

## 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 efficacité - 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  
(6/5<sup>ème</sup>)**

<b>LEÇON 1</b>	<b>EXPRESSION ET MANIPULATION DE BALLE - ENTREE IMPOSEE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 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</li> <li>➤ <b>Jeux d'expression</b> : 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.</li> <li>➤ <b>Manipulation 1 balle chacun</b> : (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.</li> <li>➤ <b>Entrée imposée : Manipulation de balle.</b> 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)</li> <li>➤ Réfléchir à la constitution des groupes d'évaluation pour la semaine prochaine : 3 à 4 élèves</li> </ul>	
<b>LEÇON 2</b>	<b>EXPRESSION et DECOUVERTE DE TOUTE LA JONGLERIE – CHOIX DU THEME</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Jeux d'expression</b> : <u>Déplacement « neutre »</u> 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 1<sup>er</sup> puis par 3 -</li> <li>➤ <b>Constitution des groupes d'évaluation</b> 3 ou 4 élèves. Donner les fiches d'aide à la mise en scène</li> <li>➤ <b>Manipulation 2 balles chacun</b> : (cf. fiches « jongler en boîte », « casser la douche ») ...</li> <li>➤ <b>4 ateliers</b> jonglerie : Massues &amp; Foulards – Anneaux – Balles &amp; Bâtons du diable - Diabolos &amp; Assiettes (4 x 7') - Consignes d'utilisation et de progression (cf. fiches consignes techniques), vers le <b>SOLO de jonglerie</b>.</li> <li>➤ <b>Bilan</b> : démonstrations avec remédiation de quelques élèves</li> <li>➤ <b>Choisir le thème</b> : choisir ou tirer au sort des thèmes simples (cuisine, hôpital, mission impossible, le livre de la jungle...) <b>Brainstorming créatif</b> : 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.</li> </ul>	
<b>LEÇON 3</b>	<b>EXPRESSION et DECOUVERTE DE L'EQUILBRE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Jeu d'expression</b> : Jeu de mine : « marcher comme » (faire 2 groupes : joueurs et observateurs critique puis permuter)</li> <li>➤ <b>4 ateliers</b> : Fil - rola-bola - Boule – Pédalier &amp; monocycle - consignes de <b>sécurité-parade</b> : rechercher son équilibre avec parade et aménagement (cf. fiche consignes), vers le <b>SOLO d'équi</b></li> <li>➤ <b>Bilan</b> : démonstrations avec remédiations 1 élève sur chaque équilibre –</li> <li>➤ <b>Choisir</b> pour la semaine prochaine un engin pour se spécialiser en jonglerie et en équilibre.</li> </ul>	
<b>LEÇON 4</b>	<b>EXPRESSION - APPROFONDISSEMENT J &amp; E (SOLO) et PASSING MACHINE</b>
<p><b>Jeu d'expression</b> : Parcours sensoriel et orgue (cf. fiche) le professeur raconte une histoire que les élèves miment</p> <p><b>Passing Machine</b> : 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)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Approfondissement J &amp; E</b> : Choisir 1 équilibre et 1 jonglerie. Explication des <b>niveaux de 1 à 4</b>. Rappel des consignes de sécurité. Travail en demi-groupe J &amp; E pour progresser <b>vers le niveau 4</b> (cf tableaux): <b>SOLO J &amp; E</b></li> <li>➤ Remplir pour semaine prochaine <b>les fiches « Aide à la mise en scène »</b> : Choisir l'ordre des éléments pour construire son histoire</li> </ul>	
<b>LEÇON 5</b>	<b>EXPRESSION – DETOURNEMENT ET MISE EN PROJET – SOLO J E – ENTREE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Jeu d'expression</b> : Les Mots (cf. fiche d'expression)</li> <li>➤ <b>Vérifier les fiches « Aide à la création »</b> et donner fiche détournement</li> <li>➤ <b>Détournement</b> : 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.</li> <li>➤ Revoir <b>L'ENTREE IMPOSEE</b> et les <b>SOLI</b> de jonglerie et d'équilibre</li> <li>➤ Temps de <b>mise en place par groupe</b>. Organisation des rotations du matériel et des espaces. Vérifier le projet de mise en scène</li> </ul>	
<b>LEÇON 6</b>	<b>REPETITION PAR GROUPE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Savoir-faire scénique</b> : 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), <b>intégrer l'arrêt sur image</b>.</li> <li>➤ Temps de <b>mise en place par groupe</b>. Organisation des rotations du matériel et des espaces.</li> <li>➤ <b>Bilan</b> : démonstration d'un <b>début de projet</b> par un groupe et analyse technique et scénique.</li> </ul>	
<b>LEÇON 7</b>	<b>REPETITION PAR GROUPE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Temps de <b>création libre</b> en groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces et remédiation par groupes.</li> </ul>	
<b>LEÇON 8</b>	<b>MEMORISER L'ENCHAINEMENT – DERNIERS AJUSTEMENTS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organisation des rotations du matériel et des espaces et remédiation par groupes.</li> <li>➤ Rappel de règles de composition - Vérifier les Scénarii et fiches supports de l'évaluation – Répéter, Expliquer la fiche OBSERVATEUR</li> </ul>	
<b>LEÇON 9</b>	<b>PRESENTER ET APPRENDRE A JUGER SA CHOREGRAPHIE ET CELLE DES AUTRES. REGULER SA CHOREGRAPHIE EN FONCTION DES RETOURS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Evaluation sommative : support vidéo et co-évaluation des élèves avec fiche, retour des observateurs et retour vidéo</li> <li>➤ Repérer dans sa prestation et celle des autres, les fautes liées aux critères de réussite et de réalisation pour effectuer les corrections</li> <li>➤ S'approprier les critères de jugement</li> </ul>	
<b>LEÇON 10</b>	<b>EVALUATION DES PRESTATIONS COLLECTIVES</b>

