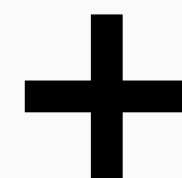
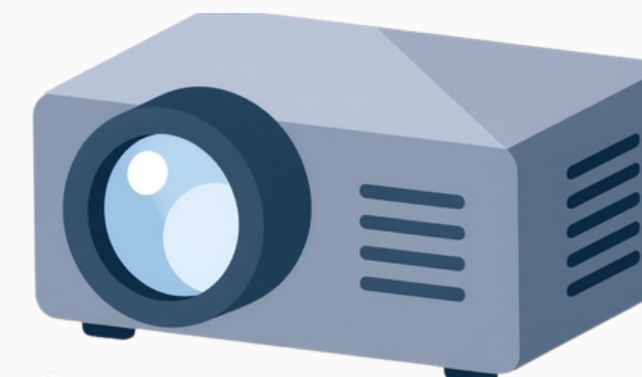
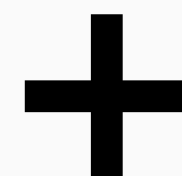
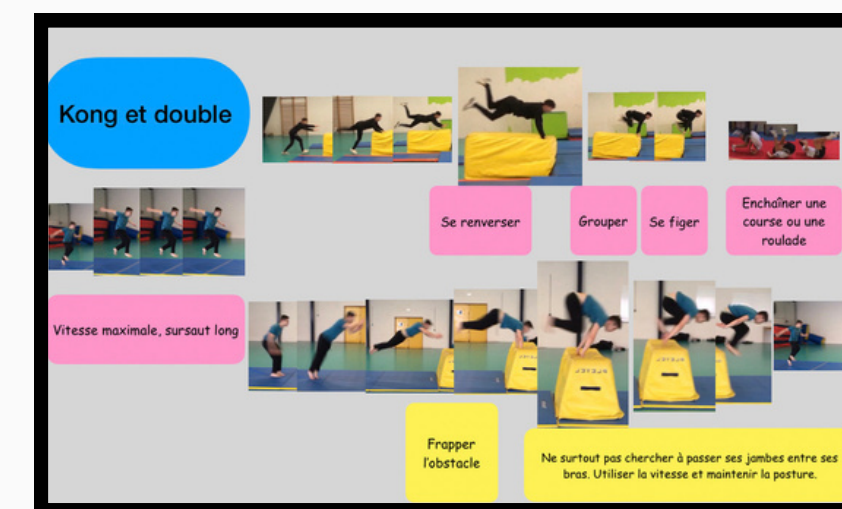
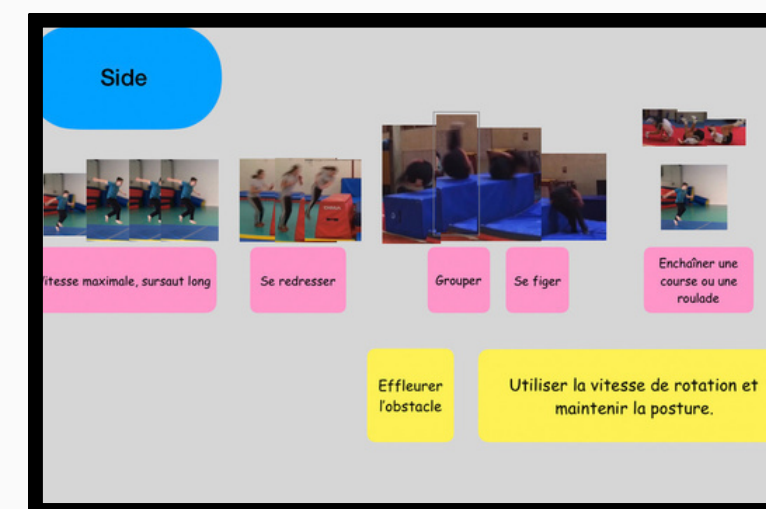


