

Arts du cirque – Niveau II (4è/3è)

COMPETENCES ATTENDUES

Composer et présenter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement.
Apprécier les prestations de façon argumentée à partir de quelques indicateurs simples

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 3' à 4'**
- ❖ **1 entrée et 1 final clair et précis**
- ❖ **Faire émerger un thème d'une réflexion collective**
- ❖ **1 INTERPRETATION d'un personnage**
(avec une gestuelle signifiante qui modifie son comportement et sa motricité habituelle)
- ❖ **Mise en avant de chaque prestation technique :**
 - 1 SOLO de jonglerie de niveau 1 à 5
 - 1 SOLO d'équilibre de niveau 1 à 5(Possibilité de présenter 2 artistes en même temps)
- ❖ **1 PASSING TECHNIQUE (avec 1 engin chacun)**
- ❖ **1 prestation ACROBATIQUE (regroupement d'acroport)**
- ❖ **1 MIME de SCUPLTEUR ou de MARIONNETTE**
- ❖ **1 détournement d'objets « insolites » non circassiens**
- ❖ **Prise en compte du public : orientation du jeu, échange de regards, prise à partie.**
- ❖ **Anticiper les échecs éventuels**
- ❖ **Scénographie : costumes, décor, accessoires, musique doivent être en cohérence avec le thème choisi.**
- ❖ **Rechercher l'ORIGINALITE : choix d'éléments pertinent et innovant créant la surprise (création de figures, gestuelle, rupture dans l'action, son, bruitage...)**
- ❖ **Apprécier et argumenter les prestations de ses camarades.**

CA 3 cycle 4

« S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »

ARTS DU CIRQUE

NIVEAU II

Les élèves ont vécu un cycle de niveau I

COMPETENCES ATTENDUES

Composer et présenter un numéro collectif de 3 à 4 minutes par groupe de 3 à 4, avec un **début** une **fin** et un **développement** construit avec : un **Equilibre** et un **Jonglage** chacun de niveau 1 à 5, un **Passing technique**, 1 **Mime M&S** et un **Regroupement d'Acrosport** et un **Détournement d'objet non circassien**. Les combiner pour rechercher une prise de risque personnalisée qui intégrera l'**Interprétation d'un personnage**. Costumes, décors même sommaires, accessoires, univers sonore doivent être en cohérence avec le thème choisi. Rechercher l'**originalité** Apprécier les prestations de façon argumentée, à partir de quelques indicateurs simples.

CLASSE

(4^e/3^e)

Certains titres sont empruntés à un groupe académique de formateurs de Strasbourg

