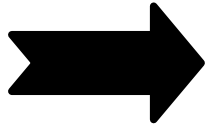


Acrobatie et plaisir en EPS  
Pédagogie de la mobilisation en  
Acrosport  
**Calais/Toulouse/Bordeaux**  
Mars/Avril 2020

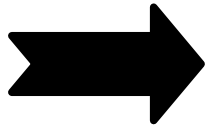
M. Belhouchat  
PRAG EPS – ULCO/Calais  
Co-Coordinateur du groupe Plaisir et EPS



# 3 LOGIQUES INDISSOCIABLES À METTRE EN CONSONNANCE



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



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

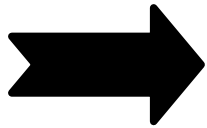


**Logique adaptative  
Adaptations didactiques  
apprentissages**

# 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)



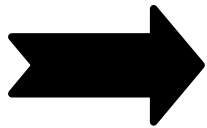
La Gymnastique Acrobatique (GAC)  
Enchaînement codifié  
→ La référence culturelle pour l'EPS... ?



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

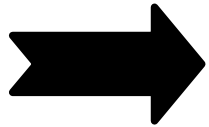
« Jeu de l'acro - risqués » / Acro enchaînement

## 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**

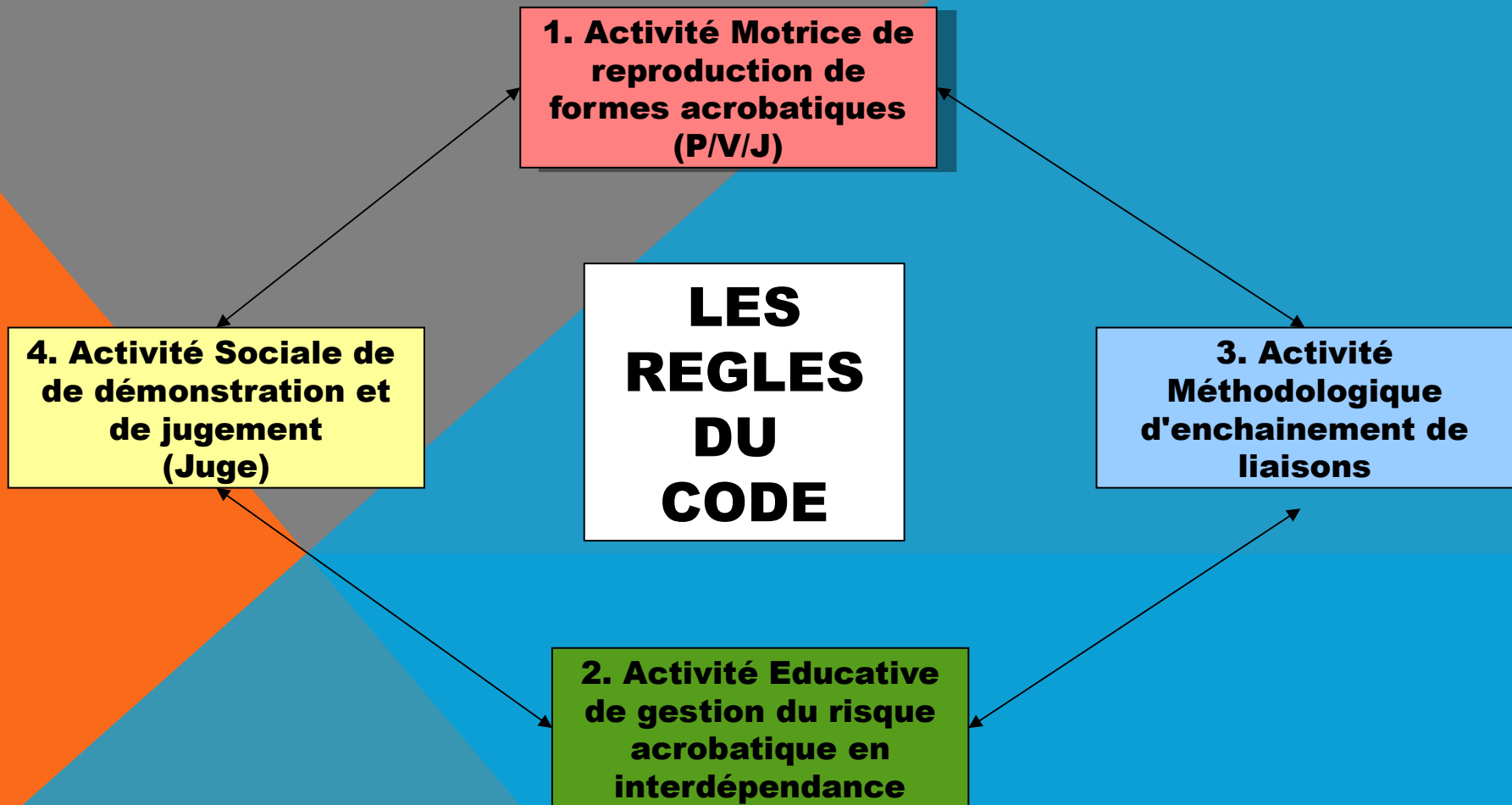
Quelles règles et quels choix pour  
favoriser la réussite de tous ?