Matériel nécessaire : jeu hors réseau internet

**Au moins une tablette principale avec
l'application park-code freerun**



**Des posters connaissances pour
encourager les analogies**

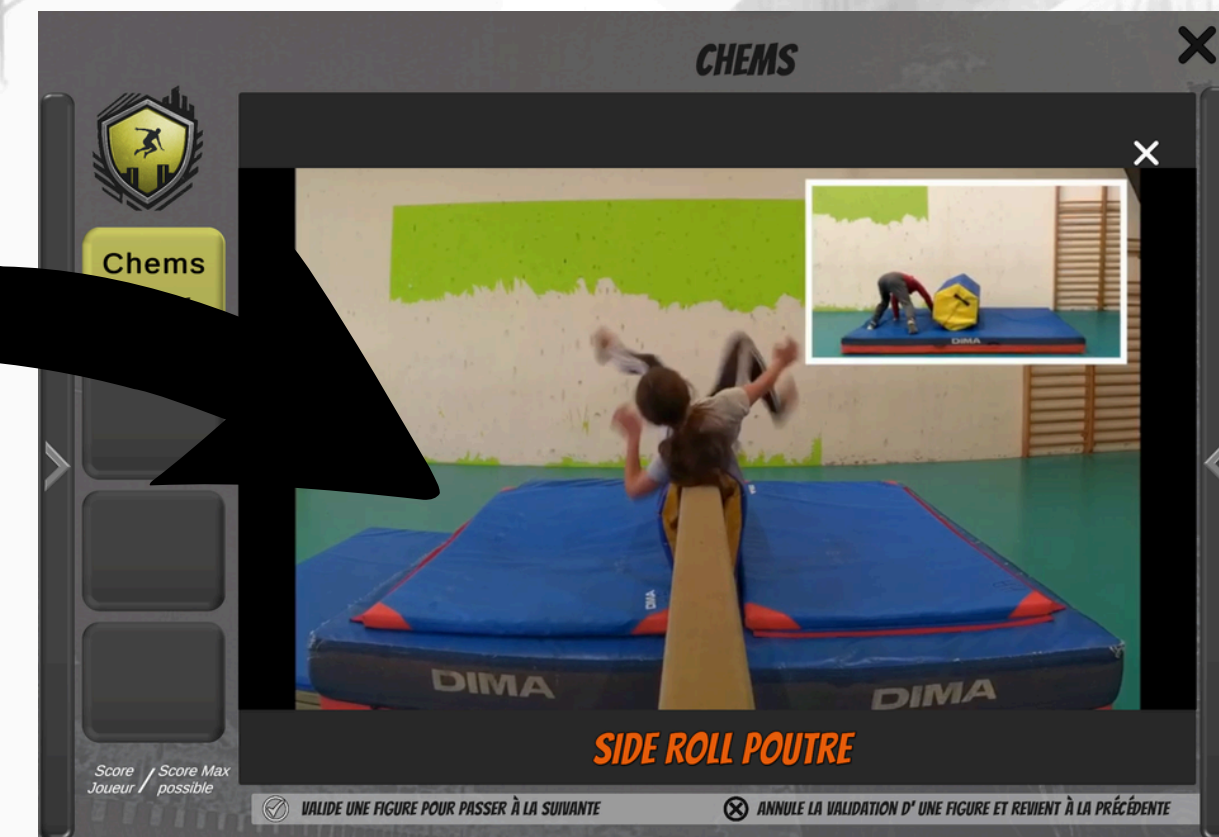
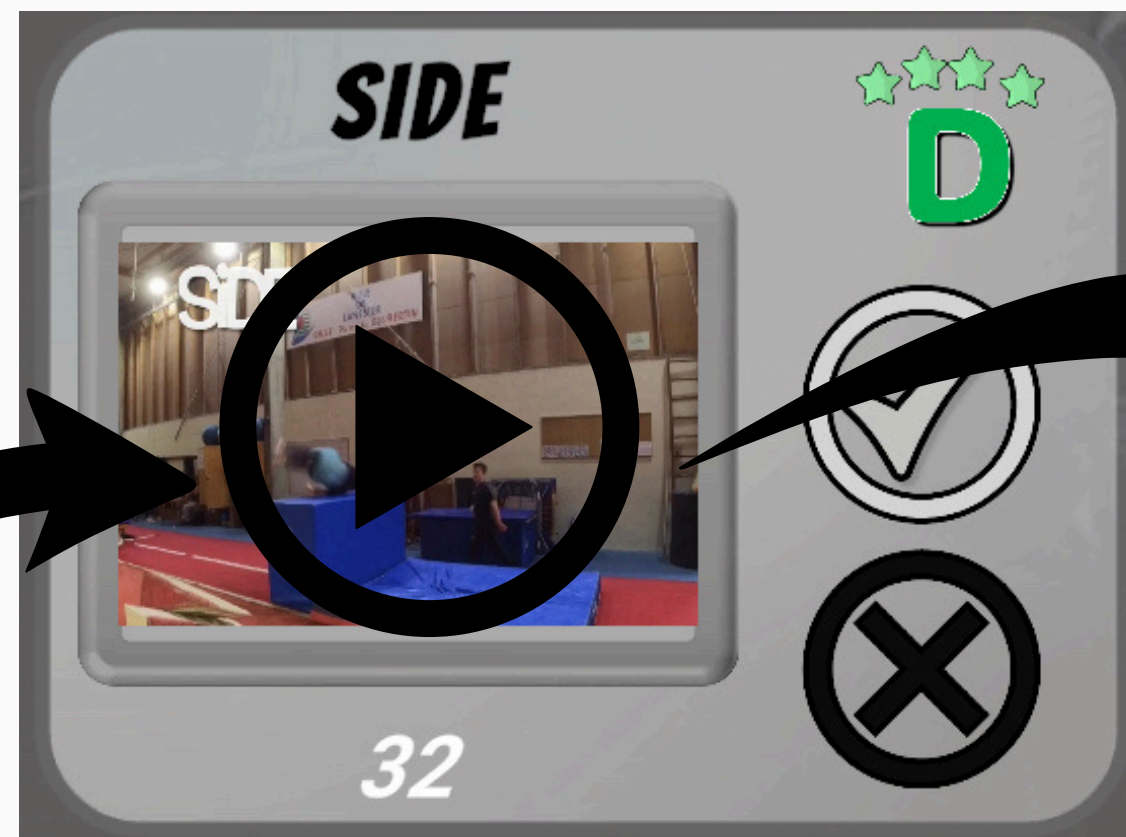


