

TABLEAU D'EVALUATION DE LA PRESTATION COLLECTIVE

	NIVEAU DE DIFFICULTE (7 points)		NIVEAU DE MAITRISE (3points)	ORIGINALITE création personnelle (2 points)	EFFETS SCENIQUES Mise en scène : Musique, costume, maquillage, accessoires (4 points)	INTERPRETATION Jeu d'acteur, engagement émotionnel (4 points)
0	Difficultés de Niveau 1, statique sans combinaison	0	Plusieurs ratés gênent le bon déroulement du numéro niveau présenté trop supérieur au niveau de maîtrise	<u>Stéréotype</u> <u>Reproduction</u> Influence des référents culturels choix du thème trop éloigné du propos du collectif étudiants	Pas d'entrée - Pas de salut Aucune scénographie visible	Montrer seulement un savoir faire Se montrer
1		1				
2	Niveau 2 - 3 sans combinaison	2	quelques chutes, hésitations, manque d'assurance, amplitude moyenne	Choix d'éléments pertinents et innovants qui sert le thème (détournement d'objets utilisation des objets comme partenaire, personnages, concepts faisant partie du thème)	Peu d'organisation. Effets pauvres, naïfs ou redondants Effets d'« enrobage » des techniques de cirque ; les effets scéniques servent de « rajout », sans lien avec le thème	Réticences à entrer dans le jeu d'acteur, ou récitation, engagement timide, ou à faible portée
3		3				
4	Niveau 4-5 Peu de combinaisons	4	Le numéro est maîtrisé en permanence, les ratés éventuels sont exploités par la mise en scène.		Effets pertinents, l'univers sonore ou visuel sert le thème Bonne recherche autour des accessoires	Artiste convaincant, engagé dans « son rôle », de façon intermittente. Jeu intérieur avec ses propres émotions Personnage défini
5		5	Les figures sont réalisées avec amplitude			
6	Niveau 6 - 7 La motricité est complexe combine et enchaîne les figures sans temps mort	6			Effets permanents et intelligents, bonne utilisation de l'espace Chorégraphie structurée Effets de surprises, d'inattendus Le thème est traité entièrement et le message porté par le collectif est clair pour le public	Interprétation convaincante et continue du personnage qui permet d'établir une relation avec le spectateur. Jouer avec ses propres émotions pour provoquer des sensations dans le public Personnage écrit et poussé par le jeu de l'interprétation
7		7				

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE COLLECTIVE :

Elaborer autour d'un « concept », un numéro de cirque, en groupe (3 à 4) de 3 à 4 minutes mêlant plusieurs techniques de cirque.

Prévoir un Passing collectif. Intégrer un Passage Individuel par artiste (engin différent du SOLO).

Rechercher une prise de risque personnalisée qui intégrera un jeu avec les formes produites, le personnage interprété et le thème choisi.

Costumes, décors, univers sonore doivent concourir à capter le regard des spectateurs

et les apports chorégraphiques, esthétiques, théâtraux doivent préserver la logique cirquassienne.

