CA3 « « **S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique** »  
 **ARTS DU CIRQUE - NIVEAU I -(6è/5è)**

**COMPETENCES ATTENDUES**

Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d’un **thème** intégrant au jeu d’acteur des **éléments simples** issus d’au moins **deux des trois familles**. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations

|  |
| --- |
| ***Liens avec le socle commun :***D1 CG1a Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience - D1 CG1b Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe - D2 CG 2a Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser - D3 CG3c Prendre et assumer des responsabilités au sein d’un collectif pour réaliser un projet |

Cadre de composition choisi

* **Prestation collective par groupe de 3 ou 4**
* **Temps de 2’ à 2’30**
* **Choisir un thème simple de la vie quotidienne : usine, jardin, cuisine, transport, TV, ...**
* **1 entrée imposée par un module de manipulation de  
   balles et 1 final clair et précis**
* **1 développement structuré avec par élève :**

**- 1 solo de jonglerie de niveau 1 à 4**

**- 1 solo d’équilibre de niveau 1 à 4  
 (mise en avant de chaque prestation technique, possibilité de duo)**

**- 1 interprétation d'un personnage (avec une gestuelle signifiante qui modifie son comportement et sa motricité habituelle)**

* **1 passing machine**
* **1 détournement d’objets circassiens (balles, assiettes, diabolos, massues)**
* **1 arrêt sur image**
* **Prise en compte du public : orientation, regards…**
* **Prévoir et trouver des solutions aux échecs éventuels**
* **Scénographie : costumes, décor, accessoires, musique doivent être en cohérence avec le thème choisi.**
* **Apprécier et argumenter les prestations de ses camarades.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Arts du CIRQUE **CYCLE 10 x 2h** NIVEAU I |  | **« S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »**  Composer et présenter (2 à 3 minutes) dans un espace orienté un numéro collectif (groupe 3 à 4) organisé autour d’un thème intégrant au jeu d’acteur, 1 jonglerie, 1 équilibre et 1 passing machine, 1 détournement, 1 arrêt sur image avec un début (imposé 1 balle) une fin et un développement construit. Les costumes, décors même sommaires, accessoires, univers sonore doivent être en cohérence avec le thème choisi. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations. |  | **CLASSE**  **(6/5ème)** |
|  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **LEçON 1 EXPRESSION ET MANIPULATION DE BALLES - ENTREE IMPOSEE**   * Les enjeux du cycle : sensibiliser les élèves sur l’importance de l’interprétation d’un personnage et précision des critères d’évaluation. - Constitution des groupes d’évaluation : 3 à 4 élèves * **Jeux d’expression** : Déplacement sur une scène délimitée. La balle vivante (cf. fiche jeux d’expression) une balle chacun au sol, l’enseignant raconte la découverte de la balle qui passe par états différents. * **Manipulation 1 balle chacun**: (cf. fiche « manipulation 1 balle ») Découverte individuel des différentes possibilités - Mise en commun : à tour de rôle chacun montre 2 figures personnelles – Evoquer le vocabulaire – En musique suivre les passes proposées par le professeur ou par un élève. * **Entrée imposée : Manipulation de balle.** Par 4, 1 balle chacun. Chacun propose un lancer différent. Mettre en scène les 4 lancers enchaîner synchronisés avec une entrée et un final, mémoriser, montrer (cf fiche manipulation de balle) * Réfléchir à la constitution des groupes d’évaluation pour la semaine prochaine : 3 à 4 élèves | | | | |
| **LEçON 2 EXPRESSION et DECOUVERTE DE TOUTE LA JONGLERIE – CHOIX DU THEME**   * **Jeux d’expression** : Déplacement « neutre » sur une scène matérialisée en équilibrant l’espace.  (cf.fiche jeux d’expression)  rechercher un état d’attention neutre pour y ajouter des consignes à jouer…. (croiser un regard, le suivre, exprimer une émotion,  - vitesses différentes 1.2.3.4.5.6 et -1… - Inventer une démarche - Se suivre par 2 et imiter le 1er puis par 3 - * **Constitution des groupes d’évaluation** 3 ou 4 élèves. Donner les fiches d’aide à la mise en scène * **Manipulation 2 balles chacun**: (cf. fiches « jongler en boite », « casser la douche ») … * **4 ateliers** jonglerie : Massues & Foulards – Anneaux – Balles & Bâtons du diable - Diabolos & Assiettes (4 x 7’)   - Consignes d’utilisation et de progression (cf. fiches consignes techniques), vers le **SOLO de jonglerie**.   * **Bilan** : démonstrations avec remédiation de quelques élèves * **Choisir le thème :** choisir ou tirer au sort des thèmes simples **(**cuisine, hôpital, mission impossible, le livre de la jungle...**)**  **Brainstorming créatif :** fiche et 1 stylo par groupe, lister tous les mots qui vous viennent à l’esprit sur le thème choisi ; trier, organiser, tester, choisir les bonnes idées pour les mettre en scène. | | | | |