**Un video projecteur
(facultatif) pour amplifier
le repérage de la classe**



Un code de pointage collaboratif ludifié

Construire un socle acrobatique “ciblé” par 24 combinaisons acrobatiques réparties en 3 panneaux de 8 vidéos (ralenties)



 *Vidéos modifiables au départ du jeu selon l'espace de stockage disponible sur la tablette*

Les noms des combinaisons permettent de dialoguer avec les élèves et sont inspirés des figures de parkour. Ils peuvent être modifiés au départ du jeu.

Agir sur son score en validant des combinaisons

Au début du jeu, chaque combinaison vaut 1 point de plus que l'effectif total de joueurs qui participent au jeu.
La valeur des combinaisons diminue d'un point à chaque réussite validée par les élèves.



Score Maximum possible pour 1 joueur : 274

| Score % | Nom | Score |
|---------|-----------|-------|
| 39% | Maël | 81 |
| 31% | Sara | 16 |
| 30% | Guilhem | |
| 17% | Esteban | |
| 31% | Kewan | 85 |
| | | 8 |
| 27% | Chloé | 46 |
| 7% | Alizéa | 28 |
| 39% | Lou-Anne | 58 |
| 20% | Baptiste | 0 |
| 4% | Cassandra | |

Sélectionner une équipe en cliquant sur le logo correspondant pour valider un



Score Maximum possible pour 1 joueur : 504

| | | |
|------------------------|--------------------------|------------------------|
| PASSE BARRIÈRE 21 | WALKING KONG 21 | JUMPING KONG 21 |
| SIDE ROLL POUTRE 21 | Panneau 1 | ROULADE TUNNEL 21 |
| SIDE ROLL CUBE 21 | SIDE ROLL CUBE SOL 21 | BACK ROLL 21 |
| SAUT ECART 21 | EASY DOUBLE KONG 21 | KONG RUN 21 |
| SIDE LONG 21 | Panneau 2 | ROULADE FREINAGE 21 |
| DIVE SIDE 21 | SIDE CONTRE HAUT 21 | HANDSTAND ROLL 21 |
| SAUT DE CHAT 21 | DOUBLE KONG 21 | KONG BACK 21 |
| SIDE 21 | Panneau 3 | EASY KONG 21 |
| SIDE (LONG) 21 | BACK SIDE EDU 21 | TIC TAC ROLL 21 |



Agir sur son score en validant des combinaisons

Les stratégies sont ouvertes :

- maximiser son indice acrobatique individuel
- maximiser le score de son équipe,
- défier les adversaires en diminuant leur score.

seul ou par équipe de 4 maximum



Outil de repérage individuel



Outil de repérage collectif

Agir sur son score en validant des combinaisons

Consigne au départ du jeu : choisir librement parmi 8 premières combinaisons.

Remarque : Les combinaisons de départ sont aisément réalisables. Une fois validées, une combinaison différente est proposée.