LEÇON 1	EXPRESSION - MANIPULATION DE BALLEs et MISE EN PROJET
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeux d'expression : MIMER DES ETATS, DES ACTIONS : Marche et démarche. (cf fiche jeux d'expression) Partir d'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... -➤ Manipulation 2 balles chacun : cf fiche 2 balles colonne ; reproduire des figures simples à 2 balles en colonne variée...➤ Vers la routine à 3 balles ou 3 foulards. Par groupe de 4, 2 balles chacun, préparer un module de 4 figures avec entrée-final➤ Les enjeux du cycle II : sensibiliser les élèves sur l'importance de l'interprétation d'un personnage et l'originalité.➤ Constitution des groupes d'évaluation 3 ou 4 élèves.	
LEÇON 2	EXPRESSION - APPROFONDISSEMENT JONGLERIE - THEME
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeux d'expression : MIMER DES ETATS, DES ACTIONS : Parcours sensoriel + le chef d'orchestre (cf fiche jeux d'expression)➤ JONGLERIE SOLO : 4 ateliers jonglerie : Massues & Foulards – Anneaux – Balles & Bâtons du diable - Diabolos & Assiettes (4 x 7') - Consignes d'utilisation et de progression (cf fiches conseils techniques & grilles de niveaux)➤ Bilan : démonstrations avec remédiation de quelques élèves➤ Brainstorming créatif vers l'écriture d'un scénario : Recherche de thème. Fiche et 1 stylo par groupe d'évaluation, lister tous les mots qui vous viennent à l'esprit sur le thème choisi ; trier, organiser, tester, choisir les bonnes idées et mettre en scène. cf fiche "principes de mise en scène". Ou imposer une liste de thème ou laisser les élèves choisir.➤ Rappel des Contraintes scéniques : 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...➤ Donner les fiches d'aide à la mise en scène	
LEÇON 3	EXPRESSION - APPROFONDISSEMENT DE L'EQUILBRE - CHOIX DES GROUPES
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeu d'expression : MIMER DES ETATS, DES ACTIONS – IMITER : - Inventer une démarche - Se suivre par 2 et imiter le 1^{er} puis par 3 - Démarche d'imitation en cercle (cf fiche jeux d'expression)➤ EQUILBRE SOLO : 4 ateliers : Fil - rolla-bolla - Boule – Pédalier & monocycle consignes de sécurité-parade : rechercher son équilibre avec parade et aménagement. (cf fiches techniques de niveaux de 1 à 5).➤ Bilan : démonstrations avec remédiation 1 élève sur chaque équilibre➤ Choisir un engin pour se spécialiser en jonglerie et en équilibre.	
LEÇON 4	EXPRESSION - PASSING
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeu d'expression : INTERPRETER - IMPROVISER – CREER - avec Texte ou Son : Les Mots (cf fiche jeux d'expression)➤ Jeux de Passing : (cf. fiche passing) - En cercle 1 balle chacun, caler son lancer sur un meneur et au signal lancer plus haut et attraper celle du voisin de droite en se déplaçant sous cette balle (puis gauche ou 2 x à droite...) - En cercle, toutes les balles au meneur. Se passer une balle en effectuant un trajet pour que chacun touche 1 seule fois la balle et mémoriser à qui on envoie et de qui on reçoit. Enchaîner plusieurs balles. Contact visuel pour passer, 1 seule balle possible par jongleur. Quand le groupe est prêt on fait la même chose mais en se déplaçant dans tout l'espace. (ajouter d'autres engins)➤ Passing : Démonstration des différentes possibilités de passing : Balles, Foulards, Anneaux, Diabolo, mais aussi Ballon BB, sacs plastique, chaussures➤ PASSING Création : Créer plusieurs situations d'échange en variant les formes de groupement (en triangle, en carré, en ligne) et les orientations de lancers (en face, de côté, diagonalement, en verticalement, en arrière).➤ Apporter un objet « insolite » pour la séance suivante.	
LEÇON 5	MIME IMPOSE - APPROFONDISSEMENT J & E - DETOURNEMENT
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeu d'expression MINE : INTERPRETER - IMPROVISER – CREER - Sans texte : Marionnette et Sculpteur. Travail séparé en demi groupe et mise en commun. Par deux se coordonner pour jouer le marionnettiste ou le sculpteur, définir une position de départ et une position de fin. Recherche 15 min et mise en commun Choisir ensuite un des deux pour sa création et retravailler.➤ SOLO Approfondissement J & E : Choisir 1 équilibre et 1 jonglerie. Rappel des consignes de sécurité. Travail en demi groupe J & E pour progresser vers le niveau 5.➤ Bilan : démonstration avec remédiation➤ Détournement d'objet insolite : trouver des possibilités de détournement des objets apportés, (comment manipuler une canne, une veste, un égouttoir...). Faire l'ébauche de son scénario (fiches « Aide à la mise en scène »)	
LEÇON 6	EXPRESSION – REGROUPEMENT ACROSPORT - ASSEMBLER ET FINALISER
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeu d'expression : INTERPRETER – IMPROVISER – PAR-DESSUS – Avec texte Play-back : jouer une scène en silence, le texte est dit par d'autres (transformation des voix) (cf fiche jeux d'expression)➤ Regroupement Acrosport : mettre en place 1 figure statique➤ Assembler les différentes contraintes scéniques : Organisation des rotations du matériel et des espaces. Vérifier les projets de Mise en Scène➤ Bilan : démonstration d'un début de projet par un groupe et analyse technique et scénique. Remplir pour semaine prochaine les fiches « Aide à la mise en scène »	
LEÇON 7 et 8	MEMORISER L'ENCHAINEMENT – DERNIERS AJUSTEMENTS
<ul style="list-style-type: none">➤ 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