Marie Jolion et Pascal Angué

Pratiques artistiques de rue EVALUATION INDIVIDUELLE

DEUG STAPS 2^{ème} année

Université Paris Sud XI - ORSAY

SOLO

Passage individuel DANS LE NUMERO COLLECTIF

	NIVEAU DE DIFFICULTE		NIVEAU DE MAITRISE	ORIGINALITE CREATIVITE création personnelle d'une gestuelle et d'un univers : effets scéniques		INTERPRETATION		NIVEAU DE DIFFICULTE	NIVEAU DE MAITRISE
0	Difficultés de Niveau 1, statique sans combinaison	0	Très mal réalisé	<u>Stéréotype</u> Influence des référents culturels	1	Montrer un savoir faire. Se montrer Pas d'entrée Pas de salut Niveau de la « démonstration »	0	Difficultés de Niveau 1, statique sans combinaison	1
1		1					1		
2	Niveau 2 - 3 sans combinaison	2	Plusieurs ratés gênent le bon déroulement du numéro	<u>Reproduction</u> d'éléments appris et vus, sans appropriation ou transformation	2	Réticences à entrer dans le jeu d'acteur, ou récitation Engagement personnel timide, le corps est peu mis en jeu	2	Niveau 2 - 3 sans combinaison	2
3		3					3		
4	Niveau 4-5 Peu essais de combinaisons	4	Quelques lâchés	<u>Tentative</u> de transformation d'un modèle en juxtaposant des éléments appris ou trouvés : création de quelques figures nouvelles,	3	Artiste élève convaincant, engagé dans « son rôle » de façon intermittente. Effets pertinents. Tentative de définition d'un personnage, démarche, masque du visage	4	Niveau 4-5 Peu essais de combinaisons	3
5		5					5		
6	Niveau 6 - 7 La motricité est complexe combine et enchaîne les figures sans temps mort	6	Le numéro est maîtrisé en permanence, les ratés éventuels sont exploités	Choix d'éléments d'accessoires pertinents et innovants qui sert le thème détournement d'objets création de nouvelles figures personnalisées	4	Interprétation convaincante et continue du personnage qui permet d'établir une relation avec le spectateur. Effets permanents et engageant ses propres émotions et celles du spectateur	6	Niveau 6 - 7 La motricité est complexe combine et enchaîne les figures sans temps mort	7
7		7			5		7		

PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPEUVE INDIVIDUELLE : SOLO et PASSAGE INDIVIDUEL

Elaborer un SOLO de 2 minutes d'une technique de cirque au choix (un équilibre ou un jonglage). Rechercher une prise de risque personnalisée qui intégrera un jeu avec les formes produites, le personnage interprété. Costumes, décors, univers sonore doivent concourir à capter le regard des spectateurs. L'autre technique sera présentée lors d'un

PASSAGE INDIVIDUEL dans le numéro collectif. Pour valider un niveau, valider entièrement le niveau précédent.

Marie Jolion et Pascal Angué

	Balles / Anneaux	Assiettes chinoises	Diabolo	Bâton du diable	Massues	Boîtes à cigares
1	5 figures avec 2 balles. 5 figures 1 Anneaux	Assiette immobile en équilibre sur 1 partie du corps.	Rouler sur le fil de bas en haut ; agiter une seule baguette.	Métronome avec les mains, en position debout. Départ du bâton immobile sur les baguettes et 2 figures enchaînées 2 fois chacune.	3 figures avec 2 massues. cascade, colonne, douche, //,	¼ de tour main droite. ¼ de tour main gauche.
2	3 balles routine. 2 anneaux cascade, colonne, douche, //,	Faire tourner l'assiette, se décentrer, accélérer la rotation de l'assiette et revenir au centre.	Contrôler l'inclinaison et lancer-rattraper.	Départ du bâton immobile et 4 figures enchaînées 2 fois chacune	2 massues départ sous la jambe et dans le dos.	Colonne. ¼ + ¼ main droite. ¼ + ¼ main gauche.
3	3 balles routine ; regard décentré, et 2 figures enchaînées 2 fois 3 Anneaux routine	Faire tourner l'assiette, lancer, rattraper, mettre sur le doigt. Passage sous 1 jambe et sous son bras	2 figures enchaînées 2 fois chacune.	Métronome avec baguettes sans bruit de contact.	2 massues cascade et frappe de la main sur la cuisse au 3 ^{ème} temps. Départ 2 M dans 1 main	Coincer coude et genou et revenir (droit et gauche). ½ tour main droite. ½ tour main gauche.
4	3 engins différents. 4 figures enchaînées 2 fois chacune.	Une baguette dans chaque main, faire sauter l'assiette d'une baguette à l'autre et revenir ; faire sauter et inverser le sens de la baguette.	4 figures enchaînées 2 fois chacune.	2 figures enchaînées 2 fois chacune.	Routine 3 massues.	Un tour sous la jambe. Boîte du milieu : 180° à gauche et à droite ; dans les 2 sens.
5	Routine 3 balles et 6 figures enchaînées 2 fois chacune.	Démarrer une assiette avec chaque main.	6 figures enchaînées 2 fois chacune.	6 figures enchaînées 2 fois chacune.	Routine 3 massues et 2 figures enchaînées 2 fois chacune.	½ tour à droite, croiser et revenir ; dans les 2 sens.
6	Routine 3 balles et 8 figures enchaînées 2 fois chacune.	Tenir 3 assiettes dans une main et une 4 ^{ème} dans l'autre main.	8 figures enchaînées 2 fois chacune : liste : Lancer, rattraper dos, 1 tour, 4 rebonds, sur baguette, autour jambe, bras, pied, soleil, lâchés baguette, ascenseur.	8 figures enchaînées 2 fois chacune. liste : Lancer, ½ tour, 1 tour, rebonds genoux, sous jambe, dans le dos, hélicoptère, ventilateur, départ pied, // corps,	Routine 3 massues et 4 figures enchaînées 2 fois chacune. liste : Par-dessus, dessous, 1 double, 1 sous jambe, 1 // corps,	Boîte du milieu : 360° à gauche et à droite dans les 2 sens.
7	4 balles : lancers synchronisé et simultané. 4 Anneaux	Une assiette dans chaque main, démarrer en même temps, lancer et échanger 2 x les assiettes (sans chute au sol).	2 diabolos.	8 figures enchaînées 2 fois chacune avec au moins 2 blocages du bâton sur la baguette et sur 1 partie du corps.	3 massues routine en double tour.	½ tour à droite, croiser et revenir avec un ½ tour ; dans les 2 sens. Changer l'ordre des boîtes en attrapant celle du milieu main D, puis main G.