| **LEçON 3 EXPRESSION et DECOUVERTE DE L’EQUILBRE**   * **Jeu d’expression** : Jeu de mine : « marcher comme » (faire 2 groupes : joueurs et observateurs critique puis permuter) * **4 ateliers** : Fil - rola-bola - Boule – Pédalier & monocycle - consignes de **sécurité-parade** : rechercher son équilibre avec parade et aménagement (cf. fiche consignes), vers le **SOLO d’équi** * **Bilan** : démonstrations avec remédiations 1 élève sur chaque équilibre – * **Choisir** pour la semaine prochaine un engin pour se spécialiser en jonglerie et en équilibre. | | | | |
| **LEçON 4 EXPRESSION - APPROFONDISSEMENT J & E (SOLO) et PASSING MACHINE**  **Jeu d’expression** : Parcours sensoriel et orgue (cf. fiche) le professeur raconte une histoire que les élèves miment  **Passing Machine** : Inventer une « machine » ou les engins vont s’échanger de différentes manières entre les partenaires (lancer, donnés, bloqués). Associer des sons et du bruitage à chaque échange. Monter et retravailler. (cg fiche)   * **Approfondissement J & E** : Choisir 1 équilibre et 1 jonglerie. Explication des **niveaux de 1 à 4**. Rappel des consignes de sécurité. Travail en demi-groupe J & E pour progresser **vers le niveau 4**(cf tableaux): **SOLO J & E** * Remplir pour semaine prochaine **les fiches « Aide à la mise en scène » :** Choisir l’ordre des éléments pour construire son histoire | | | | |
| **LEçON 5 EXPRESSION – DETOURNEMENT ET MISE EN PROJET – SOLO J E – ENTREE**   * **Jeu d’expression** : Les Mots (cf. fiche d’expression) * **Vérifier les fiches « Aide à la création »** et donner fiche détournement * **Détournement**: trouver des possibilités de détournement à partir d’engins de jonglerie (un diabolo devient un verre, une balle devient une pomme trouver des possibilités de détournement à partir d’objets ou d’engins de jonglerie, proposer 2 ou 3 possibilités. * Revoir **L’ENTREE IMPOSEE** et les **SOLI** de jonglerie et d’équilibre * Temps de **mise en place par** groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces. Vérifier le projet de mise en scène | | | | |
| **LEçON 6 REPETITION PAR GROUPE**   * **Savoir-faire scénique** : les entrées et les sorties, l’orientation par rapport au public, préparation du matériel. Le rapport à l’espace (le déplacement des artistes), celui à la musique, la relation au public (jouer), **intégrer l’arrêt sur image**. * Temps de **mise en place par** groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces. * Bilan : démonstration d’un **début de projet** par un groupe et analyse technique et scénique. | | | | |
| **LEçON 7 REPETITION PAR GROUPE**   * Temps de **création libre** en groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces et remédiation par groupes. | | | | |
| **LEçON 8 MEMORISER L’ENCHAINEMENT – DERNIERS AJUSTEMENTS**   * Organisation des rotations du matériel et des espaces et remédiation par groupes. * Rappel de règles de composition - Vérifier les Scénarii et fiches supports de l’évaluation – Répéter, Expliquer la fiche OBSERVATEUR | | | | |
| **LEçON 9 PRESENTER ET APPRENDRE A JUGER SA CHOREGRAPHIE ET CELLE DES AUTRES.**  **REGULER SA CHOREGRAPHIE EN FONCTION DES RETOURS**   * Evaluation sommative : support vidéo et co-évaluation des élèves avec fiche, retour des observateurs et retour vidéo * Repérer dans sa prestation et celle des autres, les fautes liées aux critères de réussite et de réalisation pour effectuer les corrections * S’approprier les critères de jugement | | | | |
| **LEçON 10 EVALUATION DES PRESTATIONS COLLECTIVES** | | | | |
| CA 3 cycle 4  « **S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique** » Arts du cirque  Niv I CLASSE DE 6è-5è | imm006 | Nom  – Prénom  **NOTE FINALE**  **\_ \_ \_ 30pts \_ \_ \_/20** |