CA 3 cycle 4 « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique » <b>Arts du cirque</b> Niv I CLASSE DE 6è-5è		Nom – Prénom  <b>NOTE FINALE</b> → <b>30pts / 20</b>	<b>G</b>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	----------

**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 efficacité				
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 efficacité				
<b>Jonglerie</b>	1	2	3	4
<b>Equilibre</b>	1	2	3	4

PRESTATION INDIVIDUELLE				18 pts		
ACTEUR INTERPRETE ET VIRTUOSE			D1CG1b	METTEUR en scène	LECTEUR 4 pts	
Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe				D3 CG3c		
	INTERPRETATION DU THEME <u>Jeu d'acteur</u>	NIVEAU DE MAITRISE <u>Justesse du geste</u>	PASSING MACHINE		Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un numéro	
1	Aucune volonté de communiquer du sens. Montre seulement un savoir faire	Très mal réalisé Aucune application	Simple échanges non synchronisés Sans son	0.5	Perturbe le cours – Manque de motivation	Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations et proposer des remédiations  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 fautive
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			STRUCTURE DU NUMERO			
Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser			Final clair et précis			
0	Cadre de composition peu respecté. Pas de structure de mise en scène Projet bâclé. Pas de costume	Entrée structurée	0.5	0.75	1	
0.5						
1	Cadre de composition incomplet Beaucoup d'imprécisions. Peu de costumes	Occupation de l'espace et orientation du jeu	0.5	0.75	1	
1						
2	Cadre de composition respecté mais imprécis Erreurs d'organisation, hésitations	L'histoire est facilement reconnaissable	0.5	0.75	1	
3						
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	
4						

## 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.

<b>NOMS DES ARTISTES</b>					
<b>THEME :</b>			<b>TITRE :</b>		
PERSONNAGE					
<b>JONGLAGE</b>	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :
<b>EQUILIBRE</b>	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :	<b>Engin</b> Niveau :
<b>DETOURNEMENT</b>					
<b>PASSING MACHINE</b>					
<b>MUSIQUE :</b>			<b>MATERIEL, ACCESSOIRES :</b>		

# 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

DETOURNEMENTS 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

DETOURNEMENTS 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

DETOURNEMENTS 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	
Accessoires	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