PRATIQUES ARTISTIQUES DE RUE Deug STAPS 2 ^{ème} année / Université Paris Sud XI – Orsay				TABLEAU D'EVALUATION : EQUILIBRES SUR OBJETS			
	BOULE D'EQUILIBRE	FIL	ROLLA-BOLLA	MONOCYCLE			
1	Boule bloquée entre des tapis Monter à 4 pattes en position accroupie - Se tenir assis à califourchon	Traverser en tenant la main d'un camarade Parade d'un camarade sur les hanches	Sur tapis, face à une barre (un mur), se tenir à 2 mains Parade d'un camarade sur les hanches	Evoluer en ligne droite entre 2 barres (poutres) ou avec 2 pareurs			
2	Avec Tapis, boule sur place Monter du sol Tourner sur-soi-même S'accroupir, se redresser Déplacement à quatre pattes sur tapis	Traverser seul la moitié du fil Se tenir en équilibre 10s sur 1 pied Traverser en arrière tenu	Parade aux hanches Tenir 10 sec	Rouler le long d'un mur avec la main d'1 pareur			
3	Déplacements avant, arrière et latéralement sur tapis surneige	Traverser sans tomber	Sans tapis Monter et descendre seul Tenir 30 sec	Rouler avec la main d'1 pareur ou le long d'un mur			
4	chute maîtrisée Boule sans tapis Chute maîtrisée Circuit avec virages Passer 1 cerceaux sous le pied D puis G	Traverser S'immobiliser S'accroupir Repartir	Monter et descendre seul Tenir 30 sec et jonglage 2 engins ou diabolo, assiette, bâton...	Rouler en avant sans appuis 3 à 5 mètres			
5	Se déplacer en toute liberté 2 Petits sauts (1/2 tour) Monter en sautant du sol à la boule	traversée entière en arrière Effectuer ½ tour Passer dans un cerceau	Monter seul en sautant Descendre en sautant S'accroupir Passer 1 cerceaux sous le pied D puis G	Sans appuis 10 à 15 mètres avec virages			
6	Monter et redescendre d'un plan incliner Sauter à la corde trois sauts Passer deux cerceaux croisés sous le pied D puis G	Planche faciale ou arabesque 1 Saut Enchaîner 2 1/2 tour	Surélévé sur un bloc Pieds joints au centre De profil (l'égyptienne) Passer deux cerceaux croisés sous le pied D puis G	Rouler en avant et en arrière (3à5 mètres)			
7	Accélération sur 3m – arrêt maîtrisé Sauter de boule à boule avec parade	Jongler en position de maintien Saut de chat Demi traversée en déplacement latéral	Sauter ½ tour Superposer 2 rolla sur 2 rouleaux (avec parade)	Faire des rebonds à l'arrêt Rouler en avant Avec guidon			