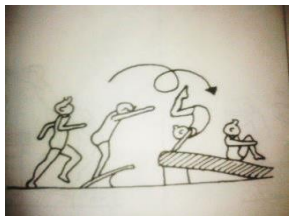


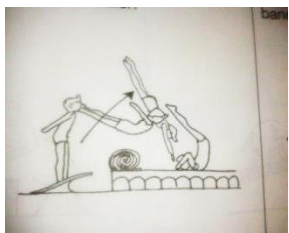
Compétence en cycle 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		Nom du jeu : gymacrobatique	Activité : Activité gymnique
Objectif d'apprentissage : Réaliser des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées Descriptif de la tâche :			
But	Inventer une action (voler, rouler, se renverser, se déplacer) sur chaque engin et la réaliser plusieurs fois.		
Dispositif	Mettre en place 4 ateliers tournants répartis dans le gymnase en fonction des 4 verbes d'action connus des élèves. Répartir les élèves en quatre groupes : <ol style="list-style-type: none"> 1) Rouler : tremplin + gros tapis incliné 2) Voler : mini trampoline + gros tapis incliné 3) Se renverser : plinth incliné 4) Se déplacer : poutre + tapis 		
Consigne	« Vous allez inventer une action sur chaque atelier en tenant compte du matériel et du verbe d'action qui vous sont proposés. Vous devez passer sur les 4 ateliers, chacun votre tour et effectuer plusieurs essais. Au signal, vous changerez d'atelier. »		
Critères de réussite	Pour chaque atelier, inventer plusieurs propositions illustrant le verbe d'action imposé. Enchaîner ces propositions en les réalisant plusieurs fois.		
Comportements attendus		Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
1) Rouler : roulade avant en contre-haut, arrivée en boule sur le tapis 2) Voler : saut en arrière en contre-haut et roulade arrière, arrivée de la roulade à genoux mains au sol 3) Se renverser : en arrière à l'appui au sol, passer à l'appui renversé corps droit 4) Se déplacer : à quatre pattes, mains au sol, pieds contre une poutre, sur une poutre...		-pas d'utilisation de certains engins pour réaliser des actions (tremplin, mini trampoline) → -pas de prise de risque → -difficultés d'exécution de certaines actions (se renverser) →	-inciter à utiliser l'ensemble du matériel -encourager les actions réussies et les prises de risque -observer les réalisations de certains élèves et les reproduire
Trame de variance			
Simplifier - aider les élèves (un adulte et un camarade) - donner la consigne : « Faire comme un camarade... »		Complexifier -augmenter la hauteur des éléments matériels -ajouter des éléments -imposer un mode de réalisation (cf : comportements attendus)	
Sécurité - vérifier en cours de séance l'installation (stabilité, tapis) - veiller au respect des consignes de sécurité (bien attendre que l'élève ait terminé pour commencer ...) - adulte placé aux endroits à risques, en ayant toujours son groupe classe en vue		Evaluation -effectuer un enchaînement des différentes actions, de plus en plus complexe	

1) Rouler



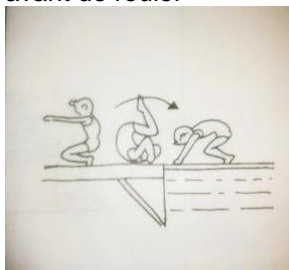
Roulade avant en contre-haut

Critère de réussite :
arrivée en boule sur le tapis



Roulade avant envolée

Critère de réussite :
passage rapide à l'appui renversé
avant de rouler



Roulade sur une surface étroite
surélevée

Critère de réussite :
arrivée à 4 pattes sans tomber du banc

2) Voler



Saut en arrière en contre-haut et roulade
arrière

Critère de réussite :
arrivée de la roulade à genoux mains au
sol.



Saut avec une figure en l'air

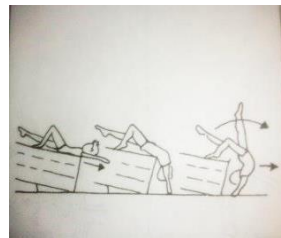
Critère de réussite :
tronc droit en l'air, réception au sol
équilibrée



Sauter et tourner en l'air, arrivée sur les
fesses corps groupé

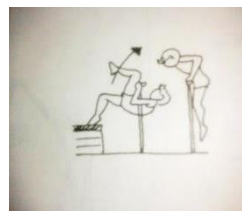
Critère de réussite :

3) Se renverser



Se renverser en arrière à l'appui au sol

Critère de réussite :
passer à l'appui renversé corps droit



Monter en appui renversé

Critère de réussite :
passer à l'appui renversé corps droit



Appui renversé contre un mur ou un tapis

Critère de réussite :
toucher le mur et garder les jambes écartées, corps droit

Dessins d'après le livre de la revue EP.S : le guide de l'enseignant tome 2