


## Caractéristiques des élèves au regard du S4C de la classe de 3ème F

Domaine 1	Domaine 2	Domaine 3	Domaine 4	Domaine 5
<p><b>Des acrobates "renversés tordus"</b> porteur et voltigeur n'ont pas encore les pré-requis permettant des renversements sécurisés</p> <p><b>Des acrobates qui "juxtaposent"</b> : Les élèves n'emboîtent pas les figures entre elles (nombreux temps d'arrêt) &amp; maîtrisent mal les démontages</p>	<p><b>-la méthode «zéro anticipation ... ou presque»</b> : les élèves sont mobilisés sur la seule réalisation de la figure : chaque figure n'est pas appréhendée comme 1 mini scénario qui commence dès le montage et se finit au démontage / montage de la suivante. Les règles de composition de l'enchaînement sont mal connues</p>	<p><b>-Des jugements «à vue de nez»</b> : Les juges délivrent une appréciation subjective et binaire sur les enchaînements présentés par leurs camarades. Les codes &amp; les critères de jugement ne sont pas ou mal connus</p>	<p>*Les élèves ont une <b>connaissance partielle de leurs possibilités acrobatiques</b> : la <b>gestion de l'engagement de soi</b> est à optimiser pour sa sécurité et celle du groupe</p> <p>*Ils n'ont pas pleinement conscience du rôle capital des porteurs et des jokers pour réaliser les figures acrobatiques <b>en sécurité</b></p>	<p>*Les rituels de la présentation de soi avant une prestation sont mal ou pas connus</p> <p>*Evitement de certaines <b>expériences acrobatiques inhabituelles (T/R)</b></p> <p>*<b>L'activité réflexive &amp; collaborative</b> nécessaire à l'élaboration d'un <b>projet acrobatique n'est pas toujours</b></p>

5 domaines du S4C	5 compétences générales retenues pour cette séquence	Ce qu'il y a à apprendre		Attendus de fin de cycle	Compétences visées pendant le cycle
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa MOTRICITÉ & apprendre à s'exprimer en utilisant son corps : <i>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</i>	<b>FIL ROUGE MOTEUR</b> Présenter un enchaînement de niveau de difficulté croissante : vers des figures de plus en plus envolées, renversées, dynamiques		A1 : Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et <b>interpréter une séquence</b> artistique ou acrobatique	<p><b>Elaborer et réaliser</b>, seul ou à plusieurs, un <b>projet artistique</b> et/ou <b>acrobatique</b> pour provoquer une émotion du public.</p> <p><b>S'engager</b> : <b>maîtriser les risques</b>, <b>dominer ses appréhensions</b>.</p> <p>Utiliser des <b>procédés simples de composition</b>, et d'interprétation.</p> <p>Construire un <b>regard critique</b> sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.</p>
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive des MÉTHODES et OUTILS pour apprendre : <i>planifier, construire &amp; meo des projets d'apprentissage</i>	<b>FIL BLEU MÉTHODOLOGIQUE :</b> Etablir un scénario pour une coordination / synchronisation optimale dans le temps et l'espace		A2 : <b>Participer activement</b> , au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique.	
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des RÈGLES, assumer des RÔLES et des RESPONSABILITÉS : <i>au sein d'un collectif pour réaliser un projet</i>	<b>FIL BLEU SOCIAL:</b> Juger de façon argumentée un enchaînement pour conseiller judicieusement les acrobates		A3 : <b>Apprécier</b> des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse	
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa SANTÉ par une activité physique régulière : <i>Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique / Evaluer la quantité et qualité de son activité physique</i>				
Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une CULTURE physique sportive et artistique : <i>S'approprier, exploiter et savoir expliquer les pps d'efficacité d'un geste technique</i>				
<b>Axe retenu du Projet d'ÉTABLISSEMENT</b>		<b>Axe retenu du Projet d'EPS</b>		<b>Axe retenu du Projet de CLASSE</b>	
Réussir à travers notamment la mise en projet		Favoriser l'entraide dans les apprentissages collectifs		Développer l'autonomie & le travail collaboratif	

