

**LES TROIS PILIERS du CODE ACROSPORT**

Les trois axes sont à envisager lorsqu'il s'agit de construire le code :

- la classification, en familles d'éléments > COMPOSITION
- la hiérarchisation, en termes de niveaux de difficulté > DIFFICULTE
- la qualification, relative à la qualité de l'exécution des éléments > EXECUTION

**COMBINAISON** (Classifier – QUOI > Le contenu)

Classifier signifie catégoriser, c'est-à-dire répartir en familles distinctes. Les références en matière de classifications d'éléments en Acrosport sont très diverses ; nous pouvons citer :

- Tony FROISSARD  
Empilements, compensations de masse, franchissements, lancers – rattrapés, liaisons simultanées associées / dissociées, complémentaires, imbriqués...
- Myriam SOCIE, Catherine MONETA  
Postures, souplesse, renversement, éléments de liaison
- U.N.S.S. :  
Pyramide, Chaîne, liaison dynamique

**DIFFICULTE** (Hiérarchiser – COMBIEN > La valeur)

Là encore, les propositions de structuration des niveaux de difficulté sont très nombreuses. Elles s'appuient sur la reconnaissance logique de facteurs de complexification des figures, dans la réalisation des figures

C'est plus difficile quand :

- c'est haut, les étages se superposent
- les appuis sont réduits
- les appuis sont manuels
- la position est renversée
- la posture est tendue
- le nombre de porteur est faible / au nombre de voltigeurs
- la charge du porteur est grande
- la figure est dynamique

Il existe des propositions de code très pointues, s'appuyant sur une critérisation précise et riche, déclinant parfois 10 critères différents pour attribuer la valeur d'une figure ; mais les codes les plus répandus proposent 4 niveaux de difficulté, basés sur la caractérisation macroscopique de la figure, au regard des facteurs énoncés ci-dessus.

**EXECUTION** (Qualifier – COMMENT > Qualité)

Cette partie du code renvoie à la qualité de la réalisation, elle – même répertoriée en termes de fautes d'exécution... Il est possible d'envisager une procédure de retranchement des points (notation gymnique traditionnelle) ou de comptabiliser les éléments en positif, en fonction de critères jugés comme révélateurs de la maîtrise de l'élément

Ex. passage par la verticale renversée, maintien de la figure 3'', immobilité du voltigeur...

**EXECUTION****VALIDER UNE FIGURE COLLECTIVE**

La première ETAPE concrète de construction du code, au cours d'un cycle d'acroport, s'appuie sur la dimension sécuritaire et technique, qui correspond à la préoccupation initiale de l'enseignant.

Ainsi, dès la première séance, se profile très vite la notion de « **correction** » d'une figure statique et, par conséquent, de **VALIDATION** technique...

L'évaluation de la motricité s'appuie sur la trilogie **ESPACE – TEMPS – CORPS**

➤ C'est donc à travers elle que l'on peut apprécier la réussite d'une figure, à l'aide des trois critères suivants :

**FIGURE STATIQUE (F.I.T.)**

- ESPACE : la figure est – elle correcte du point de vue de sa dimension spatiale ? = **FORME**
- TEMPS : est – elle maintenue pendant au moins 3 '' ? = **IMMOBILITE**
- CORPS : les corps du porteur et du voltigeur sont – ils maintenus, toniques = **TONICITE**

**FIGURE DYNAMIQUE (A.R.T.)**

Pour les figures dynamiques, la démarche est identique, dans le registre du mouvement

- ESPACE : la figure est – elle correcte du point de vue de sa dimension spatiale ? = **AMPLITUDE**
- TEMPS : est – elle réalisée sans rupture majeure de rythme = **RYTHME**
- CORPS : le corps du porteur et du voltigeur sont – ils maintenus, toniques = **TONICITE**

**IDENTIFIER LES FAUTES D'EXECUTION**

	<b>ESPACE</b>	<b>TEMPS</b>	<b>CORPS</b>
<b>Grosse FAUTE</b>	Aucune amplitude	Temps d'arrêt	Faute de position
<b>Moyenne FAUTE</b>	Amplitude incomplète	Rupture de rythme	Faute de posture
<b>Petite FAUTE</b>	Légère insuffisance	Légère hésitation	Faute de segment

Thème : construire le code de difficulté

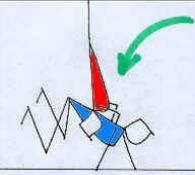
<b>ENJEU</b>	Intégrer la logique de complexification des figures statiques, à partir de l'expérimentation de duos variés et l'identification des critères objectifs	Niveau <b>1 - 2</b>
<b>ORGANISATION</b>	Groupes de 3 Deux élèves réalisent les figures et le troisième aide au montage – démontage si nécessaire	
<b>DISPOSITIF</b>	Trois tapis sarneige  Fiche de figures, sur laquelle seront relevées la cotation et la proposition de critères	
<b>BUT</b>	Expérimenter, dans le temps imparti, les différentes figures proposées et parvenir à les hiérarchiser sur la base de critères progressivement objectivés.	
<b>REGLES</b>	<p>Une figure est considérée comme testée si elle a été réalisée dans le respect des critères d'exécution suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Positions et postures fidèles à la figurine</li> <li>- Immobilité pendant 3''</li> <li>- Tonicité</li> </ul> <p>La valeur entre 1 et 4 est attribuée aux figures selon le niveau de difficulté perçu et en référence à la grille suivante :</p> <p>1 – très facile    2 – plutôt facile    3 – plutôt difficile    4 – très difficile</p>	
<b>CONSIGNES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- en cas de difficulté, l'aide ne doit pas être substitutive et mettre en danger les élèves</li> <li>- tous les élèves du groupe participe à l'attribution de valeur aux différentes figures ; éviter les phénomènes de ralliement au plus influent</li> <li>- en cas de désaccord, la majorité l'emporte, si trois avis différents émergent, aucune cotation ne sera relevée par le groupe</li> </ul>	
<b>EVALUATION</b>	Expérimentation de toutes les figures proposées et proposition d'au moins trois critères de complexification	

# CONSTRUIRE LE CODE DE DIFFICULTE

Classer les 12 figures suivantes en cochant la colonne correspondante au NIVEAU estimé.

N1=très facile , N2= facile , N3= difficile , N4= très difficile

Comment les figures sont elles classées les unes / aux autres ?

Figures	N1	N2	N3	N4	Figures	N1	N2	N3	N4
									
									
									
									
									
									
									

Justifiez vos choix au maximum en utilisant les critères de difficultés :

- Hauteur
- Nombres d'appuis
- Position renversée ou non
- Charge du porteur
- Appui pédestre ou manuel