LOU-ANNE

| Player | Score | Move | Score | Difficulty | Validated |
|-----------|---------|------------------|-------|------------|-----------|
| Lou-Anne | 107/274 | PASSE BARRIÈRE | 8 | A | Yes |
| Baptiste | 55/274 | EASY DOUBLE KONG | 13 | C | No |
| Cassandra | 11/274 | KONG RUN | 12 | B | Yes |
| | | EASY KONG | 14 | C | No |
| | | SIDE LONG | 9 | A | No |
| | | SIDE (LONG) | 15 | D | Yes |
| | | SIDE CONTRE HAUT | 14 | C | No |
| | | TIC TAC ROLL | 15 | D | No |

Score Joueur | Score Max possible

VALIDE UNE FIGURE POUR PASSER À LA SUIVANTE ANNULE LA VALIDATION D'UNE FIGURE ET REVIENT À LA PRÉCÉDENTE

Agir sur son score en validant des combinaisons

Zoom sur la validation des combinaisons



SIDE

☆☆☆☆
D

32

Validation buttons: a checkmark icon and an 'X' icon.

boutons validation ou retour

Posters pour les élèves :

règles simples et identiques quelque soit les combinaisons

Pour valider une combinaison

| | | | | | | | | | |
|------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Aucune chute : | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Aucun contact de la tête : | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Sécurisée : matériel vérifié | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Conforme à la vidéo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fluide et enchaîné | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Maîtrisée 3 fois de suite | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Oser passer devant les autres même furtivement

Continuer d'améliorer son indice acrobatique et le score de son équipe

OU

Activer des points bonus « bombes »

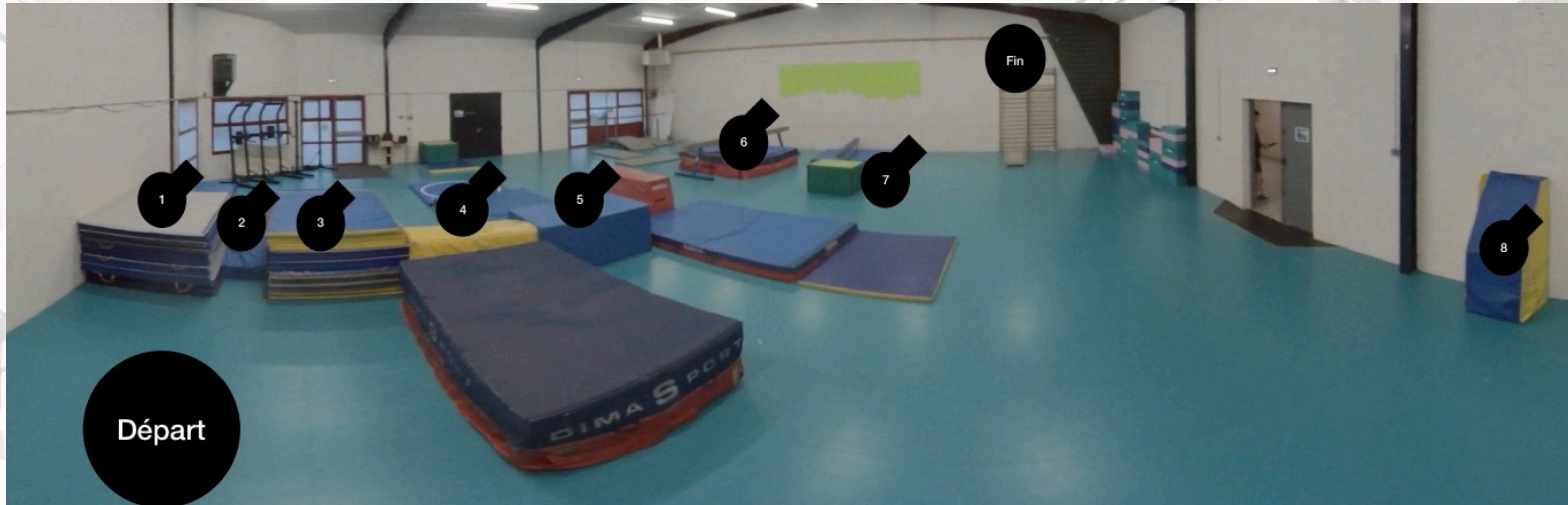
Marquer des points bonus en réalisant un circuit en moins de 45 secondes.





Oser passer devant les autres même furtivement

Les combinaisons doivent être enchaînées depuis la ligne de départ jusqu'à un bumper de fin.



Aménagement : 6 à 10 longueurs sont proposées. Chaque longueur comporte un obstacle totalement sécurisé et un sens d'attaque. Chaque élève volontaire, prend un chasuble pour s'identifier comme prioritaire sur les obstacles et peut choisir d'être filmé pour plus de discrétion et apporter la preuve tangible de sa réussite.

