

Exemples de SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

S1

« Porteur en place »

But : Apprentissage des différentes postures du porteur

Elèves par 2 : un porteur, un observateur-correcteur (rôles réversibles)	Quadrupédie ventrale, dorsale, position sur le dos bras verticaux ou jambes verticales ou en crochets... position à genoux assis, à genoux, à mi-hauteur, position assise...	Consignes « porteur : aligner les segments au-dessus des points d'appui, verrouiller les articulations... Procédure d'ap : Verbaliser, énoncer, agir... observateur/correcteur : veiller au respect du placement et corriger si nécessaire » Fonctionnement : chacun réalise 3 fois de suite la même posture (pratique massée) CRéussite : effectuer les figures sans erreur de placement
Proposition de jeu : « Jeu des erreurs »	Plusieurs équipes de 2 se rencontrent. Le professeur ou un élève (inapte ?) annonce une posture pour le porteur. Chaque binôme décide du porteur et du correcteur (rôle réversible à chaque nouvelle consigne). Quand le porteur est placé, il annonce « stop ». Il marque un point si sa position est correcte. Si une erreur est repérée par le correcteur il n'y a pas de point attribué au porteur mais celui-ci est donné au correcteur. Variable : - donner un temps pour le placement... - même jeu en enchaînant deux postures (ou plus) pour le porteur.	

S2

« Voltigeur en place »

But : Apprentissage des postures pour le voltigeur

<p>Elèves par 4 : un porteur, un voltigeur, une aide, un observateur-correcteur (rôles réversibles)</p>	<p>Posture du voltigeur : appuis pédestre et manuel, alignement mains-épaules à la verticale, et jambes-tronc (avec gainage pelvien). Le bassin demeure en dessous de la ligne des épaules.</p>	<p>Consignes « porteur : position libre mais sécuritaire » Voltigeur : aligner en priorité les appuis manuels dans le prolongement des appuis du porteur. observateur/correcteur : veiller au respect du placement et corriger si nécessaire » Fonctionnement : temps de recherche d'une figure avec rotation des rôles puis, 5 fois de suite le même rôle changer. CRéussite : effectuer 3 fois de suite la même figure sans erreur</p>
	<p>Montrer les différentes productions</p>	
<p>Proposition de jeu : « Jeu des erreurs »</p>	<p>Plusieurs équipes se rencontrent. Le professeur (ou un élève inapte) annonce un duo. Chaque binôme décide pour le premier qui sera porteur et voltigeur (rôle réversible à chaque nouvelle consigne). Il marque un point si le montage la tenue et le démontage sont correct et sécuritaires. Si une erreur est repérée par les autres binômes, ce sont eux qui marquent le point. Variable : - chaque duo réalise la pyramide deux fois avec changement de rôle porteur-voltigeur</p>	