

# Proposition d'un milieu pédagogique valorisant le plaisir en Acrosport



Colloque du groupe ressource « PLAISIR » de l'AEEPS  
Vers une éducation au plaisir de pratiquer.  
Orientations et pistes pédagogiques  
Université de Louvain La Neuve – Samedi 22 Mars 2014

BELHOUCHE Mehdi – Professeur d'EPS – Collège Jean Moulin Berck/Mer

Sources: C.Berthelot, L.Amatte, P.Messin, A. Midol

## I. Le pari de la MOBILISATION

Faire vivre aux élèves une expérience marquante  
pour « *provoquer le plaisir d'agir* »

### Piste Pédagogique n 3 :

Comment faire comprendre au plus tôt aux élèves  
le sens originel de l'activité ?

Choisir des figures attractives pour  
FAIRE FLIPPER LES ELEVES  
en toute sécurité

## Figures statiques à EVITER (Figures répulsives)



- Voltigeur « terrien debout »  
Aucun changement de motricité usuelle
- Porteur « support » (la brique)  
Aucune action de régulation par des saisies sur le voltigeur
- Jokers quasiment inutile car figure peu risquée (danger pour le porteur..)



Interdépendance quasi nulle

## Figures statiques à PROMOUVOIR (Figures attractives)



- Voltigeur « renversé » en trépieds = motricité gymnique
- Porteur faisant contrepoids en régulant par des saisies et un déséquilibre arrière contrôlé
- Jokers utiles dans le montage, stabilisation, démontage car figure potentiellement risquée



INTERDEPENDANCE MAXIMALE

## Figures dynamiques à EVITER (Figures attractives)



Le VOLTIGEUR reste dans une posture debout plutôt équilibré (utilisation des bras pour franchir)

Le PORTEUR subit la figure, aucune saisie pour dynamiser le voltigeur (rester solide)

Les Jokers inutiles



INTERDEPENDANCE quasi nulle

## Figures dynamiques à PROMOUVOIR (Figures attractives)



VOLTIGEUR renversé (renversment dynamique)

PORTEUR COMME UN AGRES  
HUMAIN PROPULSIF (double saisie  
épaules/mains + bassin / pieds)

Jokers indispensables dans l'activité  
acrobatique pour accompagner le  
voltigreur



INTERDEPENDANCE MAXIMALE

## 3 rôles clefs pour « mobiliser » l'élève en activité acrobatique

### LE VOLTIGEUR

Le voltigeur considéré comme un acrobate développant une motricité de plus en plus manuelle, renversée, tournée, aérienne (rupture avec la motricité usuelle de terrien en position debout = Tourner, Se renverser, Voler)

### 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. (rupture avec une motricité usuelle de terrien = saisir pour faire voler, tourner, renverser)

### JOKER

Le Joker considéré comme un monteur, un stabilisateur, un démonteur de figures. Élément indispensable à une sécurité active dans l'activité acrobatique.  
Il garantit l'enchâinement des figures entre elles.

## II. Le pari de l' IMPLICATION

Favoriser l'autonomie et l'entraide  
pour « *susciter l'envie d'apprendre* »

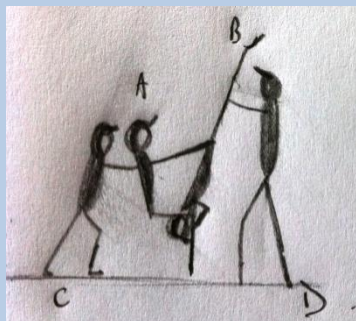
### Piste Pédagogique n 5 :

Comment favoriser une réelle autonomisation des élèves ?