<b>CONSIGNES</b> : 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 :

<b><u>ACTEURS</u></b> 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

<b>CONSIGNES</b> : 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 :

<b><u>ACTEURS</u></b> 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				



	FOULARDS	BALLES	ANNEAUX	MASSUES	BATON DU DIABLE	DIABOLO	ASSIETTES CHINOISES
<b>1</b>	1 FOULARD 5 figures enchaîner	1 BALLE 5 figures enchaîner	1 ANNEAU 4 figures enchaîner	1 MASSUE 3 figures enchaîner	<b>avec les mains</b> 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
<b>2</b>	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
<b>3</b>	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 diablo Faire sauter le diablo par tension dynamique du fil et le rattraper	Pouvoir se décentrer et relancer l'assiette en accélération sa rotation, changer de baguette
<b>N1</b> <b>4</b>	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 diablo sur une baguette)	Lancer / rattraper Equilibre sur le doigt Démarrer 1 2 <sup>ème</sup> assiette
<b>N2</b> <b>5</b>	3 FOULARDS 6 figures enchaîner 2 fois (douche, 2 et 1 ...)	3 BALLES 4 figures enchaîner 2 fois (1 par-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 diablo 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)							

	<b>BOULE D'EQUILIBRE (sur tapis)</b>	<b>FIL</b>	<b>ROLLA-BOLLA</b>	<b>PEDALIER (2 roues)</b>	<b>MONOCYCLE</b>	
<b>1</b>	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 <b>ou</b> avec l'aide d'un pareur	Rouler le long d'un mur avec l'aide d'un pareur	
<b>2</b>	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 <b>ou</b> avec l'aide d'un pareur Avec tentatives de lâcher	Rouler le avec l'aide d'1 ou 2 pareurs	
<b>3</b>	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 <b>4</b>	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 <b>5</b>	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

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

## PASSING MACHINE

<b>Thème</b>	<b>PASSING CREATIF</b>	
<b>Titre</b>	<b>PASSING MACHINE</b>	
<b>Objectif</b>	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.	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Par groupe de quatre, choisir au moins un engin (ou un objet) chacun.</p> <p>Inventer une « machine » ou les engins vont s'échanger de différentes manières entre les partenaires (lancers, donnés, bloqués).</p> <p>Associer des sons et du bruitage à chaque échange (cf spectacles de Jérôme Deschamps)</p>		<p>La machine est en mouvement</p> <p>Les échanges sont variés et originaux dans deux dimensions et coordonnés avec le son et le bruitage</p>
Evolution 1	Faire des échanges dans les trois dimensions	Evolution 2

# FICHES JEUX D'EXPRESSION

<b>Thème</b>	<b>MANIPULATION - EXPRESSION - MISE EN SCENE</b>	
<b>Titre</b>	<b>LA BALLE VIVANTE</b>	
<b>Objectif</b>	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec un objet exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d'expression qui donne du sens à la en scène.	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Je dois réagir et mimer la scène décrite.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 balle par élève, posée au sol au départ.</li> </ul> <p>L'enseignant commence à raconter une histoire (on se promène, découvre la balle au sol). L'élève doit réagir et manipuler en conséquence</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- On tente de la soulever, mais elle est <b>lourde</b>, pèse 1000 tonnes, impossible de la soulever</li> <li>- Progressivement, la balle est moins lourde, elle ne pèse plus que 50 kilos, on lutte pour la soulever, l'amener jusqu'aux épaules...</li> <li>- La balle s'allège encore, et devient même plus <b>légère</b> que l'air</li> <li>- Elle s'envole, il faut la retenir...</li> <li>- Ensuite, on la balle devient <b>incontrôlable</b>, elle tente de se sauver, droite, gauche, au sol, elle rebondit, etc...</li> <li>- Enfin, la balle <b>s'immobilise</b> devant le nombril : impossible de la faire bouger, on tente de pousser tirer, appuyer, soulever... alors on peut tourner autour, passer dessous...</li> <li>- <b>Personnifier</b> 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 ..., ...</li> <li>- Elle fait un malaise, massage cardiaque, bouche à bouche...</li> <li>- Dodo, biberon... - Elle sonne et devient un téléphone...</li> <li>- <b>Echange de balle</b> (passing) - électrons qui se collent les uns aux autres</li> </ul>		<p>On doit reconnaître l'histoire racontée</p> <p>Jouer seul parmi les autres sans communiquer</p>
Evolution 1	Evolution 2	
- Chercher d'autre utilisations détournées de la balle	- Module de manipulation	