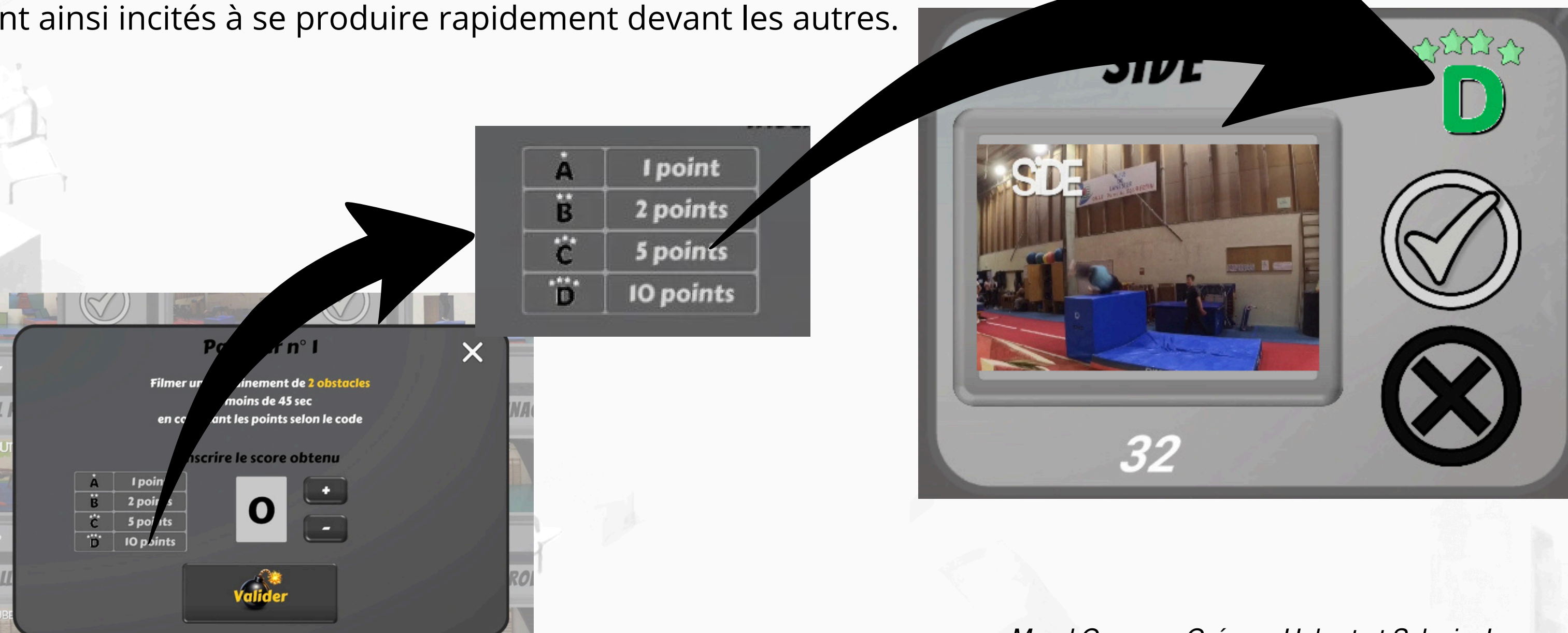
Oser passer devant les autres même furtivement

Score : addition des cotations des combinaisons : A, B, C, D

La cotation des figures décroît très vite en fonction des réussites des élèves.

- D : réussite >90%
- C : réussite entre 75 et 90%
- B : réussite entre 50 et 75%
- A : réussite < 50%

les élèves sont ainsi incités à se produire rapidement devant les autres.



| | |
|---|-----------|
| A | 1 point |
| B | 2 points |
| C | 5 points |
| D | 10 points |

Score : 32






Grade : D (4 stars)

Buttons: Valider

Zoom sur la validation des circuits "bombes"

GESTION DES CIRCUITS

CIRCUITS ACTIVÉS

5 Circuits, représentés par des bombes, sont proposés à chaque élèves.

La validation d'un circuit débloque le circuit suivant.

