

CHAMP 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

OBSERVABLES sur les degrés d'acquisition

CYCLE 3 Compétences générales	Parcours gymniques Danses Arts du cirque	Non atteint (insuffisant)	Partiellement atteint (fragile)	Atteint (satisfaisant) = Attendus de fin de cycle	Dépassé (très bonne maîtrise)
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<p>PARCOURS GYMNIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> Difficultés à échapper à la motricité du terrien : verticalité/renversement/rotation, équilibre/déséquilibre, avec/sans appuis pédestres au sol <p>DANSES-ARTS DU CIRQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Actions motrices peu précises, discontinues, tenant peu compte du partenaire Pas de jeu d'acteur 	<p>PARCOURS GYMNIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> S'installe un début de motricité d'acrobate : se renverse et tourne sur des niveaux de difficulté simples, vole sans amplitude, prémices du « bien exécuter » <p>DANSES -ARTS DU CIRQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> La précision commence à s'installer. Les variables temps/espace sont exploitées. S'engage partiellement dans le jeu d'acteur 	<p>PARCOURS GYMNIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> Réalise en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et émouvoir <p>DANSES -ARTS DU CIRQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> S'engage dans le jeu d'acteur 	<p>PARCOURS GYMNIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtrise des éléments collectifs et/ou individuels présentés, combinant ou non les actions de : « tourner, se renverser et voler » <p>DANSES-ARTS DU CIRQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Mobilisation précise des parties corporelles inhabituelles en exploitant les variables : temps, espace, corps, énergie, relations, pour créer de l'émotion Le jeu d'acteur organise le numéro collectif autour d'un thème. 	
S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils	<ul style="list-style-type: none"> Mauvaise gestion de ses émotions Mauvaise utilisation de l'outil numérique 	<ul style="list-style-type: none"> Des émotions qui inhibent partiellement Manipulation de l'outil informatique appropriée 	<ul style="list-style-type: none"> Sait filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer 	<ul style="list-style-type: none"> Choix adapté des niveaux de difficultés (GYM) Contrôle ses émotions (face au risque, face au public) Utilise efficacement l'outil numérique : analyse et progresse après le visionnage 	
Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> Observateur non objectif et peu respectueux Refuse de montrer sa prestation 	<ul style="list-style-type: none"> Observateur attentif mais manque d'objectivité Le regard d'autrui perturbe la prestation 	<ul style="list-style-type: none"> Respecte les prestations des autres Accepte de se produire devant les autres 	<ul style="list-style-type: none"> S'investit dans les rôles de parade Juge/spectateur impartial appréciant efficacement les éléments observés ou justifiant son appréciation en lien avec les émotions éprouvées 	
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	<ul style="list-style-type: none"> Se met en danger avec une utilisation inappropriée du matériel et/ou un non respect des consignes de sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> Prise de conscience des risques qui amène à un respect des règles de sécurité sur des éléments simples 	<ul style="list-style-type: none"> Ne se met pas en danger et ne met pas en danger son/ses partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> Respecte les règles de sécurité liées au matériel et à l'exécution des éléments 	
S'approprier une culture physique sportive et artistique	<ul style="list-style-type: none"> Non connaissance des activités et leurs règles. 	<ul style="list-style-type: none"> Connaissance partielle de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> Séquence acrobatique Séquence artistique 	<ul style="list-style-type: none"> Connaissance des ateliers gymniques et leurs grands principes : +renversé, +aérien, +tourné, + continu Un rapport à l'autre : le jugement, la validation. 	