontres interclasses que nous proposons en gymnastique rythmique concernent des classes de maternelle qui, à la fin de l'année scolaire, se retrouvent dans un lieu plus vaste que celui offert par l'école (stade, gymnase, salle polyvalente) pour pratiquer ensemble des activités multiples expérimentées dans l'année. La gymnastique rythmique intervient plutôt en deuxième partie de matinée ou de journée, après les activités gymniques, les activités athlétiques et les jeux de balles ou d'opposition. Tous les élèves sont regroupés. Les prestations diffèrent selon les niveaux de classe.

Pour les petits, il s'agit simplement de montrer ce que l'on est capable de faire avec un ou deux engins (ballons de baudruche, rubans courts) sur une musique. Les deux séries d'engins sont disposées dans des espaces distincts. À l'arrêt de la musique, on change d'espace pour s'exercer avec l'autre engin.

Pour les moyens, on reprend le même fonctionnement avec quatre engins. On propose des actions en duo (face à face, en miroir, l'un derrière l'autre). On peut également inviter un spectateur à réaliser la même action ou un exploit identique.

Pour les grands, on reprend les actions en duo en invitant un spectateur. D'autres peuvent présenter un enchaînement mémorisé de quelques actions et déplacements, avec un engin semblable, à réaliser seul sur une musique.

En acrosport

Les rencontres d'acrosport concernent les cycles 2 (à partir du CP) et 3 de toutes les écoles d'une circonscription. Elles se déroulent sur une demi-journée. Chaque classe effectue sa prestation et est spectatrice de celle des autres. On privilégie le spectacle, voire l'étonnant, mais en laissant volontairement de côté le jour de la rencontre, l'évaluation codée.

On aborde systématiquement avec les enseignants lors de la préparation de ces rencontres, les caractéristiques essentielles de l'activité, les règles de sécurité, la démarche pédagogique à favoriser. Pour cette dernière, on précise que les figures doivent être inventées par les élèves, avec la double exigence de faisabilité et d'immobilité, d'esthétique et de maîtrise. Les figures

proposées dans les documents à disposition des enseignants ne sont que des exemples. La composition et la réalisation de figures représentent l'aboutissement de l'activité, mais des situations d'apprentissage progressives et variées sont à mettre en place pour y parvenir.

On définit les contraintes à respecter :

– un espace scénique d'au moins 50 mètres carrés, constitué d'une surface de tapis juxtaposés ;
la variété des figures, à deux, à trois (avec ou sans pareur) ou à quatre (avec pareur) et une figure collective avec tout le groupe classe ;

tous les élèves n'ont pas à produire chaque type de figure, mais elles doivent être toutes présentes à un moment de la prestation ;

pour des raisons de sécurité, les figures ne doivent pas avoir plus d'un étage. La figure collective est donc envisagée à l'horizontale et non à la verticale. De même, si porteur et porté sont debout, la figure s'effectue au moins à trois, le poids du porté étant réparti sur deux porteurs, avec un pareur ;

les figures doivent être tenues 5 secondes ;

la prestation de chaque classe dure de 10 à 15 minutes au maximum ;

il faut penser à l'aspect visuel et dynamique de la production pour éviter la monotonie. Pour les figures, il faut éviter de les produire en duo les unes à la suite des autres et prévoir plutôt d'intercaler un passage à plusieurs ;

il faut imaginer l'entrée et la sortie du praticable et les liaisons d'une posture à l'autre ;

enfin, il faut choisir judicieusement la musique accompagnant la prestation, qui doit marquer le début et la fin de la production ou souligner ses différentes séquences.

Bibliographie

- « Horaires et programmes d'enseignements de l'école primaire », Bulletin officiel, hors série n° I, 14 février 2002.
- « Danse avec les autres ! », Contre Pied, n° 13, novembre 2003. Notamment les articles de DELGA (M.), « Rencontres 11NSS danse, de l'observation à quelques questions », d'ORSSAUD (J.), « Choisir des formes de danse ou plutôt s'appuyer sur leur sens », de BoNJOUR (M.), « Danse au cœur » et de PONTAIS (C.), « École primaire, danse en effervescence ».
- CATTEAU (C.), DUFFAU (C.), HAVAGE (A.-M.) et HAVAGE (O), quatre activités d'ERS pour les 3-12 ans, Éditions Revue EPS, 2000.
- DELGA (M.), FLAMBARD (M.-P.), LE PELLEC (A.), NOÉ (N.), PINEAU (P.), « Enseigner la danse », Revue EPS, n° 226, 1990.
- DELGA (M.), FLAMBARD (M.-P.), LE PELLEC (A.), NOÉ (N.), PINEAU (P.), DE SAINT-DORES (J.), « Danse, objet culturel, objet d'enseignement », Méthodologie et didactique de l'EPS, AFRAPS, 1989.
- LASCAR (J.), La danse à l'école, pour une éducation artistique, L'Harmattan, 2000.
- KREMPF (A.), Dossier QRS, USEP-LIFOLEP, 1994.
- MALE L'acrosport à l'école élémentaire, CRDP Basse-Normandie, 1994.