<b>Thème</b>	<b>MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER</b>	
<b>Titre</b>	<b>MARCHE / DEMARCHES ET EXPRESSION</b>	
<b>Objectif</b>	<b>Rechercher un état d'attention maximal à partir d'une démarche neutre</b> pour ensuite y ajouter des consignes à jouer afin de travailler le regard, l'émotion, l'improvisation, l'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>	<p>Marcher de façon « <u>neutre</u> » 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.</p> <p>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.</p> <p>Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation.</p>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<b>Consignes à jouer : recherche de relation</b>		
Evolution 1 Marcher à des <b>vitesse</b> <b>Variées</b> demandées par l'enseignant: 0. 1. 2. 3. 4. 5. 6 et -1...	Evolution 2 - Se resserrer jusqu'au contact comme dans une <b>foule</b> puis repartir. (à vitesse 1 ou 2).	
Evolution 3 Déplacer son <b>regard</b> , regarder partout tout en marchant.	Evolution 4 <b>Chercher</b> 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 <b>par deux (épaule contre épaule)</b> , sans toucher les autres groupes, puis par 3, puis par 4.	Evolution 5 Se déplacer <b>par deux</b> avec un <b>segment soudé</b> (coude, tête, main, pied, dos, ...)	
<b>Consignes à jouer : chercher un regard et exprimer une émotion</b>		
Evolution 1 Se déplacer et chercher à <b>capter un regard</b> , le suivre le plus longtemps possible, jusqu'à ce que l'on soit obligé de changer de direction ( <b>dans le public aussi...</b> )	Evolution 2 Croiser un regard et <b>exprimer</b> une émotion... (sourire, surprise, dégoût, peur, amour, triste...).	
Evolution 3 Croiser un regard <b>reconnaître</b> quelqu'un... mais non ce n'est pas lui...	Evolution 4 - Croiser un regard et <b>se dire bonjour</b> - Croiser un regard et se un mot (comme : salade, grenouille, camembert...)	
<b>Consignes à jouer : ajouter des actions variées</b>		
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 <b>les démarches en cercle (cf fiche)</b>	
<b>Consignes à jouer : imiter des démarches variées</b>		
Evolution 1 Se suivre par 2 et imiter la démarche de mon prédécesseur 1 <sup>er</sup> . 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 <b>les démarches en cercle (cf fiche)</b>	

<b>Thème</b>	<b>MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER</b>	
<b>Titre</b>	<b>LES DEMARCHES EN CERCLE</b>	
<b>Objectif</b>	Engager l'élève dans une démarche de création et d'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>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...</p> <p>Bien observer pour reproduire et accentuer les détails importants</p>		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

<b>Thème</b>	<b>MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER</b>	
<b>Titre</b>	<b>JEU DE MIMES (CH. VIGNERON)</b>	
<b>Objectif</b>	Engager l'élève dans une démarche d'improvisation et d'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>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...</p> <p>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.</p>		On doit reconnaître les différents personnages
Evolution 1		Evolution 2

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

TELECHARGER LES AUTRES DOCUMENTS SUR LE SITE  
<http://ndmcircus.fr>

- Proposition d'un Cycle et Evaluation Niveau 1 collège
- Proposition d'un Cycle et Evaluation Niveau 2 collège
- Cycle et Evaluation C.C.F. BAC E.P.S.
- 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 Picking
- 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 Ruffin, ed EPS en poche, 2015.
- « Vers la compétence artistique », revus EPS, N°346 mars-avril 2011.

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.