



# Parkour poursuit

## Un jeu stratégique pour construire et enchaîner des actions acrobatiques

*Parkour Pursuit est une application pédagogique inspirée du fonctionnement du jeu de plateau "trivial poursuit".  
Les élèves progressent sur un plateau et doivent réussir différentes figures acrobatiques pour compléter leur progression.*



Plateau de jeu du Parkour Pursuit sur lequel s'affrontent 4 joueurs

*Chaque élève dispose d'une roue qu'il complète progressivement au fil de ses réussites.*

*Chaque action validée permet d'obtenir un "camembert", symbole d'une famille d'actions motrices spécifique. L'objectif est de compléter l'ensemble de la roue en validant toutes les familles d'actions.*

*Une fois ce parcours accompli, les élèves accèdent à un défi final consistant à réaliser des parcours chronométrés.*

*L'application propose ainsi une forme de jeu évolutive qui structure les apprentissages et accompagne progressivement les élèves dans la construction des actions acrobatiques.*



# Paramétrage pédagogique

Avant de lancer la partie, l'enseignant peut sélectionner les différentes familles d'éléments qui seront travaillées pendant la séance.

Ce paramétrage permet d'adapter l'activité des élèves aux objectifs de la séquence d'apprentissage facilitant ainsi la différenciation pédagogique.




**Parkour Pursuit**


Paramètres de la partie :

Modification des familles d'éléments :

- 1 Rotation Avant
- 2 Rotation Arrière
- 3 Renversement Avant
- 4 Elan en Suspension
- 5 Renversement Latéral
- 6 Franchissement
- 7 Equilibre
- 8 Elan en Appui

Nom de la Famille  
Rotation Avant

Niveau 3	Niveau 2	Niveau 1
 Modifier la photo	 Modifier la photo	 Modifier la photo

Modification du Pictogramme  ▲ ▼

Ordre de l'épreuve dans l'exécution du Parkour **1** ▲ ▼

**Quitter et Sauvegarder**

**L'enseignant peut jouer sur plusieurs paramètres des épreuves:**

- leur nombre
- l'ordre
- le niveau
- le type
- les photos et les explications
- la couleur et le pictogramme symbolisant chaque épreuve



# Génération du plateau de jeu

Le plateau de jeu est généré aléatoirement au début de chaque partie.

Les cases correspondent aux différentes familles d'éléments et sont identifiées par des couleurs spécifiques.

La génération aléatoire renouvelle les situations de jeu et évite les stratégies répétitives.

Les élèves sont amenés à explorer différentes familles d'actions motrices au cours de la séance.



The image displays two screenshots of the 'Parkour Pursuit' game interface. Each screen shows a grid of colored blocks (red, blue, yellow, green, orange, pink) and a central 'Parkour Pursuit' area. The left screenshot shows a player with a score of 17 and 4 valid parkours. The right screenshot shows a player with a score of 7 and 1 valid parkour. Both screens display a grid of colored blocks and a central 'Parkour Pursuit' area.

Il est possible de sélectionner entre 3 et 8 familles gymniques. Le tableau est ensuite généré de manière aléatoire



# Validation des figures et progression par niveaux

Chaque famille d'éléments comporte trois niveaux de difficulté.

Lorsqu'un élève réussit une figure, il obtient un « camembert » de validation : la couleur renseigne la famille d'éléments et la taille correspond au niveau atteint (1, 2 ou 3)

Ce système rend visible la progression de chaque élève et encourage la recherche d'éléments plus difficiles pour améliorer son score.



Chaque groupe n'est concerné que par sa partie, et ce mode de validation permet une sécurisation de l'engagement moteur, car :

- le jeu dilue l'exposition sociale
- la réussite devient une étape du jeu et non une démonstration

**Ainsi, le jeu dédramatise l'enjeu et les élèves osent davantage tenter.**

La couleur et la taille du "camembert" renseigne sur la famille et le niveau validé (1, 2 ou 3)