Des consignes personnalisées peuvent être définies pour chaque circuit.

| | |
|---|---|
| 1 | Filmer un enchaînement de 2 obstacles en moins de 45 sec en comptant les points selon le code |
| 2 | Filmer un enchaînement de 2 AUTRES obstacles en moins de 45 sec en comptant les points selon le code |
| 3 | Filmer un enchaînement de 3 obstacles en moins de 45 sec en comptant les points selon le code |
| 4 | Filmer un enchaînement de 3 AUTRES obstacles en moins de 45 sec en comptant les points selon le code |
| 5 | Filmer un enchaînement de 6 obstacles en moins de 45 sec en comptant les points selon le code |

Posters pour les élèves : règles simples et identiques quelque soit le circuit

| Pour valider un circuit | |
|---------------------------------------|---|
| Aucune chute Aucun contact de la tête | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Direction de longueur respectée | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Sécurisée : matériel vérifié | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| 3 figures cotées et identifiables | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Fluide et enchaîné (30 secondes maxi) | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Figure et circuit complet | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| (la preuve en vidéo) | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

- jeu en petit groupe sur plusieurs tablettes pour les classes très hétérogènes en terme de collaboration
- jeu en ateliers guidés pour progresser ou lisser les différentes combinaisons

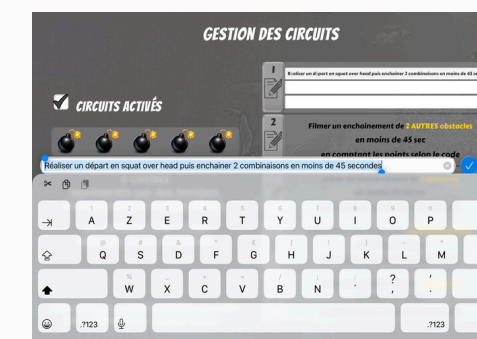
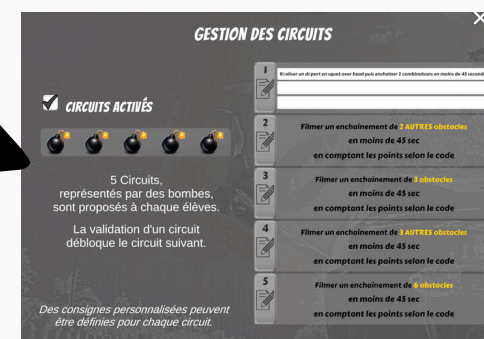
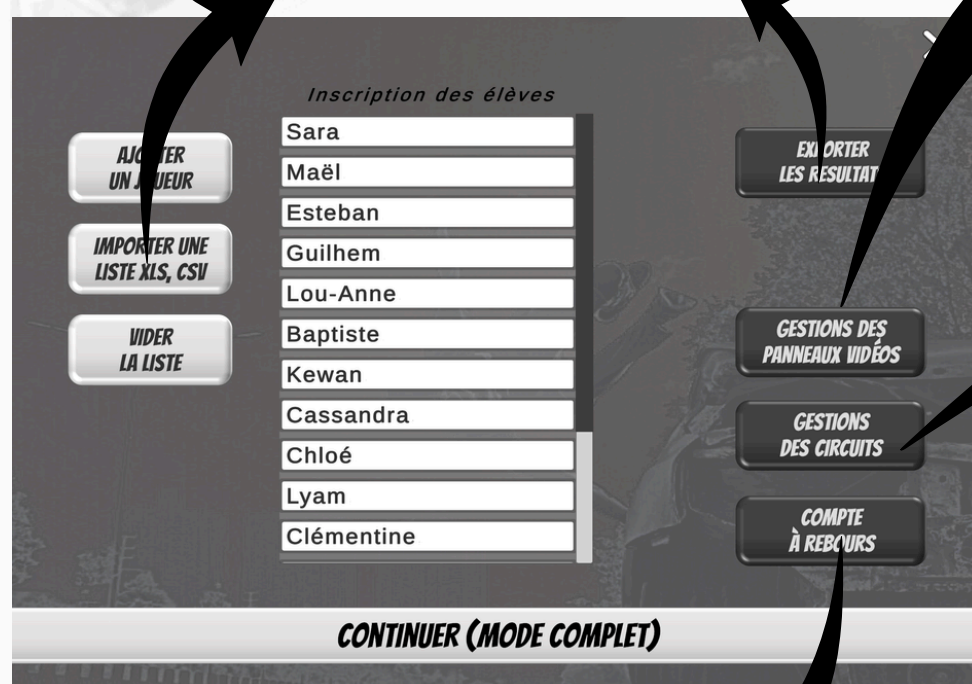


Règles modifiables au départ du jeu

Remplacement des vidéos pour les adapter au contexte local



Import/export xls en fin de partie pour traiter les données sous Excel ou Numbers



- jeu sans circuit (bombes)
- modification des missions à réaliser lors des bombes
- passage des bombes sans chasuble pour passer encore plus furtivement dans le groupe
- réduction du temps ou record sur le passage des bombes
- jeu avec un seul panneau sans vidéo pour coter de nouvelles combinaisons ou figures, proposées par les élèves ou l'enseignant



