

Priorités par niveau – cycle 3

Domaines du socle	CM1	CM2	6 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer				Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ
Les méthodes et outils pour apprendre				S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS
La formation de la personne et du citoyen				Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ
Les systèmes naturels et les systèmes techniques				Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ
Les représentations du monde et de l'activité humaine				S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE
Thème prioritaire				Thème prioritaire

Champ d'apprentissage 3 : « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »		Attendus de fin de cycle pour le CA3		
		Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. (A1)	Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer (A2)	Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. (A3)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage		
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ	<p>Pôle acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable de réaliser des figures de plus en plus tournées, reversées, aériennes, manuelles, équilibrées et enchaînées. <p>Pôle artistique</p>		<ul style="list-style-type: none"> Être capable de monter sa prestation à un juge ou un public en limitant les gestes parasites.
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'utiliser un support de création ou de figures en se référant aux critères de réussite. 		<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'observer et de juger selon un ou plusieurs critères précis et concrets.
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ			<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les autres et les règles de fonctionnement pour ne pas critiquer ou déranger les ceux qui présentent.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ	<p>Pôle acrobatique</p> <ul style="list-style-type: none"> Être capable de faire des parades en respectant la manière de parer. Être capable de doser sa prise de risque 		<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les règles de sécurité à tout moment
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE			

APSA : Gymnastique		Attendus de fin de cycle pour le CA3		
		Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. (A1)	Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer (A2)	Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. (A3)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage		
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de réaliser et maîtriser des figures de plus en plus tournées, reversées, aériennes, manuelles, équilibrées et enchaînées. 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de monter sa prestation à un juge en limitant les gestes parasites.
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'utiliser une fiche, un livret en prenant en compte le descriptif, l'image, les consignes de sécurité, les conseils de réalisation et les critères de réussite. 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable d'être un juge efficace. Être capable d'être un observateur/coach pertinent
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETÉ	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les autres et les règles de fonctionnement pour ne pas critiquer ou déranger les gymnastes.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de faire des parades en respectant la manière d'agir. Être capable de doser sa prise de risque 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de respecter les règles de sécurité à tout moment
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre le vocabulaire spécifique à l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">

6^{ème} – Thème : juge + parage + gymnaste (tourner en avant, tourner en arrière, tourner autour d'une barre, se renverser) :

Au sein d'un groupe de 3, être capable de s'organiser de manière autonome en utilisant un livret sur chaque atelier et un livret personnel (A1-CG2) en prenant les rôles de juge/observateur (A3-CG2) et de pareur (A1-CG4) et de gymnaste pour présenter et valider des figures de plus en plus acrobatiques sur les thèmes de tourner en avant, de tourner en arrière, tourner autour d'une barre et se renverser (A1-CG1)

Dispositif : 4 ateliers évolutifs sur 4 thèmes : tourner en avant, de tourner en arrière, tourner autour d'une barre et se renverser. Chaque atelier à un livret décrivant l'atelier (dessin de la figure, texte explicatif, règles de sécurité, conseil de réalisation et critère de réussite). Les élèves sont mis sous forme de triade (avec des rôles tournants : gymnaste, pareur, juge/observateur). Chaque élève dispose d'un livret individuel dans lequel il fait noter par son juge/observateur les figures qu'il est capable de réaliser sans faute eux fois.

Proposition

6 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
Global	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Tourner en avant</u> : L'élève tourne sur le côté et ne se relève pas sans l'usage de ses mains • <u>Tourner en arrière</u> : L'élève tourne sur le côté avec la tête penchée et reste sur les genoux • <u>Se renverser</u> : L'élève supporte tout juste le poids de son corps sur les appuis manuels. Il n'arrive pas à empiler plus que ses mains, ses coudes, les épaules et le bassin. • <u>Tourner autour d'une barre</u> : L'élève tourne autour de la barre inférieure, mais ne monte pas à la barre supérieure • <u>Autonomie</u> : L'élève n'utilise pas les livrets. Il ne respecte pas les règles de fonctionnement et/ou de sécurité. • <u>Juge/observateur</u> : Il ne juge ou n'observe pas ses binômes • <u>Parade</u> : Il ne pare jamais. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Tourner en avant</u> : L'élève sait déclencher la rotation, mais ne gère pas la vitesse ni la réception • <u>Tourner en arrière</u> : L'élève tourne dans l'axe, mais ne gère pas la poussée des mains pour se relever • <u>Se renverser</u> : L'élève est soit aligné, soit empilé, mais ne coordonne pas les deux. • <u>Tourner autour d'une barre</u> : L'élève tourne depuis appuis ou la suspension à la grande barre. • <u>Autonomie</u> : L'élève ne regarde que les dessins pour se faire une idée de ce qu'il y a à faire et/ou à juger. Il respecte les règles, mais en déroge parfois. • <u>Juge/observateur</u> : Le juge / observateur donne un avis approximatif sans utiliser les critères de réussite. • <u>Parade</u> : L'élève ne pare que s'il est sollicité. Sa gestuelle n'est pas adaptée. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Tourner en avant</u> : L'élève sais déclencher la rotation, l'accélérer et se relever sans es main • <u>Tourner en arrière</u> : L'élève tourne en arrière, mais en dissocie encore mal les différentes phases. • <u>Se renverser</u> : L'élève arrive à être aligné à la verticale, mais de manière passagère • <u>Tourner autour d'une barre</u> : L'élève tourne en arrière autour de la barre inférieure, mais avec de l'aide. • <u>Autonomie</u> : L'élève utilise le livret individuel et parfois le livret de l'atelier. Il respecte les règles sans déroger. • <u>Juge/observateur</u> : Le juge / observateur donne un avis correct en utilisant les critères de réussite. • <u>Parade</u> : L'élève pare son/ses partenaires. Sa gestuelle(s) est correcte, mais encore approximative. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Tourner en avant</u> : L'élève sait enchaîner les rotations et/ou les réaliser da manière plus complexe • <u>Tourner en arrière</u> : L'élève sait enchaîner les rotations et/ou les réaliser da manière plus complexe • <u>Se renverser</u> : L'élève arrive à maintenir la verticale renversée avec une aide. • <u>Tourner autour d'une barre</u> : en arrière autour de la barre inférieure et/ou supérieure sans aide. • <u>Autonomie</u> : L'élève utilise le livret individuel et toutes les informations du livret de l'atelier. Il respecte les règles sans déroger et les fais respecter pour ceux de son groupe. • <u>Juge/observateur</u> : Le juge / observateur donne un avis et aide les autres en se référant aux critères de réussite. • <u>Parade</u> : L'élève pare son/ses partenaire(s). Sa gestuelle est bonne et efficace.
Indic. de cpt	• Non élaboré	• Non élaboré	• Non élaboré	• Non élaboré