**COMPETENCE ATTENDUE**

Composer et présenter (3 à 4 minutes) dans un espace orienté un numéro collectif (groupe 3 à 4) organisé autour d’un **thème** avec une **interprétation** d’un personnage structurée avec un **début imposé** (manipulation 1 balle) une **fin** et un **développement** construit, une prestation de **JONGLAGE** et **d’EQUILIBRE** et un **PASSING MACHINE** (à 1 objet chacun), un **DETOURNEMENT** d'objets circassiens. Les costumes, décors même sommaires, accessoires, univers sonore doivent être en cohérence avec le thème choisi. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations et proposer des remédiations.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENCES GENERALES TRAVAILLEES EN RELATION AVEC LE SOCLE COMMUN** | Insuffisant | Fragile | Satisfaisant | Très satisfaisant |
| D1 CG 1a Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience |  |  |  |  |
| D1 CG 1b Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe |  |  |  |  |
| D2 CG 2a Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser |  |  |  |  |
| D3 CG 3c Prendre et assumer des responsabilités au sein d’un collectif pour réaliser un projet |  |  |  |  |

**ACTEUR VIRTUOSE (performance technique) 8 /2 = 4 pts (cf grilles de niveaux)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| D1 CG 1a Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience |  |  |  |  |
| **Jonglerie** | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Equilibre** | 1 | 2 | 3 | 4 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PRESTATION INDIVIDUELLE 18 pts** | | | | | | |
| **ACTEUR INTERPRETE ET VIRTUOSE** D1CG1b  Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe | | | |  | **METTEUR en scène**  **D3 CG3c** | **LECTEUR 4 pts** |
|  | **INTERPRETATION**  **DU THEME**  **Jeu d’acteur** | **NIVEAU DE MAITRISE**  **Justesse du geste** | **PASSING**  **MACHINE** |  | **Prendre et assumer des responsabilités au sein d’un collectif pour réaliser un numéro** | **Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations et proposer des remédiations** |
| **1** | Aucune volonté de communiquer du sens. Montre seulement un savoir faire | Très mal réalisé  Aucune application | Simples échanges  non synchronisés  Sans son | **0.5** | Perturbe le cours – Manque de motivation | Pas d’observation |
| **2** | Réticences à entrer dans le jeu d’acteur, ou récitation, Engagement timide, ou à faible portée. Personnage difficilement identifiable. | Plusieurs ratés gênent le bon déroulement du numéro | Passing peu innovant  Trop statique  Echanges simples hésitants  avec peu de son et bruitage | **1** | Subit ou gêne le travail du groupe N’écoute pas ses camarades | Observation totalement fausse |
| **3** | Apparition d’un thème  Personnage défini Artiste convaincant,  de façon intermittente | Quelques chutes et hésitations | Passing original en mouvement  Echanges simples  avec son et bruitage | **2** | Bonne influence  Respecte les consignes | Observation incomplète ou erronée |
| **4** | Le thème est traité entièrement  Interprétation du personnage convaincante et continue qui touche le public. | Excellent niveau de maîtrise | Passing original en mouvement.  Echanges variés dans plusieurs dimensions  Bien coordonné avec son et bruitage | **3** | Leader du groupe - Organisateur– Créateur - Cherche à comprendre pour progresser | Observation juste et argumentée |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MISE EN SCENE COLLECTIVE D2 CG2a 8 pts** | | | | |
| **CADE DE COMPOSITION ET SCENOGRAPHIE**  **Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser** | | **Structure du numéro** | | |
| **0**  **0.5** | Cadre de composition peu respecté.  Pas de structure de mise en scène  Projet bâclé. Pas de costume | Entrée structurée | | |
| **0.5** | **0.75** | **1** |
| **1** | Cadre de composition incomplet  Beaucoup d’imprécisions. Peu de costumes | Final clair et précis | | |
| **0.5** | **0.75** | **1** |
| **2**  **3** | Cadre de composition respecté mais imprécis  Erreurs d’organisation, hésitations | Occupation de l’espace et orientation du jeu | | |
| **0.5** | **0.75** | **1** |
| **4** | Cadre de composition respecté. Projet approfondi et fluide  Costumes et accessoires en relation avec le thème  Le monde sonore sert le thème. | L’histoire est facilement reconnaissable | | |
| **0.5** | **0.75** | **1** |

CA3 cycle 4 « **S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique** »

**ARTS DU CIRQUE NIVEAU I - (6è/5è)**

**FICHE DE PROJET DE NUMERO**

#### SITUATION D’EVALUATION COLLECTIVE

### Composer et présenter (3 à 4 minutes) dans un espace orienté un numéro collectif

### (groupe 3 à 4) organisé autour d’un thème choisi imposant un JEU D'ACTEUR intégrant :

### ENTREE IMPOSEE (Manipulation par 4, 1 balle chacun cf fiche) un PASSING MACHINE (1 engin chacun avec déplacement et bruitage)

