

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 3		BAC PROFESSIONNEL - Battle HIP HOP		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
Forme scolaire et modalités de pratique	<p>La forme scolaire de pratique se déroule sous forme de battle en équipe :</p> <p>Produire et présenter 2 à 3 passages chorégraphiques avec à minima 1 passage en solo ou en duo par personne et dans chaque groupe. Les groupes sont affinitaires (2 à 3 danseurs maximum et de niveaux équilibrés).</p> <p>Les battles se déroulent dans le cadre d'un tournoi (sous forme de défis) pour établir un classement des groupes. Les groupes gagnent des points à chaque battle gagnée. Un défi ne peut être refusé par une équipe qui possède plus de points que son adversaire. Si l'équipe « challenger » (l'équipe la mieux classés des deux) perd le défi, elle perd l'équivalent du nombre de points qu'il existait entre les deux équipes. Ces points sont alors remportés par l'équipe « outsider » (l'équipe la moins bien classée des deux avant le duel). A l'inverse, si les challengers gagnent, ils remportent 2 points, et les outsiders en perdent 2.</p> <p>Le format et protocole du battle sont à déterminés par l'enseignant (aire délimitée, pénalités, éthique sportive à respecter, « tchek » de fin, musique imposée et aléatoire, ...). La durée d'un passage ne peut excéder 45 secondes. L'environnement sonore est aléatoire et imposé.</p> <p>L'ordre de passage est laissé au choix du crew, il doit comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un solo - Un duo - Une combinaison collective <p>3 juges sont désignés pour déterminer un gagnant à l'aide d'une fiche d'observation avec un système de points. La maîtrise technique, la musicalité, la présence/énergie seront les critères essentiels permettant de désigner un gagnant. (Voir fiche jugement UNSS battle hip hop).</p> <p>Les groupes restants sont spectateurs.</p>					
Situation d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Les groupes sont affinitaires (2 à 3 danseurs maximum) selon l'effectif et de niveaux équilibrés. - La durée des battles se compte sous forme de passage OU au temps : 2 à 3 passages par crew d'une durée de 45 secondes maximum par passage (à minima 1 passage en solo ou en duo par personne et dans chaque groupe, 1 duo, 1 combinaison collective) - 3 jurys d'équipes différentes jugent à partir d'une fiche d'observation préalablement établit (engagement, musicalité, présence/énergie, maîtrise technique et propreté des mouvements (CF UNSS BATTLE HIP HOP). Le reste des groupes sont spectateurs. - Tournoi sous forme de défi artistique : si je gagne (+2 points), si je perds (-2 points), si je défi une équipe plus haut dans le classement que moi et que je gagne (je gagne la différence de points qui me sépare de lui). - 4 rôles au sein du crew : le danseur, le chorégraphe, l'orateur, le jury/spectateur. - Chaque élève en tant que danseur doit réaliser au moins 2 passages différents pendant le tournoi. - Le chorégraphe : il crée ses propres passages, les personnalise pour qu'ils soient maîtrisés, fluides et originaux. - L'orateur est responsable de son équipe. Ce rôle n'est pas obligatoire pour tous les élèves. - Le jury : chaque élève doit obligatoirement juger minimum deux battles d'équipes différentes durant la séquence. 					
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 sur 7 points Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié	Accomplir une prestation pour s'engager dans un battle	Mon engagement sur scène	Je ne parviens pas à assumer le rôle de danseur. Je refuse de m'engager devant des adversaires	J'arrive à m'engager dans le battle, Je récite un passage appris par l'enseignant Je baisse la tête pour fuir le regard de mes adversaires et des spectateurs	Je m'engage dans le battle dès mon entrée Je suis engagé(e) et j'engage mon équipe Je regarde mes adversaires	Je m'engage complètement et avec des prises de risques J'ai créé mon passage et je suis dans mon rôle du début à la fin. Je regarde mes adversaires pour les déstabiliser.

