

**Enseigner les compétences attendues dans
le champ d'apprentissage « s'exprimer
devant les autres par une prestation
artistique et/ou acrobatique »
avec les arts du cirque aux cycles 2 et 3**

**Activités de manipulation d'objets et de
jonglages**

Quels enjeux éducatifs dans ce champ d'apprentissage, avec cette activité support

ENJEUX	CYCLE 1 Oser et savoir agir en acceptant d'être regardé, de regarder	CYCLE 2 Oser et savoir agir avec une intention de communication	CYCLE3 Oser et savoir agir pour composer, créer pour partager
Utiliser une Motricité spécifique	Développer le RMB en variété relation avec le temps (la durée) et l'espace (individuel et collectif) et les engins	Contextualiser le répertoire en utilisant les paramètres du mouvement et les ressources/contraintes créés par les engins	Affiner son répertoire gestuel et l'utiliser à bon escient en fonction de l'intention
Construire l'image de soi	Oser agir en acceptant d'être regardé, de regarder	S'approprier les rôles : d'acteur et de spectateur.	Intégrer la critique pour transformer la composition ou création
Communiquer corporellement	Prendre en compte les autres. Avoir une attitude d'écoute	Produire, identifier un effet en fonction d'une intention	Utiliser les ressources pour rendre lisible une intention
Développer un rapport à une culture particulière	Assister à une production	Décrire un effet dans une production	Décoder une production Ouverture avec un travail en partenariat

Historique :

Les arts du cirque sont une forme particulière du spectacle itinérant dont l'origine se trouve à la fois dans le cirque romain et l'art des troubadours et saltimbanques du moyen âge.

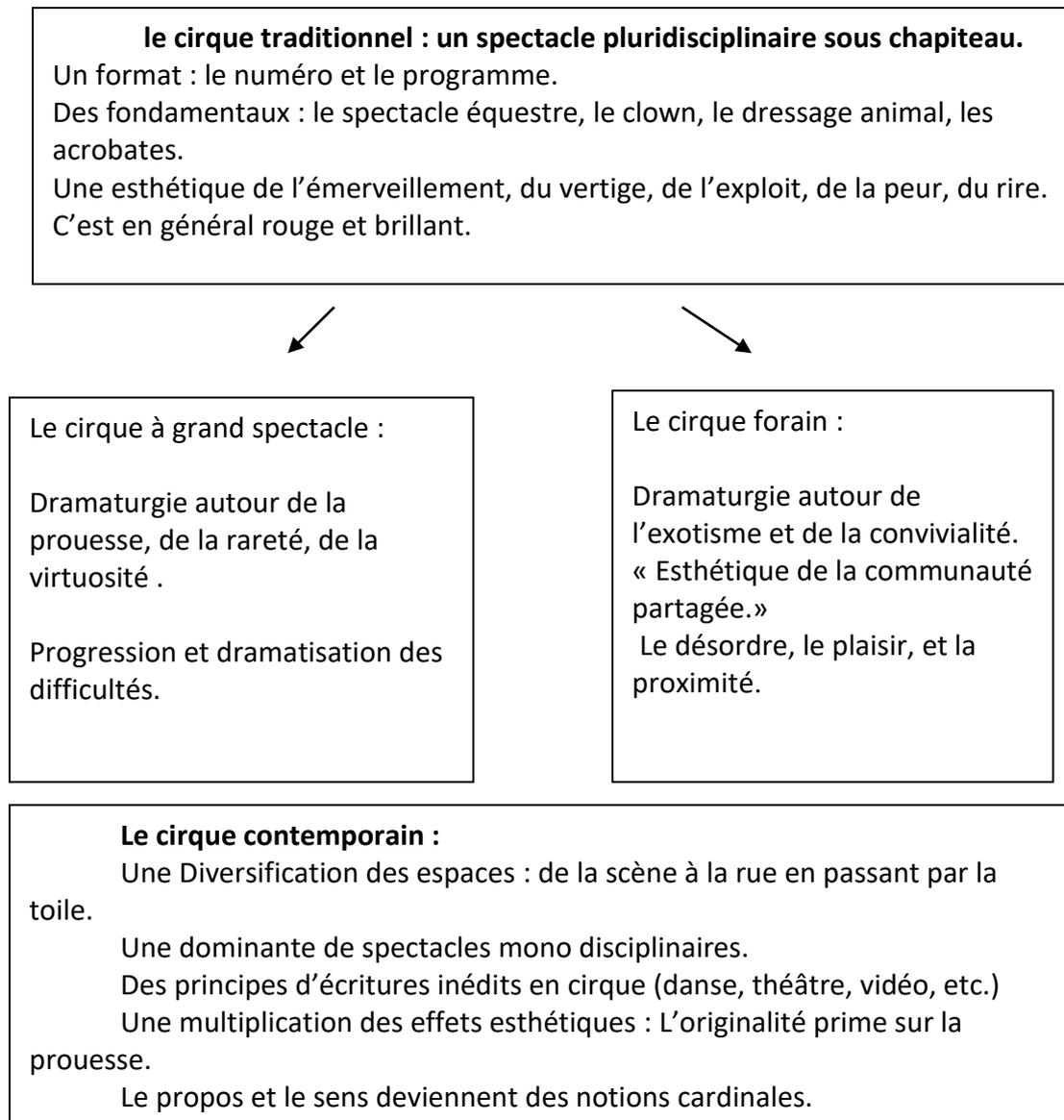
La première représentation d'un *cirque moderne* date de 1768 et a été présentée par Philip Astley à Londres. Il s'agit de représentations de spectacles équestres égayés par des bateleurs.. C'est seulement au XIX^e siècle lors des vagues de colonisation que furent introduits en France et en Allemagne les premiers animaux sauvages.