## Une définition de l'activité

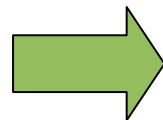
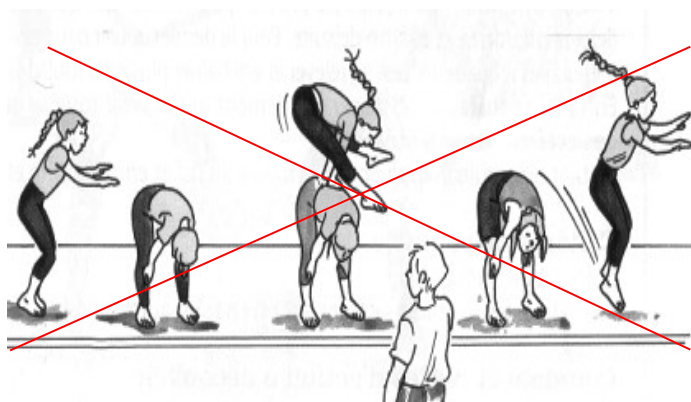
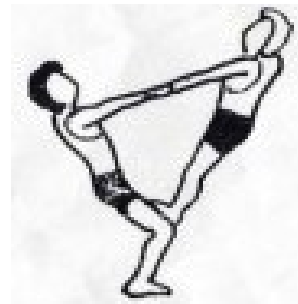
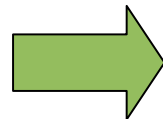
Sur la base d'un **CODE**, les acrogymnastes doivent jouer à résoudre la contradiction entre prendre des risques en produisant de manière interdépendance, des formes acrobatiques et maîtriser collectivement ce risque en assurant le plus finement possible l'équilibre du vol, des postures, et de la réception.

→ 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

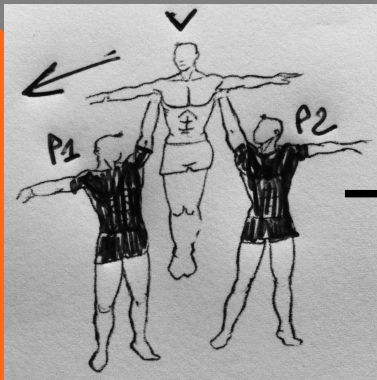
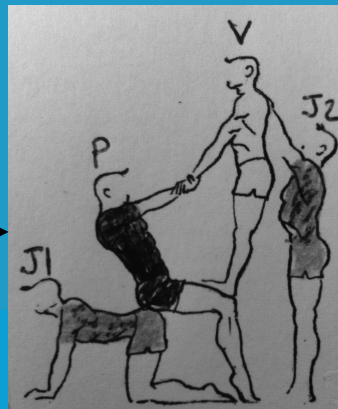