**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, Accepter les conseils du regard extérieur

LEÇON 10 EVALUATION CERTIFICATIVE DES PRESTATIONS COLLECTIVES

CA 3 cycle 4
« S'exprimer devant les autres par une
prestation artistique et/ou acrobatique »

Arts du cirque

Niveau 2 CLASSE DE 4/3è



Nom – Prénom

NOTE FINALE

30pts /20

COMPETENCES ATTENDUES

Composer et présenter un numéro collectif de 3 à 4 minutes par groupe de 3 à 4, avec un début une fin et un développement construit avec :
un Equilibre et un Jonglage chacun de niveau 1 à 5, un Passing collectif, un Regroupement d'Acrosport, un Mime Marionnette ou Sculpteur et un Détournement d'objets non circassiens. Les combiner pour rechercher une prise de risque personnalisée qui intégrera l'Interprétation d'un personnage.
Costumes, décors même sommaires, accessoires, univers sonore doivent être en cohérence avec le thème choisi. Rechercher l'originalité.
Apprécier les prestations de façon argumentée, à partir de quelques indicateurs simples.

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) 10 / 2 = 5 pts (cf grilles de niveaux)

D1 CG 1a Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité					
Jonglerie	1	2	3	4	5
Equilibre	1	2	3	4	5

PRESTATION INDIVIDUELE 17 pts						
ACTEUR INTERPRETE ET VIRTUOSE D1CG1b Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe			METTEUR en scène D3 CG3c		LE LECTEUR	
	INTERPRETATION DU THEME <u>Jeu d'acteur</u>	NIVEAU DE MAITRISE <u>Justesse du geste</u>	PASSING TECHNIQUE			
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	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 coordonnés avec son et bruitage	2.5	Leader du groupe - Organisateur – Créateur - Cherche à comprendre pour progresser	Observation juste et argumentée

MISE EN SCENE COLLECTIVE D2 CG2a 8 pts		
CADRE DE COMPOSITION ET SCENOGRAPHIE Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser		ORIGINALITE Effets de surprise Y-a-t-il recherche, imagination, création personnelle ?
0 0.5	Cadre de composition peu respecté. Pas de structure de mise en scène Projet bâclé. Pas de costume	Numéro banal
1	Cadre de composition incomplet Beaucoup d'imprécisions. Peu de costumes	<u>Reproduction</u> d'éléments appris et vus, sans appropriation ou transformation
2 3	Cadre de composition respecté mais imprécis Erreurs d'organisation, hésitations	<u>Tentative</u> de transformation de certains éléments Avec peu d'effets
4	Cadre de composition respecté. Projet approfondi et fluide Costumes et accessoires en relation avec le thème Le monde sonore sert le thème.	Choix d'éléments pertinents et innovants qui surprennent le spectateur

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 NIVEAU II (4è/3è)

FICHE DE PROJET DE NUMERO

SITUATION D'ÉVALUATION COLLECTIVE

Composer et présenter un numéro collectif de 3 à 4 minutes par groupe de 3 à 4, avec un début une fin et un développement construit avec : un Equilibre et un Jonglage chacun de niveau 1 à 5, un Passing collectif, un Mime Marionnette ou Sculpteur, et un Regroupement d'Acroport et un Détournement d'objet non circassien. Les combiner pour rechercher une prise de risque personnalisée qui intégrera l'Interprétation d'un personnage. Costumes, décors même sommaires, accessoires, univers sonore doivent être en cohérence avec le thème choisi. Rechercher l'originalité. Apprécier les prestations de façon argumentée, à partir de quelques indicateurs simples.