Ce qu'il y a à apprendre	<b>FIL ROUGE MOTEUR</b> Présenter un enchaînement de niveau de difficulté croissante : vers des figures de plus en plus envolées, renversées, dynamiques		<b>FIL BLEU MÉTHODOLOGIQUE :</b> Établir un scénario pour une coordination / synchronisation optimale dans le temps et l'espace	<b>FIL BLEU SOCIAL:</b> Juger de façon argumentée un enchaînement pour conseiller judicieusement les acrobates			
<b>Etapas et repères de progression</b> 	<b>ETAPE 1 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage non atteints</i>	Enchaînement de difficulté VERTE	Porteur & Joker <b>HÉSITANTS</b> Voltigeur STATIQUE relâché & déformé	<b>ETAPE 1 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage non atteints</i>	<b>-SOUVENT</b> 1 ou plusieurs acrobate(s) ne sont pas actif(s) <b>-SOUVENT</b> des temps d'arrêt dans l'enchaînement -Les figures acrobatiques et le montage / démontage sont RAREMENT MAÎTRISÉS	<b>ETAPE 1 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage non atteints</i>	<b>Juge défaillant</b> Jugement défaillant (+ de 2 points d'écart) + Arguments imprécis + Conseils inadaptés
	<b>ETAPE 2 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage partiellement atteints</i>	Enchaînement de difficulté BLEUE	Porteur & Joker assurance tout risque en STATIQUE Voltigeur STATIQUE avec bras tendus et corps gainé	<b>ETAPE 2 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage partiellement atteints</i>	<b>-QUELQUEFOIS</b> 1 ou plusieurs acrobate(s) ne sont pas actif(s) <b>-QUELQUEFOIS</b> des temps d'arrêt dans l'enchaînement -Les figures acrobatiques et le montage / démontage sont SOUVENT MAÎTRISÉS	<b>ETAPE 2 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage partiellement atteints</i>	<b>Juge Bronze</b> Jugement plus précis (2 points d'écart) + Arguments assez précis + Conseils anecdotiques
	<b>ETAPE 2 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage atteints</i>	Enchaînement de difficulté ROUGE	Porteur & Joker assurance tout risque en STATIQUE & DYNAMIQUE Voltigeur TOURNÉ en DYNAMIQUE	<b>ETAPE 2 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage atteints</i>	<b>-RAREMENT</b> 1 ou plusieurs acrobate(s) ne sont pas actif(s) <b>-RAREMENT</b> un temps d'arrêt dans l'enchaînement (1 ou 2) -Figures acrobatiques MAÎTRISÉES et démontages SOUVENT DYNAMIQUES	<b>ETAPE 2 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage atteints</i>	<b>Juge Argent</b> Jugement précis (1 point d'écart) + Arguments précis + 1 Conseil adapté
	<b>ETAPE 4 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage dépassés</i>	Enchaînement de difficulté NOIRE	Porteur & Joker DYNAMISEURS Voltigeur RENVERSÉ en DYNAMIQUE	<b>ETAPE 4 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage dépassés</i>	<b>-TOUS</b> les acrobates sont actifs à <b>chaque instant</b> de l'enchaînement <b>-AUCUN</b> temps d'arrêt dans l'enchaînement -Figures acrobatiques MAÎTRISÉES et démontages EN PERMANENCE DYNAMIQUES	<b>ETAPE 4 :</b> <i>Objectifs d'apprentissage dépassés</i>	<b>Juge Or</b> Jugement précis (pas de point d'écart) + Plusieurs conseils très précis et efficaces pour améliorer l'enchaînement
<b>Compétence attendue</b>	A partir d'un jugement objectif & argumenté, concevoir, faire évoluer et présenter un enchaînement maîtrisé de 5 à 10 figures acrobatiques statiques et dynamiques (au moins 3 figures acrobatiques dynamiques), au cours duquel tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur tourné ou renversé						
<b>DERC &amp; Règles constitutives des modalités d'évaluation</b>	→Un groupe de 4 à 5 acrobates élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif (sous forme de scénario) et le présente devant des juges dans un espace scénique défini et sécurisé. →Cet enchaînement comprend <b>entre 5 et 10 figures acrobatiques statiques et dynamiques (au moins 3 figures acrobatiques dynamiques)</b> . →Les élèves ne peuvent présenter que les figures validées au cours du cycle (grille d'évaluation continue). →Tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur, de porteur et de joker. Pour certaines figures, les acrobates peuvent faire appel à 1 ou 2 joker(s) n'étant pas du groupe. Tous les élèves passent au moins une fois dans le rôle de voltigeur tourné ou renversé. →Chaque groupe juge un autre groupe à partir de critères manipulés durant le cycle (Fluidité de l'enchaînement, Activité des acrobates, Maîtrise du montage- figures acrobatiques-démontage, Présentation de l'enchaînement). Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. →Chaque groupe peut choisir un support musical validé par le professeur. →La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A = vert , B = bleu, C = rouge, D = noir).						