Figure  
statique



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

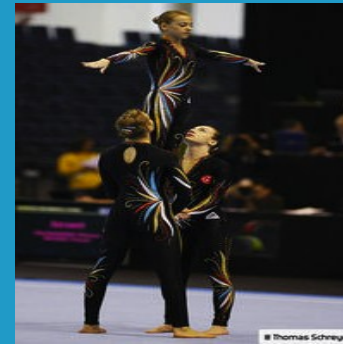
## LES FORMATIONS

comme rendez vous intermédiaire pour se ré-ajuster



## LES FIGURES

comme des rendez vous acrobatiques fixés



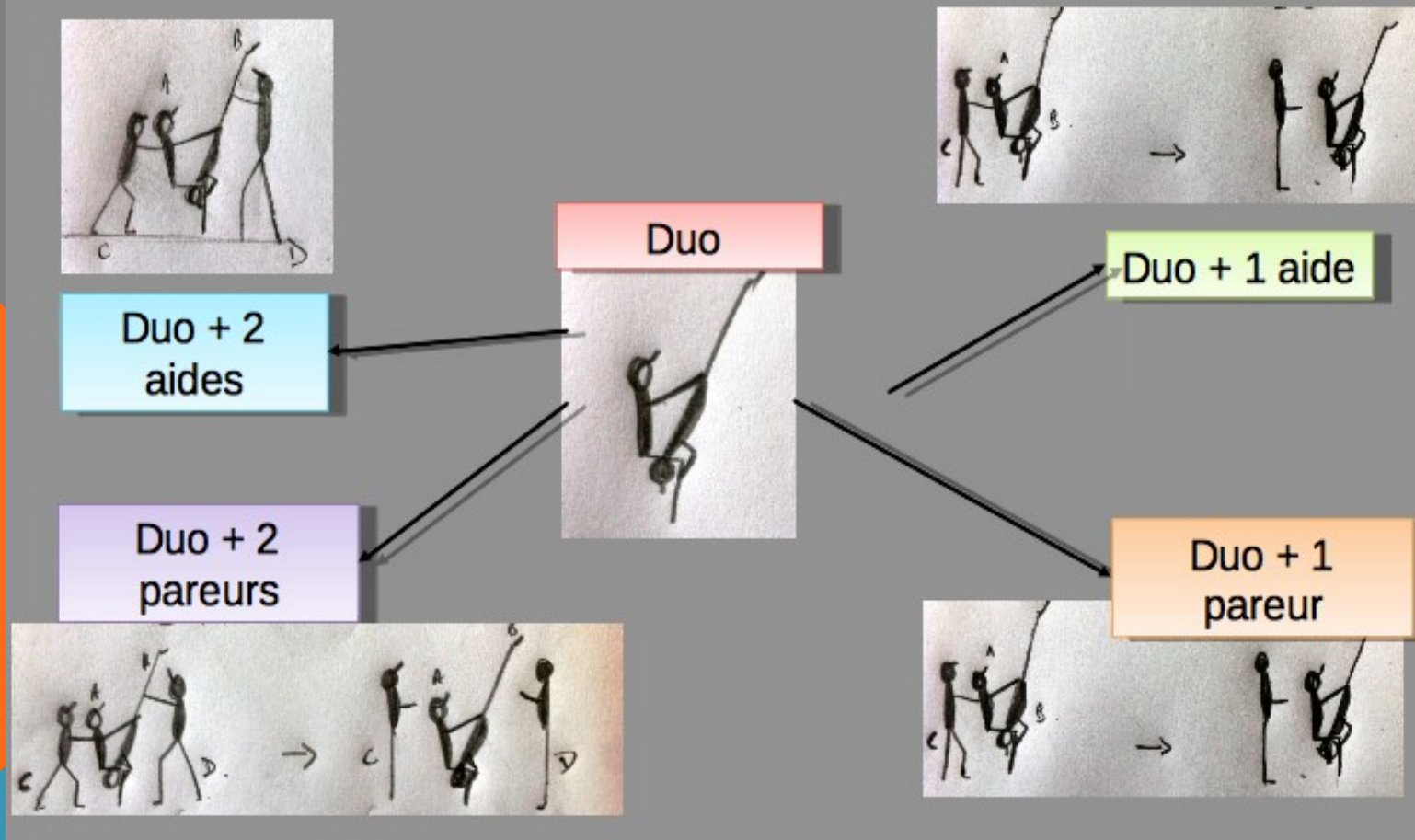
## LE TEMPS ET L'ESPACE

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

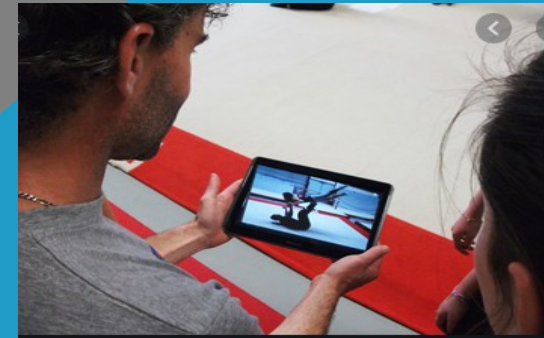
**Contextes évolutifs**

**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**

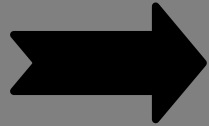
**Le juge est capable de justifier pourquoi il n'a pas levé le bras**