### 1 SOLO de JONGLAGE – 1 SOLO D’EQUILIBRE chacun de niveau 1 à 4

### et 1 DETOURNEMENT d'objets circassiens. Un début une fin et un développement

### Les costumes, décors même sommaires, accessoires, univers sonore doivent être en cohérence avec le thème choisi. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOMS DES ARTISTES** |  |  |  |  |  |
| **THEME :** | | | **TITRE :** | | |
| PERSONNAGE |  |  |  |  |  |
| JONGLAGE | Engin Niveau : | Engin Niveau : | Engin Niveau : | Engin Niveau : | Engin Niveau : |
| **EQUILIBRE** | Engin Niveau : | Engin Niveau : | Engin Niveau : | Engin Niveau : | Engin Niveau : |
| **DETOURNEMENT** |  |  |  |  |  |
| PASSINGMACHINE |  |  |  |  |  |
| **MUSIQUE :** | | | **MATERIEL, ACCESSOIRS :** | | |

**DETOURNEMENTS D’ENGINS CIRCASSIENS**

Rechercher les possibilités de détourner des engins circassiens de leur utilisation première

afin de surprendre le spectateur et ainsi rendre le numéro plus poétique

**Choix de l’ENGIN**

**DétournementS possibleS**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**DETOURNEMENTS D’ENGINS CIRCASSIENS**

Rechercher les possibilités de détourner des engins circassiens de leur utilisation première

afin de surprendre le spectateur et ainsi rendre le numéro plus poétique

**Choix de l’ENGIN**

**DétournementS possibleS**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**DETOURNEMENTS D’ENGINS CIRCASSIENS**

Rechercher les possibilités de détourner des engins circassiens de leur utilisation première

afin de surprendre le spectateur et ainsi rendre le numéro plus poétique

**Choix de l’ENGIN**

**DétournementS possibleS**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

**Brainstorming créatif**

Lister tous les mots inspirés par le thème : personnages, lieux, accessoires, verbe d’action, objets …

Ces mots vous orientent sur des pistes de travail qui seront retenues ou non selon leur faisabilité

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lieu** | **Personnages** | **Corps** |  |
|  |  |  |  |
| **A**ccessoires | **Matériel** | **Costumes** |  |
|  |  |  |  |

Dégager les éléments pertinents qui nous inspirent :

**ARTS DU CIRQUE - Fiche d’aide à la de mise en scène**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Noms/  Prénoms |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| L’Entrée |  |
| Tableau 1  Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
| Tableau 2 Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
| Tableau 3 Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
| Tableau 4 Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
| Tableau 5 Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
| Tableau 6 Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
| Tableau 7 Qui fait quoi ?  Avec quoi ? |  |
|  |  |
| Final |  |

**ARTS DU CIRQUE NIVEAU I - (6è/5è)**

**FICHE D'OBSERVATION DES NUMEROS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONSIGNES : Observer les prestations de vos camarades et mettre une CROIX dans la case**  **correspondante pour chaque critère. Ajouter si possible une remarque.** | | | | |
| OBSERVATEURS  Groupe n° : | Nom :  Prénom : | Nom :  Prénom : | Nom :  Prénom : | Nom :  Prénom : |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTEURS**  Groupe N° : | Nom :  Prénom : | | Nom :  Prénom : | | Nom :  Prénom : | | Nom :  Prénom : |
|  | ABSENT | CONFUS | | PRESENT ET COHERENT | | REMARQUES | |
| ENTREE |  |  | |  | |  | |
| FINAL |  |  | |  | |  | |
| OCCUPATION DE L’ESPACE |  |  | |  | |  | |
| PRISE EN COMPTE DU PUBLIC |  |  | |  | |  | |
| HISTOIRE FACILEMENT RECONNAISSABLE |  |  | |  | |  | |

**ARTS DU CIRQUE NIVEAU I - (6è/5è)**

**FICHE D'OBSERVATION DES NUMEROS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **CONSIGNES : Observer les prestations de vos camarades et mettre une CROIX dans la case**  **correspondante pour chaque critère. Ajouter si possible une remarque.** | | | | |
| OBSERVATEURS  Groupe n° : | Nom :  Prénom : | Nom :  Prénom : | Nom :  Prénom : | Nom :  Prénom : |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ACTEURS**  Groupe N° : | Nom :  Prénom : | | Nom :  Prénom : | | Nom :  Prénom : | | Nom :  Prénom : |
|  | ABSENT | CONFUS | | PRESENT ET COHERENT | | REMARQUES | |
| ENTREE |  |  | |  | |  | |
| FINAL |  |  | |  | |  | |
| OCCUPATION DE L’ESPACE |  |  | |  | |  | |
| PRISE EN COMPTE DU PUBLIC |  |  | |  | |  | |
| HISTOIRE FACILEMENT RECONNAISSABLE |  |  | |  | |  | |