# Aide visuelle et compréhension de l'action

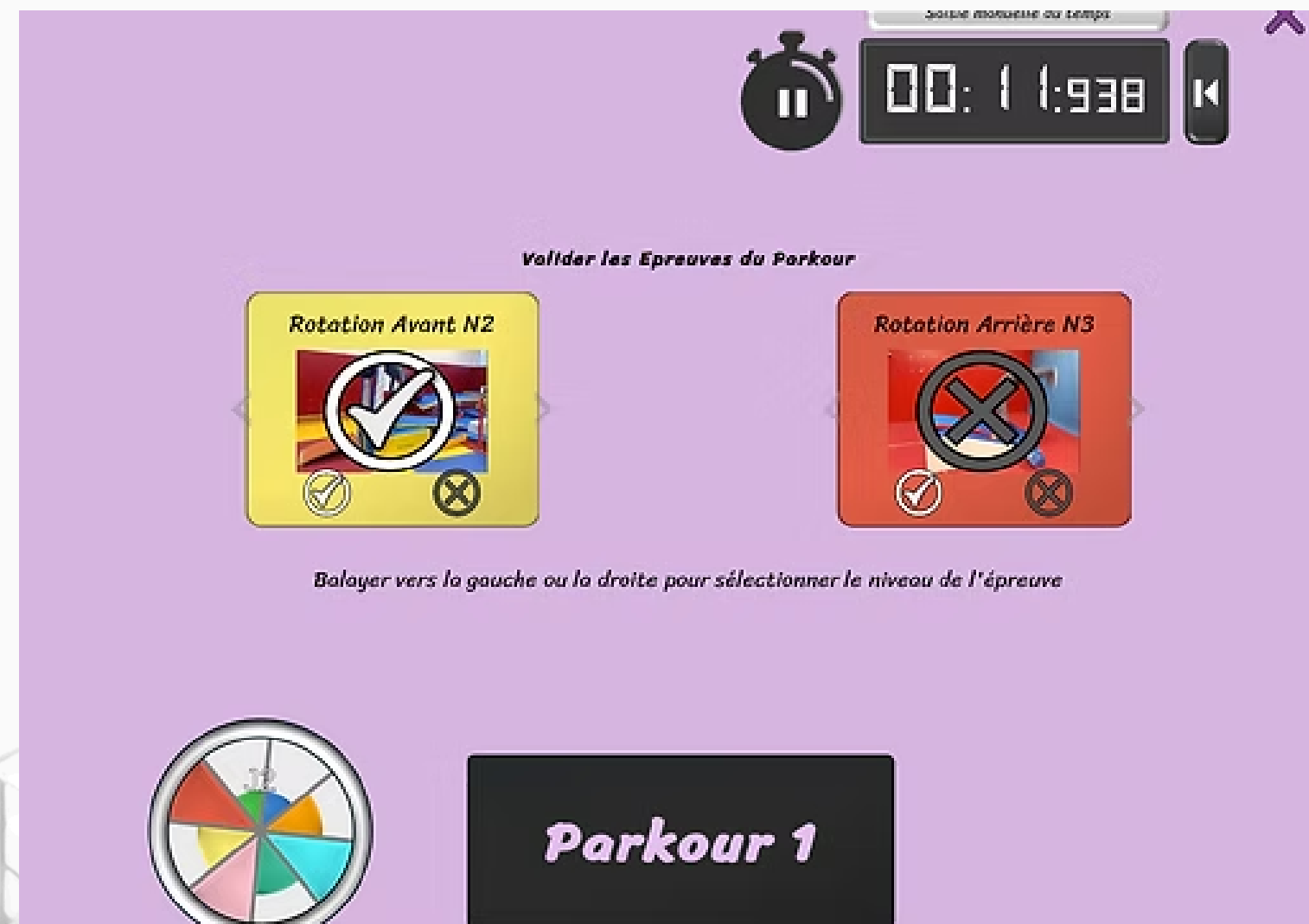
Avant de tenter une épreuve, les élèves peuvent zoomer sur l'image de démonstration proposée dans l'application. Cette fonctionnalité facilite la compréhension de l'action motrice et permet aux élèves de mieux se représenter l'action à réaliser. Elle favorise la curiosité et l'autonomie dans les apprentissages.





# Accès aux parcours chronométrés

Lorsque toutes les familles d'éléments ont été validées, les élèves débloquent l'accès aux parcours chronométrés. Ils doivent alors enchaîner les figures validées pour réaliser des portions de parcours puis un parcours complet. Cette étape permet de passer d'une logique de réussite d'éléments isolés à la construction d'enchaînements complexes, ce qui correspond à un niveau plus avancé de maîtrise motrice.



**Combiner 2 épreuves pour valider une "portion du Circuit" et déverrouiller la suivante**

# Évaluation du Parkour final

Le score final combine deux dimensions : le niveau des figures validées ET le temps nécessaire pour réaliser le circuit total. Le score final se concrétise par une animation qui permet aux élèves de facilement se situer en fonction de la couleur atteinte par l'acrobate sur l'échelle.

Ce mode d'évaluation valorise à la fois la difficulté technique et l'efficacité dans l'action, ce qui encourage les élèves à progresser dans les deux dimensions.



Validation des épreuves et évaluation du Parkour Final sur une partie à 8 épreuves



TraAM  
EPS

# Bilan

En combinant progression technique et logique de jeu, Parkour Pursuit permet :

- d'engager les élèves dans une exploration active des actions acrobatiques
- de structurer les apprentissages grâce à une progression claire entre figures et parcours
- de rendre visibles les progrès des élèves
- de favoriser l'autonomie et l'initiative dans la pratique.
- d'offrir un cadre de jeu rassurant, particulièrement pour les élèves les plus inhibés, en évitant le passage isolé et parfois stressant devant le regard du groupe.

L'application constitue ainsi un support numérique qui aide l'enseignant à organiser un jeu acrobatique motivant, dans lequel les élèves sont encouragés à expérimenter, progresser et relever des défis moteurs.