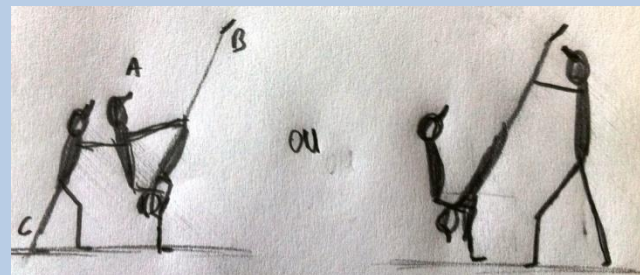
Favoriser les choix, l'entraide et l'inventivité des élèves  
dans la réalisation des figures



# Choisir un nombre de jokers pour régler la difficulté d'une figure statique

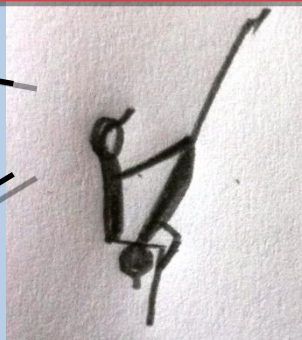


Duo + 2 aides  
Quatuor

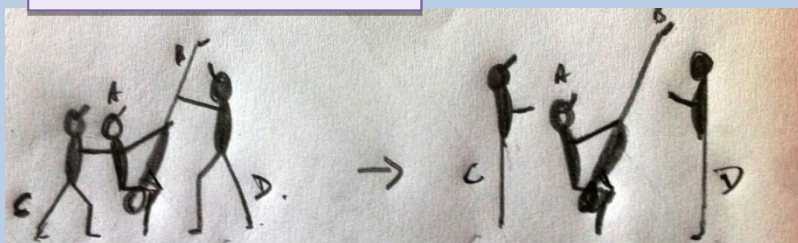


Duo + 1 aide  
Trio

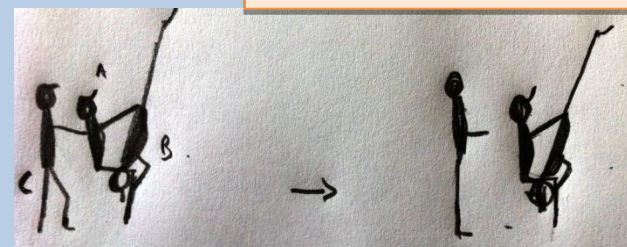
Duo



Duo + 2 pareurs



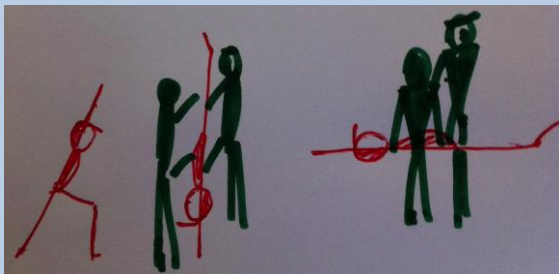
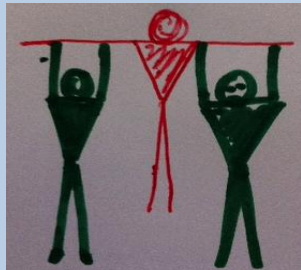
Duo + 1 pareur



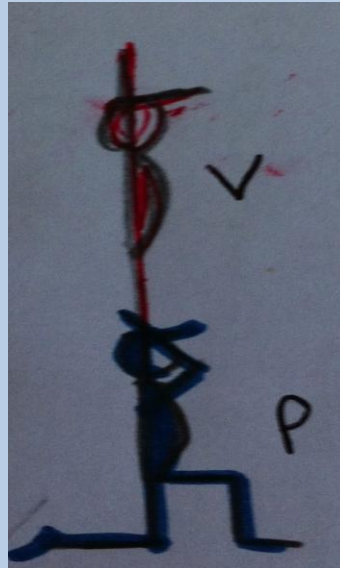
AIDE = Je reste en contact avec la figure / PAREUR = Je viens au contact puis je me retire

# Choisir des montages/démontages de figures en utilisant les jokers

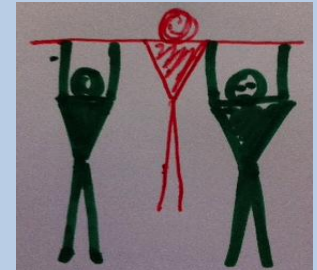
Montage  
au  
choix



Maintien  
de la  
figure



Démontage  
au  
choix



### III. Le pari de la TRANSFORMATION

Faire jouer les élèves dans des formes de pratiques en dramatisant certains éléments de celles-ci pour « *générer une dynamique de progrès* ».