ARTS DU CIRQUE COMPETENCES THECHNIQUES DE L’ACTEUR VIRTUOSE EN **JONGLERIE - COLLEGE**

Collège/Lycée Notre Dame des Missions Charenton le Pont

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **FOULARDS** | **BALLES** | **ANNEAUX** | **MASSUES** | **BATON DU DIABLE** | **DIABOLO** | **ASSIETTES CHINOISES** |
| **1** | 1 FOULARD  5 figures  enchaîner | 1 BALLE  5 figures  enchaîner | 1 ANNEAU  4 figures  enchaîner | 1 MASSUE  3 figures  enchaîner | **avec les mains** Métronome  Bâton au sol  Lancer et rattraper  3 figures différentes | Mises en action  Et accélération | Faire tourner l’assiette sur le scion avec la main |
| **2** | 2 FOULARDS  5 figures  enchaînées 2 fois | 2 BALLES  3 figures  enchaînées 2 fois | 1 ANNEAU  manipulation originale  5 figures  enchaîner | 1 MASSUE manipulation originale  5 figures  enchaîner | Avec baguettes  3 figures différentes | Contrôler l’inclinaison en décalant la baguette directrice vers l’avant ou l’arrière | Faire tourner l’assiette en faisant tourner le scion avant de revenir au centre |
| **3** | Niv 2  +  3 FOULARDS routine 3 fois | 2 BALLES  5 figures  enchaînées 2 fois | 2 ANNEAUX  3 figures  enchaînées 2 fois | 2 MASSUES 3 figures  enchaînées 2 fois | Métronome avec baguettes  enchaîner 3 figures différentes | Lancer le diabolo Faire sauter le diabolo par tension dynamique du fil et le rattraper | Pouvoir se décentrer et relancer l’assiette en accélérant sa rotation, changer de baguette |
| **N1**  **4** | 3 FOULARDS  4 figures  enchaîner 2 fois  (ex : par dessus, ascenseur, soufflé, 2 dans 1 main et figures 2ème main…) | Niv 3  +  3 BALLES routine regard décentré  enchaîner 3 fois | 2 ANNEAUX  5 figures enchaînées 2 fois  + 3 anneaux routine | 2 MASSUES  4 figures  enchaînées 2 fois  + départ 2 dans 1 main | Métronome sans bruit de contact  4 Figures enchaînées  (1/2 tour et un tour…) | (ex : Rebonds successifs  Mettre le diabolo sur une baguette) | Lancer / rattraper  Equilibre sur le doigt  Démarrer 1 2ème assiette |
| **N2**  **5** | 3 FOULARDS  6 figures  enchaîner 2 fois (douche, 2 et 1 …) | 3 BALLES  4 figures  enchaîner 2 fois  (1par-dessus, 1 par dessous , 2 et 1, droite centre gauche…) | Niv 4  +  3 ANNEAUX  3 figures  (1 par dessus, 2 et 1,  2 anneaux colonne 1 main) | Niv 4  +  3 MASSUES routine  enchaîner 2 fois | 5 figures  enchaîner 2 fois | 5 Figures enchaînées (ex : Faire tourner le diabolo autour d’1 jambe ou d’1 bras, Ascenseur  Lancer 1 tour…) | N4 + Faire tourner l’assiette autour du bras et sous une jambe  2 assiettes ans la même main |
|  | Trouver 2 reprises de jongle après chute d’engin (cf mise en scène) | | | | | | |