Diviser le jeu en manches de 15 minutes en mettant l'accent sur la précision et la conformité aux vidéos

Entre impératif et libération de l'engagement moteur et affectif

1 - Interdiction formelle de tourner avec le poids du corps au dessus des cervicales et les genoux face au visage



2 - Chute interdite pour valider les combinaisons et les circuits

3 - Sécuriser ses réceptions sur les pieds par la roulade de sécurité

**Sécurité active
3 règles d'or**

Environnement sécurisé et sécurisant pour s'engager

matériel souple
matériel vérifié systématiquement

aucune surface rebondissante
gestion des trajectoires

contre-bas proscrits
guidage clarifié par la vidéo et son matériel

vidéos adaptables au local

Sécurité affective pour oser faire devant les autres

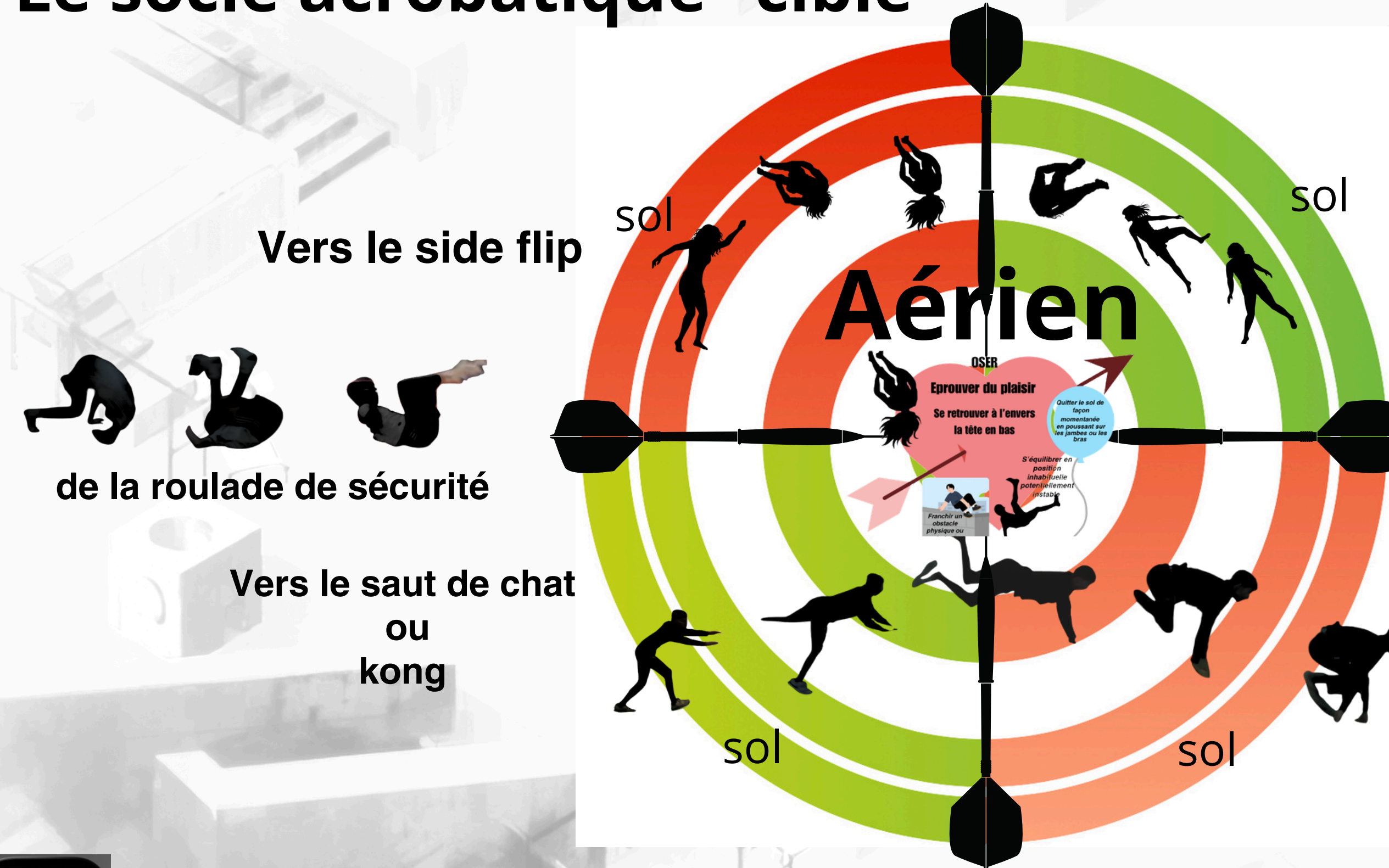


sentiment d'auto-détermination

ateliers, circuits, moments de passage
choix du public, live, vidéo, devant les autres
validation des AFLP 3, 4 et 5 au fil de l'eau