NOMS DES ARTISTES					
THEME :			TITRE :		
PERSONNAGE					
PASSING	(avec qui ? avec quoi ?)	(avec qui ? avec quoi ?)	(avec qui ? avec quoi ?)	(avec qui ? avec quoi ?)	(avec qui ? avec quoi ?)
MARIONNETTE SCULTEUR					
JONGLAGE	Engin Niveau :	Engin Niveau :	Engin Niveau :	Engin Niveau :	Engin Niveau :
EQUILIBRE	Engin Niveau :	Engin Niveau :	Engin Niveau :	Engin Niveau :	Engin Niveau :
MUSIQUE :			MATERIEL, ACCESSOIRS :		
FIGURE D'ACROSPORT					
DETOURNEMENT :					

Au dos de la feuille, faire le plan d'organisation de votre scène au début du spectacle. Vous pouvez faire le plan des différents tableaux dans l'ordre de présentation. Penser à la mise en scène des arrêts de jonglerie (pose du matériel). Prévoir quoi faire en cas de chute d'un d'engin ou d'exercice raté.

ARTS DU CIRQUE NIVEAU 2 - (4è/3è)
FICHE D'OBSERVATION DES NUMEROS

<u>CONSIGNES</u>	Porter une appréciation sur les prestations de vos camarades et justifier son point de vue mettre une CROIX dans la case correspondante pour chaque critère.			
OBSERVATEURS	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :

<u>ACTEURS</u>	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :
	PRESENT ET COHERENT	CONFUS	ABSENT	REMARQUES
THEME				
ORIGINALITE				
MOMENTS FORTS				
PRISE EN COMPTE DU PUBLIC	RELATION PALPABLE	ECHANGE DE REGARDS	REGARD FUYANT	
MISE EN SCENE (accessoires, costumes...)	INFLUENCE LE NUMERO	UTILISATION SUPERFICIELLE	AUCUN	

ARTS DU CIRQUE NIVEAU 2 - (4è/3è)
FICHE D'OBSERVATION DES NUMEROS

<u>CONSIGNES</u>	Porter une appréciation sur les prestations de vos camarades et justifier son point de vue mettre une CROIX dans la case correspondante pour chaque critère.			
OBSERVATEURS	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :

<u>ACTEURS</u>	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :
	PRESENT ET COHERENT	CONFUS	ABSENT	REMARQUES et JUSTIFICATIONS
THEME				
ORIGINALITE				
MOMENTS FORTS				
PRISE EN COMPTE DU PUBLIC	RELATION PALPABLE	ECHANGE DE REGARDS	REGARD FUYANT	
MISE EN SCENE (accessoires, costumes...)	INFLUENCE LE NUMERO	UTILISATION SUPERFICIELLE	AUCUN	

FICHES JEUX D'EXPRESSION DU CYCLE

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	MARCHE / DEMARCHES ET EXPRESSION	
Objectif	Rechercher un état d'attention maximal à partir d'une <u>démarche neutre</u> pour ensuite y ajouter des consignes à jouer afin de travailler le regard, l'émotion, l'improvisation, l'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>	
<p>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.</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>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 1 ^{er} . 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 DEMARCHES EN CERCLE	
Objectif	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 3^e suiveurs grossit cette démarche et le 4^e 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

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	LE PARCOURS SENSORIEL	
Objectif	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 mimer (sans parole, sans communication) l'histoire 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>
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)

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - avec texte	
Titre	LES MOTS	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Marcher de façon neutre sans rien exprimer sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, sans se toucher.</p> <p>Au signal (1-2-3-4) dire et jouer le mot correspondant au chiffre.</p> <p>1 Bonjour ; 2 Taxi ; 3 Zut ; 4 Je t'aime.</p>		<p>- Exprime le mieux possible les émotions suggérées.</p> <p>- Donne de l'intensité au jeu.</p>
Evolution 1	Evolution 2	
- 1 Hello ; 2 Non merci ; 3 Au secours ; 4 - en anglais - espagnol - italien - -	- Associer une histoire au mot (mini scène qu'il faut jouer)	

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - avec texte	
Titre	LE CHEF D'ORCHESTRE (L'ORGUE)	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p><u>Conseil :</u></p> <p>Afin de calmer le groupe, débiter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter... Ou enchaîner ce jeu à la suite du parcours sensoriel.</p> <p>Choisir dans sa tête, sans rien dire, un son, un mot.</p> <p>Au signal (le chef d'orchestre touche une partie du corps, épaule, tête, jambe...) émettre le son choisi assez fort.</p> <p>L'enseignant joue le chef d'orchestre</p>		<p>- Donner de l'intensité au jeu.</p> <p>- Ne pas faire de commentaire</p>
Evolution 1	Evolution 2	
- Désignez 1 ou 2 élèves comme chef d'orchestre.		