ARTS DU CIRQUE - COMPETENCES THECHNIQUES DE L’ACTEUR VIRTUOSE EN **EQUILIBRE** - **COLLEGE**

Collège/Lycée Notre Dame des Missions Charenton le Pont

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **BOULE**  **D’EQUILIBRE**  **(sur tapis)** | **FIL** | **ROLLA-BOLLA** | **PEDALIER**  **(2 roues)** | **MONOCYCLE** |  |
| **1** | Boule sur place  avec 2 pareurs  Monter du sol  Maitriser le retour au sol | Traverser avec 1 pareur de chaque côté en s’appuyant le moins possible | Face à un mur  Appuis à 2 mains  Parade d’un camarade sur les hanches | Rouler le long d’un mur **ou** avec l’aide d’un pareur | Rouler le long d’un mur avec l’aide d’un pareur |  |
| **2** | Boule sur place  avec 2 pareurs  Monter du sol  Tourner sur-soi-même  S’accroupir, se redresser | Traverser seul la moitié du fil  Se tenir en équilibre 10s sur 1 pied | Parade aux hanches  tentatives de lâcher | Rouler le long d’un mur **ou** avec l’aide d’un pareur  Avec tentatives de lâcher | Rouler le avec l’aide d’1 ou 2 pareurs |  |
| **3** | Boule bloquée latéralement, déplacement avant, arrière et latéralement | Traverser sans tomber | Seul sur de petites séquences  inférieur à 15’’  Parade présente sans contact | Rouler en avant  sur 6 à 8 mètres | Rouler sans aide  3 à 5 mètres |  |
| **N1**  **4** | Boule sur tapis  Circuit avec virages 4 plôts  Jongler sur place 2 engins | Traverser sans tomber  S’immobiliser 2 sec  et repartir | Seul sur des séquences  De 15’’ à 30’’  et jonglage 2 engins | Rouler en avant  sur 6 à 8 mètres  S’arrêter sans descendre et repartir | Rouler sans appuis sur 6 à 8mètres |  |
| **N2**  **5** | Se déplacer en toute liberté Accélérer et ralentir  Petits sauts  Jongler sur place 3 engins | Petit Saut  Planche faciale | Seul sur des séquences  de lus 30 sec et jonglerie  + 2 figures :  Accroupie, Egyptien … | Rouler en avant  sur 6 à 8 mètres  S’arrêter sans descendre et repartir  Rouler en arrière | Rouler sans appuis sur 8 à 10mètres |  |
|  | Valider 2 cases | Valider 2 cases |  |  |  |  |

### Entrée imposée : Manipulation par 4, 1 balle chacun

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **MANIPULATION - MISE EN SCENE - EXPRESSION** | | |
| **Titre** | **CREATION D'UN MODULE DE MANIPULATION 1 BALLE CHACUN** | | |
| Objectif | Engager l’élève dans une coopération avec des partenaires afin de créer un module de manipulation à une balle chacun | | |
| *Consignes et Organisation*  Par 4, 1 balle chacun. Chacun propose un lancer différent. Mettre en scène les 4 lancers enchaîner synchronisés avec une entrée et un final, en fonction du thème proposé (cf fiche de thème)  Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe | | | *C.E. / Critères de réalisation*  Etre concentré  Aucune balle ne tombe par terre  Les lancers sont variés, originaux et synchronisés |
| Evolution 1  Ajouter du son, des déplacements obligatoires | | Evolution 2  Avec des sacs plastiques | |
| Evolution 2  Avec 2 balles, avec 3 balles | |  | |

**PASSING MACHINE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **PASSING CREATIF** | | |
| **Titre** | **PASSING MACHINE** | | |
| Objectif | Engager l’élève dans le jeu d’acteur et l’improvisation en relation avec des partenaires et des objets  Cet exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d’expression qui donne du sens à la mise en scène. | | |
| *Consignes et Organisation*  Par groupe de quatre, choisir au moins un engin (ou un objet) chacun.  Inventer une « machine » ou les engins vont s’échanger de différentes manières entre les partenaires (lancers, donnés, bloqués).  Associer des sons et du bruitage à chaque échange  (cf spectacles de Jérôme Deschamps) | | | *C.E. / Critères de réalisation*  La machine est en mouvement  Les échanges sont variés et originaux dans deux dimensions et coordonnés avec le son et le bruitage |
| Evolution 1  Faire des échanges dans les trois dimensions | | Evolution 2 | |