Maud Granger, Grégory Hubert et Sylvain Jeanneau

Le socle acrobatique "ciblé"



Vers le side flip



de la roulade de sécurité

Vers le saut de chat ou kong

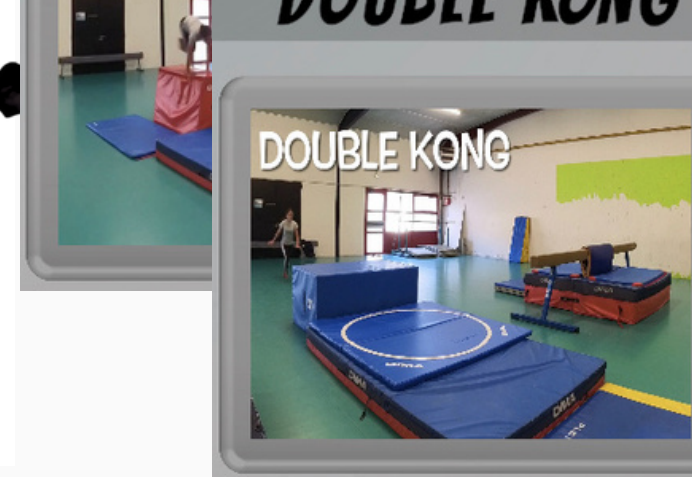
BACK SIDE EDU

SIDE



SAUT DE CHAT

DOUBLE KONG



à la roulade de sécurité



TraAM
EPS

Evolution

Oser l'acrobatie pour l'élève, c'est s'engager avec plaisir dans un jeu avec la gravité en utilisant son propre corps. En dédramatisant le passage devant les autres et en détournant son attention de cette difficulté par le jeu, l'élève peut se concentrer et se libérer.

Oser

CHASE-TAG

FOR TIME
CIRCUITS CODIFIÉS

PARKOUR-PURSUIT

COURSE PARALLÈLE
COURSE CONTRE LA MONTRE
RÉPLACE MOI SI TU PEUX
LE SOL : C'EST DE LA LAVE
MORPION ROULADE

RÉCORD DE TEMPS

CIRCUITS IMPOSÉS
MACHINE INFÉRNALE

SERPENT ÉCHELLE SUR NUMBER

COURSE CONTRE UNE VIDÉO

JEU DES MOUSQUETAIRES

MORPION FRANCHISSEMENT

CROSS-TRAINING

AMRAP

Pour continuer d'évoluer, l'élève peut avoir besoin de nouveaux jeux pour multiplier les contextes de consentement à la répétition, à la représentation et à l'exploration de nouvelles combinaisons.

Nous proposons des petites boucles de situations ludiques limitant la pression sociale où l'élève doit pouvoir exprimer son potentiel acrobatique :

- Morpion roulade ou franchissement : courses en équipe de 3 ou 4, pour fixer et engager la roulade de sécurité ou un franchissement.
- Chase-tag aménagé et sécurisé : le duel contre la montre dans une architecture sécurisée, initié par une action de roulade ou de franchissement,
- Courses en duels symétriques, record de temps, contre la montre ou contre un ouvreuse vidéo, pour travailler la vitesse,
- Serpent-échelle, parkour poursuit : jeux de plateau pour multiplier les contextes de représentation et découvrir de nouvelles familles acrobatiques,
- "le sol c'est de la lave" : jeu d'équilibre et de roulades où les élèves doivent franchir le plus possible de matériel contraignant sur le plan de l'équilibre pour tenter d'aller le plus loin possible sans toucher le sol ou des parois en faisant preuve de concentration voire de créativité pour aller le plus loin possible,
- Cross-training acrobatique : AMRAP et For Time sont des sources de jeu et de répétition pour lisser des actions,
- Machine infernale où l'abandon est interdit et implique de recommencer pour toute la classe : répéter des figures en cherchant la continuité dans un temps donné, ou jusqu'à l'arrêt d'une bande son musicale,
- Jeu des mousquetaires aménagé avec des AMR ou des figures répétées, où les élèves doivent se remplacer lorsqu'un autre est sur le point de craquer.