**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**

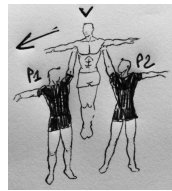
**→ Voltigeur en position debout = neutre pour favoriser les arrivées et départs de figure.**



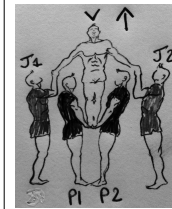
# Mon mode de pratique initial

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

Montage 1

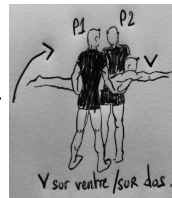


Démontage 1

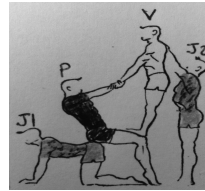


ou

Montage 2



Figure



ou

Démontage 2



Formation

Formation	
X	X
	X
X	X

Liaison 1

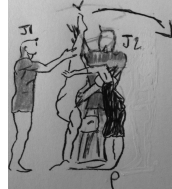
Liaison 2

... / 1

Formation	
	X
	X
X	X X

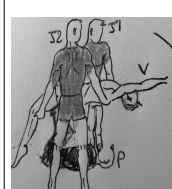
ou

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
							Super Balèze	2	2	2
	Intervention Jokers	2 aides	2 pareurs	2 vigilants			Ultra Balèze	3	3	3
							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
							Super Balèze	2	2	2
	Démontages	Porter chaise	Tourner (salto arrière)	Flipper (flip arrière)			Ultra Balèze	3	3	3
							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
							Super Balèze	2	2	2
	Montages	Porter croix	Tourner (salto avant)	Flipper (Flip avant)			Ultra Balèze	3	3	3
							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
							Super Balèze	2	2	2
	Déplacements	5 touches	4 touches	3 touches			Ultra Balèze	3	3	3
							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
							Super Balèze	2	2	2
	Temps	25"	20"	15"			Ultra Balèze	3	3	3
							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
							Super Balèze	2	2	2
	Porteurs	2 porteurs différents	3 porteurs différents	4 porteurs différents			Ultra Balèze	3	3	3
							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
							Super Balèze	2	2	2
	Volteurs	2 volteurs différents	3 volteurs différents	4 volteurs différents			Ultra Balèze	3	3	3
							4	4	4	
							5	5	5	

## Zoom sur le passage du jaune au vert Optimiser ... Optimiser...

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
						Super Balèze
	Démontages	Porter chaise	Tourner (salto arrière)	Flipper (flip arrière)		Ultra Balèze
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
						Super Balèze
	Montages	Porter croix	Tourner (salto avant)	Flipper (Flip avant)		Ultra Balèze

# 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%

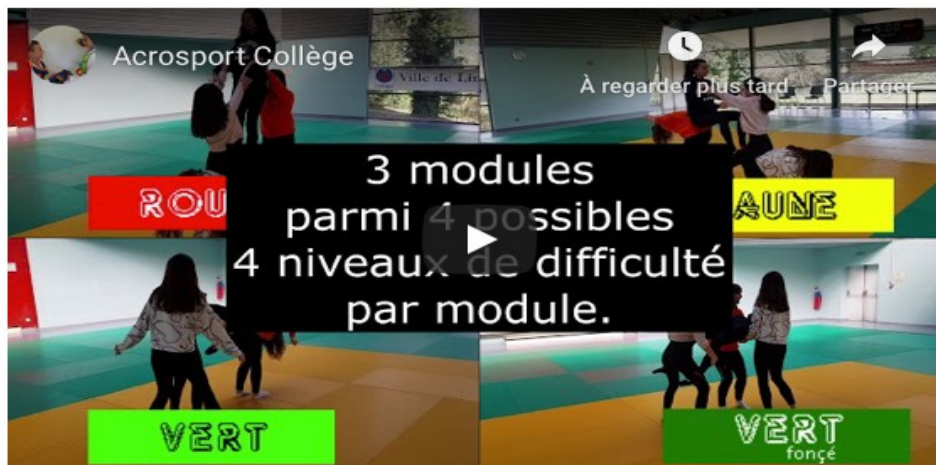


L'application a été développée dans le cadre du projet pédagogique du collège Bernart de Ventadour à Limoges - L'APSA a été construite à partir du cadre conceptuel de Mehdi belhouchat pour un niveau 3è collège.

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