FICHES JEUX D’EXPRESSION

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **MANIPULATION – EXPRESSION – MISE EN SCENE** | | |
| **Titre** | **LA BALLE VIVANTE** | | |
| Objectif | Engager l’élève dans le jeu d’acteur et l’improvisation en relation avec un objet  Cet exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d’expression qui donne du sens à la mise en scène. | | |
| *Consignes et Organisation*  Je dois réagir et mimer la scène décrite.  - 1 balle par élève, posée au sol au départ.  L’enseignant commence à raconter une histoire (on se promène, découvre la balle au sol). L’élève doit réagir et manipuler en conséquence   * On tente de la soulever, mais elle est **lourde**, pèse 1000 tonnes, impossible de la soulever * Progressivement, la balle est moins lourde, elle ne pèse plus que 50 kilos, on lutte pour la soulever, l’amener jusqu’aux épaules… * La balle s’allège encore, et devient même plus **légère** que l’air * Elle s’envole, il faut la retenir… * Ensuite, on la balle devient **incontrôlable**, elle tente de se sauver, droite, gauche, au sol, elle rebondit, etc… * Enfin, la balle **s’immobilise** devant le nombril : impossible de la faire bouger, on tente de pousser tirer, appuyer, soulever… alors on peut tourner autour, passer dessous… * **Personnifier** la balle et lui parler : elle est triste, on la console, on la prend dans ses bras, on la caresse, on lui fait un câlin, on lui dit des mots d’amour …, … * Elle fait un malaise, massage cardiaque, bouche à bouche... * Dodo, biberon... - Elle sonne et devient un téléphone... * **Echange** de balle (passing) - électrons qui se collent les uns aux autres | | | *C.E. / Critères de réalisation*  On doit reconnaître l’histoire racontée  Jouer seul parmi les autres sans communiquer |
| Evolution 1  - Chercher d’autre utilisations détournées de la balle | | Evolution 2  - Module de manipulation | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER** | | |
| **Titre** | **Marche / Démarches et Expression** | | |
| Objectif | Rechercher un état d’attention maximal à partir d’une démarche neutre  pour ensuite y ajouter des consignes à jouer  afin de travailler le regard, l’émotion, l’improvisation, l’imitation | | |
| *Consignes et Organisation*  Marcher de façon « neutre » sur une scène matérialisée sans rien exprimer en équilibrant l’espace (réduire les espaces libres), sans toucher de camarade, sans communiquer, les bras le long du corps, le regard droit devant vers un point imaginaire. Au changement de direction la tête et le corps tournent ensemble.  Dès qu’un élève décroche de la consigne de jeu (détournements de la tâche, bavardages) il doit sortir de lui-même de la scène ou y être invité par l’enseignant.  Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation. | | | *C.E. / Critères de réalisation*  - Pas de regard autour de soi.  - Ne pas tourner la tête  - Pas de bruit, de sons.  - rester concentré, ne pas **décrocher.**  - L’utilisation de l’espace est équilibrée  - S’exprimer pour donner son avis |
| Consignes à jouer : recherche de relation | | | |
| Evolution 1  Marcher à des **vitesses Variées**  demandées par l’enseignant: 0. 1. 2. 3. 4. 5. 6 et -1… | | Evolution 2  - Se resserrer jusqu'au contact comme dans une **foule** puis repartir. (à vitesse 1 ou 2). | |
| Evolution 3  Déplacer son **regard**, regarder partout tout en marchant. | | Evolution 4  **Chercher** quelque chose (possible en disant tout bas « c’est où ? c’est où ? … et soudain quelqu'un dit « c’est là » et tous se regroupent. | |
| Evolution 5  Au signal marcher **par deux** (**épaule contre épaule**), sans toucher les autres groupes, puis par 3, puis par 4. | | Evolution 5  Se déplacer **par deux** avec un **segment soudé** (coude, tête, main, pied, dos, …) | |
| Consignes à jouer : chercher un regard et exprimer une émotion | | | |
| Evolution 1  Se déplacer et chercher à **capter un regard**, le suivre le plus longtemps possible, jusqu’à ce que l’on soit obligé de changer de direction (**dans le public aussi**…) | | Evolution 2  Croiser un regard et **exprimer** une émotion… (sourire, surprise, dégoût, peur, amour, triste…). | |
| Evolution 3  Croiser un regard **reconnaître** quelqu'un… mais non ce n’est pas lui… | | Evolution 4  - Croiser un regard et se **dire bonjour**  - Croiser un regard et se un mot (comme : salade, grenouille, camembert….) | |
| Consignes à jouer : ajouter des actions variées | | | |
| Evolution 1  Insérer des actions brèves comme par exemple : Bailler, s’étirer, s’arrêter, sauter, demi tour, passer au sol, émettre un son bref… | | Evolution 2  Variable avec **les démarches en cercle (cf fiche)** | |
| Consignes à jouer : imiter des démarches variées | | | |
| Evolution 1  Se suivre par 2 et imiter la démarche de mon prédécesseur 1er. Possible par 3 ou 4 (avec inversion des rôles au signal), si l’imagination des élèves n’est pas suffisante imposer des passages au sol… | | Evolution 2 **les démarches en cercle (cf fiche)** | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER** | | |
| **Titre** | **les démarches en cercle** | | |
| Objectif | Engager l’élève dans une démarche de création et d’imitation | | |
| *Consignes et Organisation*  Séparer la classe en deux et former deux cercles. Un premier élève entre dans le cercle et marche en rond à l’intérieur. Il propose une démarche simple mais avec un caractère original. Il s’arrête devant un camarade. Celui-ci le suit en accentuant la démarche. Le 3è suiveurs grossit cette démarche et le 4è la caricature. Les 4 effectuent un tour et les marcheurs reprennent leur place sauf le dernier qui propose à son tour une démarche originale…  Bien observer pour reproduire et accentuer les détails importants | | | *C.E. / Critères de réalisation*  On doit bien apercevoir les 4 niveaux d’accentuation de la démarche |
| Evolution 1  Si l’imagination des élèves n’est pas suffisante imposer des consignes (nombre d’appuis, passage au sol, ajouter des sons, …) | | Evolution 2 | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER** | | |
| **Titre** | **JEU DE MIMES (Ch. Vigneron)** | | |
| Objectif | Engager l’élève dans une démarche d’improvisation et d’imitation | | |
| *Consignes et Organisation*  Elève ne doit se déplacer sur une scène matérialisée en équilibrant l’espace, puis mimer différents personnages comme : Une petite fille - Un footballeur - Une gymnaste - Une souris - Une grand-mère - Une grosse dame - Sur un sol chaud puis brûlant – Sur du sable - Sur un sol mouillé - Eviter les flaques d’eau - Dans un champ avec de grandes herbes - Avec une ampoule derrière le talon - Dans la nuit - Dans le froid - Sans faire de bruit - Dans une toile d’araignée - On porte une mini jupe - On tient un chien fou en laisse - On pousse un caddy - Avec un parapluie par grand vent…  Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation.  Possibilité d’organiser un jeu de reconnaissance des personnages. | | | *C.E. / Critères de réalisation*  On doit reconnaître les différents personnages |
| Evolution 1 | | Evolution 2 | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Thème** | **MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER** | | |
| **Titre** | **LE PARCOURS SENSORIEL** | | |
| Objectif | Engager l’élève dans le jeu d’acteur et l’improvisation | | |
| *Consignes et Organisation*  Elève ne doit **mimer** (sans parole, sans communication) **l’histoire** que vous racontez.  Conseil : afin de calmer le groupe, débuter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter….  Exemple d’histoire :  C’est le matin, se réveiller, aller dans la salle de bain. Regarder sa montre. Je suis en retard…, descendre l’escalier rapidement (miner au au ralenti)…, pousser la porte pour sortir…  Là… (marquer un temps à chaque rupture de l’histoire pour augmenter le suspens et la qualité de l’écoute)…  Je me retrouve dans une jungle épaisse… difficile d'avancer…moustiques…. à la sortie …..  Une immense dune…grimper… chaleur … comme dans le désert … de plus en plus brûlant … irrespirable … jusqu’à l’agonie … on reste immobile …  C’est la nuit … Il fait froid … jusqu’à un froid glacial … on se regroupe … on devient glace (immobile). …  Puis on fond et on devient de l’eau. Une immense flaque d’eau.  (Immobile, les yeux fermés) | | | *C.E. / Critères de réalisation*  On doit reconnaître l’histoire racontée  Jouer seul parmi les autres sans communiquer |
| Evolution 1  Ce jeu s’enchaîne avec le jeu du **chef d’orchestre** (cf : C. Interpréter, improviser, créer avec texte et son). | | Evolution 2  Variable : **l’ALBATROS** (les élèves prennent la parole) | |