6 ^{ème}	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
A1-CG1 Tourner en avant	LE TOURNEUR PARTIEL • Réalise le niveau 1	LE TOURNEUR MONO-BLOC • Réalise les niveaux 2 et 3	LE TOURNEUR DOSEUR • Réalise les niveaux 4 et 8	LE TOURNEUR ACROBATE • Réalise les niveaux 9 et plus
A1-CG1 Tourner en arrière	LE TOURNEUR DE TRAVERS • Réalise le niveau 1	LE TOURNEUR SANS BRAS • Réalise les niveaux 2 et 3	LE TOURNEUR • Réalise les niveaux 4 et 7	LE TOURNEUR ACROBATE • Réalise les niveaux 8 et plus
A1-CG1 Tourner autour d'une barre	L'HYPOTONIQUE AFFECTIF • Réalise les niveaux 1 et 2	LE TOURNEUR CONTRÔLEUR A LA GRANDE BARRE • Réalise les niveaux 3 et 4	LE TOURNEUR AUTOUR DE LA BARRE AVEC AIDE • Réalise les niveaux 5 à 7	LE TOURNEUR AUTOUR DE LA BARRE SANS AIDE • Réalise les niveaux 8 et plus
A1-CG1 Se renverser	L'EMPLILLEUR DES MAINS JUSQU'AU BASSIN • Réalise les niveaux 1 et 2	L'ALIGNÉ OU L'EMPLILÉ À LA VERTICALE • Réalise les niveaux 3 et 4	L'EMPILEUR ALIGNÉ PASSANT À LA VERTICALE • Réalise les niveaux 5 à 8	L'EMPILEUR ALIGNÉ À LA VERTICALE AVEC AIDE • Réalise les niveaux 9 et plus.
A3-CG2 Autonomie	LE NON AUTONOME • L'élève n'utilise pas les livrets. Il ne respecte pas les règles de fonctionnement et/ou de sécurité.	L'AUTONOMIE RÉDUITE • L'élève ne regarde que les dessins pour se faire une idée de ce qu'il y a à faire et/ou à juger. Il respecte les règles, mais en déroge parfois.	L'AUTONOME • Le juge / observateur donne un avis correct en utilisant les critères de réussite.	L'AUTONOME RÉGULATEUR • L'élève utilise le livret individuel et toutes les informations du livret de l'atelier. Il respecte les règles sans déroger et les fait respecter pour ceux de son groupe.
A3-CG2 Juge Observateur	L'ABSENT • L'élève ne juge ou n'observe pas ses binômes	L'APPROXIMATIF • Le juge / observateur donne un avis approximatif sans utiliser les critères de réussite.	LE JUGE CORRECT • Le juge / observateur donne un avis correct en utilisant les critères de réussite.	LE JUGE AIDANT • Le juge / observateur donne un avis et aide les autres en se référant aux critères de réussite.
A2-CG4 Parade	L'ABSENT • L'élève ne pare jamais.	L'OBLIGÉ APPROXIMATIF • L'élève ne pare que s'il est sollicité. Sa gestuelle n'est pas adaptée.	LE PAREUR APPROXIMATIF • L'élève pare son/ses partenaires. Sa gestuelle(s) est correcte, mais encore approximative.	LE PAREUR EFFICACE • L'élève pare son/ses partenaires(s). Sa gestuelle est bonne et efficace.