Jeu de MIME - Jeu d'expression : Marionnettes ou Sculpteur

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - Sans texte	
Titre	LA MARIONNETTE	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et de jeu de scène	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux, un élève est allongé (position de départ), l'autre manipule son camarade comme une marionnette pour la mettre debout dans une position finale. Pas de contact on manipule un fil imaginaire.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe (plusieurs marionnettistes peuvent se produire en même temps)</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<p>- coordination entre les deux acteurs</p> <p>- L'expression du visage de la marionnette est juste, pas rire décalé</p> <p>-</p>
Evolution 1	Peut se proposer en demi groupe classe avec le jeu du sculpteur	Evolution 2

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - Sans texte	
Titre	LE SCULPTEUR	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et de jeu de scène	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux, un élève dans une position de départ représente un bloc (pierre, bois) et, le second le sculpte vers la réalisation d'une statue.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe (plusieurs marionnettistes peuvent se produire en même temps)</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<p>Exprimer le mieux possible les émotions suggérées. Donner de l'intensité au jeu.</p>
Evolution 1	Peut se proposer en demi groupe classe avec le jeu de la marionnette	Evolution 2
		<p>A la fin, on prépare une exposition avec les œuvres. Les élèves passent observer les statues. Ensuite, on transporte les œuvres dans la réserve.</p>

Thème	PASSING TECHNIQUE	
Titre	PASSING UNE BALLE CHACUN EN CERCLE	
Objectif	Engager l'élève dans une coopération avec des partenaires en échangeant des balles	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
- En cercle 1 balle chacun (3 cercles de 10 élèves pour une classe), lancer sa balle en colonne d'une seule main. Caler son lancer sur un meneur (écouter le bruit du rattraper) et au signal lancer plus haut et attraper celle du voisin de droite en se déplaçant sous cette balle.		Etre concentré Aucune balle ne tombe par terre
Evolution 1 Se mettre d'accord sur une suite d'action à réaliser : enchaîner deux fois à et revenir à gauche.....	Evolution 2 Cf passing multi-balles en cercle	

Thème	PASSING TECHNIQUE	
Titre	PASSING MULTI-BALLES EN CERCLE	
Objectif	Engager l'élève dans une coopération avec des partenaires en échangeant des balles	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
En cercle, (3 cercles de 10 élèves pour une classe), toutes les balles au meneur. Se passer une balle en effectuant un trajet pour que chacun touche 1 seule fois la balle et quelle revienne au meneur. La fin le meneur arrête de lancer et récupère toutes les balles au fur et à mesure. Mémoriser à qui on envoie et de qui on reçoit. Enchaîner plusieurs balles. A Contact visuel pour passer, 1 seule balle possible par jongleur.		Etre concentré Aucune balle ne tombe par terre
Evolution 1 Quand le groupe a mémorisé le trajet, on fait la même chose mais en se déplaçant dans tout l'espace disponible	Evolution 2 On ajoute aux balles d'autres engins ou objets	
Evolution 3 Ce jeu peut se faire en échauffement en hand-ball, basket, football, ...		

PASSING TECHNIQUE	
à visée ESTHETIQUE et CHOREGRAPHIQUE	
PASSING COLLECTIF (1 ENGIN CHACUN)	
Créer en coopération avec des partenaires des échanges d'engins	
<u>Consignes et Organisation</u>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
Par groupe de 3 ou 4 avec un engin chacun (balles, anneaux, massues, cartons, assiettes ...). Créer plusieurs situations d'échange en variant les formes de groupement (en triangle, en carré, en ligne) et les orientations de lancers (en face, de côté, diagonalement, en verticalement, en arrière).	Etre concentré Aucune balle ne tombe par terre Contrôle visuel
Evolution 1	Evolution 2

	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 accélération 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 2 ^{ème} assiette
N2 5	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 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)							

	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				

TELECHARGER LES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES 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.