TELECHARGER LES AUTRES DOCUMENTS SUR LE SITE

<http://ndmcircus.fr>

* [Proposition d'un Cycle et Evaluation Niveau 1](http://ndmcircus.fr/onewebmedia/Cirq.Niveau1.College.pdf) collège
* [Proposition d'un Cycle et Evaluation Niveau 2](http://ndmcircus.fr/onewebmedia/Cirq.niveauII.College.pdf) collège
* [Cycle et Evaluation C.C.F. BAC E.P.S.](http://ndmcircus.fr/onewebmedia/Cirq.BAC.2018.pdf)
* Principes de mise en scène et Brainstorming créatif
* Jeux d’expression pour construire son personnage
* Manipulation de balles – vers la jonglerie à 3
* Notion de Passing et Pikking
* Conseils techniques pour la jonglerie et l’équilibre
* Acrosport et Jonglerie
* Acrosport et Poésie

Et

Consulter le site http://1001figuresjonglerie.fr/

Bibliographie conseillers :

* « Les Arts du cirque », Le guide 3 en 1 collège, Fabrice Bruchon et Pascal Angué, édition RAABE, mars 2009.
* « Les Arts du Cirque en situation », Matthieu Rufin, ed EPS en poche, 2015.
* [« Vers la compétence artistique »](http://ndmcircus.fr/onewebmedia/articleEPS.pdf), [revus EPS, N°346 mars-avril 2011](http://ndmcircus.fr/onewebmedia/articleEPS.pdf).

Groupe académique enseignement artistique (Pascal Angué, Candice Barres, Chloé Bernazzani, Chloé Duthil, Audrey Gea, Matthieu Ruffin, Cédric Sévère, Magalie Viala) initié par Michèle Cochet-Terrasson IPR-IA publie un article dans le numéro 346 mars-avril 2011 de la Revue EPS (livret 12 ans et plus, rubrique un cycle). Il reprend la démarche présentée lors des journées de formation et la contextualise dans un cycle visant le niveau 1 et associant la danse et les arts du cirque.