<p>AFLP 2 sur 5 points Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maîtrisées</p>	<p>Proposer une motricité variée et innovante par l'utilisation de différentes parties du corps en exploitant les paramètres du mouvement et les procédés chorégraphiques</p>	<p>Richesse de la composition</p>	<p>Mes gestes sont « basiques » Je peine à les réaliser (chute, déséquilibre, ...)</p>	<p>Mes gestes techniques sont de niveau « intermédiaire » (Le mouvement est reconnaissable et respecte les critères de réalisations)</p>	<p>Mes gestes techniques sont maîtrisés et enchaînés</p>	<p>Des gestes techniques maîtrisés de niveau « avancés » : originalité par l'amplitude et le rythme</p>
<p>AFLP 3 Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges</p>	<p>Gérer et répartir avec lucidité ses temps forts et ses temps faibles au sein du battle pour s'engager en fonction de ses qualités personnelles</p>	<p>Ma gestion des temps forts (images fortes) et temps faibles dans ma chorégraphie</p>	<p>J'ai composé au hasard, mes mouvements sont aléatoires. Méconnaissance de mes qualités personnelles : je peine à terminer le battle Mon passage est non maîtrisé</p>	<p>J'ai créé une image forte un peu par hasard (un freeze, un mouvement sur le son, un pas virtuose). Je gère les temps forts de mon passage pour le terminer Mon passage est partiellement maîtrisé</p>	<p>Je gère mes temps forts/faibles en fonction de mes qualités personnelles Je m'engage avec efficacité Mon passage est maîtrisé</p>	<p>Je gère mes temps forts/faibles en fonction de mes qualités personnelles Je m'engage avec efficacité J'arrive à jouer sur les temps faibles pour accentuer les temps forts et répondre à mon adversaire pour captiver le jury/spectateur</p>
<p>AFLP 4 Assumer les rôles inhérents à la pratique artistique et acrobatique notamment en exprimant et en écoutant des arguments sur la base de critères partagés, pour situer une prestation</p>	<p>Assumer plusieurs rôles en vue d'enrichir ou de situer une prestation en utilisant un vocabulaire adapté. Être capable de rendre compte à un groupe de son avis, ses conseils pour échanger dans le but de le faire progresser.</p>	<p>Chorégraphe</p>	<p>Je réalise uniquement ce que l'on m'a appris</p>	<p>J'essaie de créer à partir de mouvements que l'on m'a appris</p>	<p>J'assume mon rôle de chorégraphe et je transforme</p>	<p>J'assume mon rôle de chorégraphe pour moi et mon équipe Je crée et je transforme</p>
		<p>Juge/spectateurs</p>	<p>Je me trompe dans mon jugement par manque de connaissance des critères à observer</p>	<p>J'arrive à voir une image forte. Je désigne un gagnant sans justifier mon choix</p>	<p>J'arrive à bien juger un battle avec tous les critères de l'évaluation. Je peux justifier mon jugement</p>	<p>Je défends mon jugement avec plusieurs arguments. J'utilise un vocabulaire précis.</p>
		<p>Orateur</p>	<p>Je suis volontaire pour jouer ce rôle mais je peine à m'affirmer face à mon équipe Aucune stratégie collective préétabli</p>	<p>Je suis volontaire et je tente de m'affirmer face à mon équipe Ma stratégie collective aléatoire (au moment du battle)</p>	<p>Je suis volontaire et je m'affirme dans mes choix (ordre de passages) Ma stratégie collective est réfléchie</p>	<p>Je suis volontaire et j'ai une influence sur l'engagement de mon équipe Ma stratégie collective est voulue et réfléchie</p>
<p>AFLP 5 Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée</p>	<p>Se préparer à se produire devant un public et contre une équipe en toute sécurité. Gérer ses émotions et persévérer pour gagner et progresser dans le classement.</p>	<p>La manière dont je répète et me prépare pour le battle</p>	<p>Je ne répète quasiment pas. Je m'échauffe trop rapidement Je mets en danger mon intégrité</p>	<p>Je répète peu Mon échauffement est incomplet. Je dois regarder les autres pour m'engager sans risque</p>	<p>Je répète souvent Mon échauffement est complet avec mon crew Je peux m'engager sans me mettre en danger</p>	<p>Je répète intelligemment : je sélectionne les moments à travailler. Mon échauffement est efficace pour moi, et pour mon crew</p>
		<p>La manière dont je gère le stress avant de faire un battle</p>	<p>Je perds mes moyens dès que je dois faire mon passage.</p>	<p>Je gère difficilement mon stress avant le battle.</p>	<p>Je gère bien mon stress avant le battle.</p>	<p>Je contrôle mes émotions avant de passer.</p>
		<p>Mon classement</p>	<p>Mon équipe stagne en dernière partie du classement</p>	<p>Mon équipe est irrégulière dans le classement</p>	<p>Mon équipe progresse régulièrement dans le classement</p>	<p>Mon équipe domine régulièrement le classement</p>
<p>AFLP 6 S'enrichir de la connaissance de productions de qualité issues du patrimoine culturel artistique et gymnique pour progresser dans sa propre pratique et aiguïser son regard de spectateur</p>	<p>S'enrichir par le visionnage d'une vidéo Observer et apprécier un spectacle Connaître l'histoire de la danse pratiquée</p>	<p>Ma curiosité face à la culture hip hop</p>	<p>Je ne m'intéresse pas du tout à la danse hip hop Je ne regarde aucunes vidéos proposées par l'enseignant Je ne retiens que quelques petits éléments du spectacle</p>	<p>Je m'intéresse à quelques éléments historiques de la danse (styles de danse) Je regarde les vidéos proposées par l'enseignant sans être totalement investi. J'ai retenu quelques éléments du spectacle sans faire de lien avec ma chorégraphie</p>	<p>Je connais l'origine de la danse pratiquée Je regarde avec intérêt les vidéos proposées par l'enseignant Je peux décrire un spectacle et comparer ma chorégraphie avec quelques éléments simples</p>	<p>Je connais l'histoire de la danse pratiquée J'explique comment les vidéos d'un spectacle ont pu m'aider à composer ma chorégraphie. Je suis capable de parler du spectacle et m'en inspirer</p>