#### Piste Pédagogique n 6:

Quel défi signifiant peut-on leur lancer ?

Quel jeu didactique référent ?

Proposer aux élèves des  
JEUX D'ENCHAINEMENT ACROBATIQUES

## JEU N 1 : Le voltigeur permanent

Groupe de 4

Choisir un voltigeur dans le groupe

Enchaîner 3 figures en conservant le même voltigeur

**Sans temps d'arrêt**

Partir d'une zone départ et avancer vers l'avant.

Défi : Enchaîner 3,4,5 figures

Duel : Sur critères de réalisation figures et ou difficulté

Epreuve : Sur l'atteinte zone d'arrivée / temps imparti

## JEU N 2 : Monte / Démonte / Remonte

Groupe de 4

Enchaîner 4 figures statiques

Montées / Démontées chaque figure

**Sans temps d'arrêt**







Changer le voltigeur sur chaque figure

Défi : Enchaîner 2,3,4 figures

Duel : Match sur critères (maitrise/ diff / tps d'arrêt)

Epreuve : Espace de départ / arrivée et:ou temps

# JEU N 3 : Flippé par le gong !

Figure 1	Figure 2	Figure 3	Figure 4	Figure 5	Figure 6
Renversement Synchronisé	Duo Dynamique	Duo Statique	Duo Dynamique	Duo Statique	QUATUOR STATIQUE ou TRIO dynamique
					
A et B en SYNCHRONISATION	A est VOLTIGEUR. B est PORTEUR	B est VOLTIGEUR. A est PORTEUR	A est VOLTIGEUR. B est PORTEUR	B est VOLTIGEUR. A est PORTEUR	VOLTIGEUR libre.

« gong de début »

Zone de départ

45 secondes de musique pour réaliser les 6 figures  
30 secondes de silence pour réfléchir / se concerter avec juges  
Répéter l'enchaînement 3 fois en boucle

« gong de fin »

Zone d'arrivée

Les juges doivent évaluer *collectivement* la prestation de leurs camarades grâce à un système de coupelles (bleues/jaunes/rouge à poser instantanément devant la figure réalisées) puis aider le groupe à améliorer sa prestation.

Le but est de réaliser « **le perfect** » c'est à dire l'exploit d'obtenir 6 coupelles bleues selon critères de maîtrise.

NB : Possibilité d'évaluer les liaisons / temps d'arrêt par des coupelles plutôt que les figures ou les 2.

## **CONCLUSION**

**Il n'est pas possible de réussir à l'école sans sérénité, sans plaisir, sans confiance, sans motivation.**

**Alors arrêtons d'opposer plaisir et effort.**

**On peut être plus exigeant lorsque les élèves prennent du plaisir à apprendre que lorsqu'ils souffrent.**

**Vincent Peillon, Ministre de l'Education Nationale**

**Le Monde, 08 février 2014**

## JEU : Le Memory

2 Groupes de 4

Chaque groupe prépare 3 figures montées/démontées

Groupe 1 montre sa première figure

Le Groupe 2 reproduit la figure 1 puis ajoute sa figure  
et ainsi de suite

Enchaîner avec le moins de temps d'arrêt les figures

L'équipe qui perd est n'arrive pas  
à reproduire dans le temps imparti ou qui chute

## JEU : Duo / Duel

2 Groupes de 4

Chaque groupe a une fiche avec 6 figures montées / démontées

Le groupe 1 choisit et enchaîne 4 figures

Puis

Le groupe 2 choisit et enchaîne les 4 figures

Le groupe qui gagne est celui qui marque le plus de points  
(difficulté /maitrise)