

« Acrosport »

Socle commun :

Palier 1 compétence 5 : La culture humaniste

- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage) ;

Palier 1 Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;

Palier 1 Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;

Capacités visées :

Réaliser des actions à visée artistique et esthétique. Découvrir les différents appuis (s'équilibrer)

Objectifs de la séquence :

<i>Moteurs</i>	<i>Cognitifs</i>	<i>Méthodologiques</i>
Maîtriser des situations déséquilibrantes, diminuer ses appuis au sol. Mettre en jeu son corps entier et mobiliser différentes parties. Explorer ses possibilités corporelles afin de produire une grande variété de postures. Faire, tour à tour, des actions différentes : porter, parer, voltiger.	Prendre conscience de son schéma corporel dans l'espace. Connaître le corps de l'autre ou des autres afin d'adapter ses actions. Connaître les mesures de sécurité. S'engager dans un projet de spectacle. Oser montrer et se montrer.	Mémoriser et mettre en œuvre des règles et des codes en fonction de la situation. Se repérer dans l'espace. Prendre des repères pour mémoriser une succession d'actions. Gérer le risque pour soi-même et pour autrui. Comprendre et exercer les différents rôles de porteur, voltigeur et parer. Communiquer à haute voix : « prêt », « attention, je descends »... Savoir démonter une figure.

Les règles d'or en ACROSPORT :

- Utiliser des tapis
- Travailler en chaussettes
- Communiquer
- Pas de bijoux
- Cheveux attachés pour les filles.

Quelques figures :