Le cirque est importé en France et en Europe par Astley en 1774 . Les familles traditionnelles du Cirque sont dans la première partie du XIX^e siècle Franconi et Rancy (le cirque Rancy à son chapiteau fixe derrière la Part Dieu à partir de 1884 (actuelle rue des Rancy). Les familles Court, Bouglione , Amar, Pinder marquent l'art du cirque entre 1880 et 1970

Dans les années 1970, le public du cirque s'essouffle et le mouvement du *nouveau cirque*, désormais appelé cirque contemporain ou "cirque de création" (dans les années 2000), fait son apparition en France. Il est porté par la démocratisation du cirque avec l'ouverture d'écoles de cirque agréées par la Fédération française des écoles de cirque. Le cirque s'ouvre et se remet en question. Ce genre de spectacle fortement théâtralisé (comme Archaos, Cirque Baroque, Cirque Plume, Zingaro , etc.) a remis en question les conventions du cirque, dit désormais *cirque traditionnel*, qui demeure cependant bien vivant, assimilant certaines des innovations du *nouveau cirque*.

Mais de quoi parle t on quand on parle de cirque aujourd'hui ?

Le cirque actuel recouvre des univers très différents :



Les arts du cirque comme support de l'acquisition de la compétence 4

Un écueil : Les représentations sociales de l'activité sont sur le registre de l'exploit, de l'expertise et de la prise de risque qui sont des impasses dans une démarche scolaire. Une autre difficulté vient de la multiplicité des familles d'activités se rattachant au cirque. Lesquelles retenir pour amener les élèves à construire les contenus d'enseignement de la compétence 4 ?

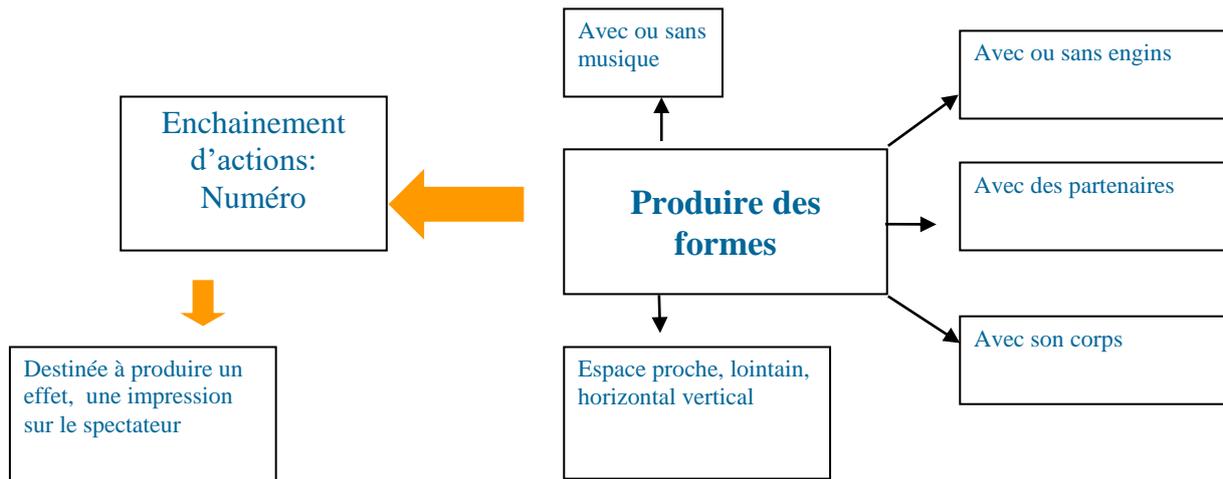
Une difficulté :

Il s'agit de produire des formes corporelles au service d'un propos expressif, à partir d'une motricité spécifique élaborée. Ainsi il faut maîtriser un certain nombre d'outils relatifs à sa

motricité et à sa sécurité avant d'envisager de créer, imaginer et produire en acrobaties ou dans d'autres familles.

Intention éducative et objectif d'apprentissage :

Montrer en groupe, une composition, un enchaînement de formes qui s'appuie sur une ou deux familles circassiennes, dans un espace orienté en vue de produire un effet sur le spectateur.



Deux familles à privilégier :

-Manipulations d'objets et les jonglages

Les jonglages étant entendus comme un rapport de contrainte en des corps et des objets en mouvement pour produire des formes et communiquer une intention.

-Les acrobaties simples à deux ou à trois.

-à certaines conditions les équilibres sur engins :

Les éléments de la sécurité active sont maîtrisés par l'enseignant et acquis par tous les élèves. La sécurité passive est mise en œuvre.

Des familles déconseillées à l'école :

Les acrobaties aériennes

Les acrobaties collectives de type pyramides à plus de deux niveaux et à plus de trois élèves

Rolla-bolla et monocycles

Les arts du clown

Quels contenus d'enseignement/apprentissage :

	Arts du cirque : jonglages, acrobaties
La dimension expressive	Expression de soi Elle est contrainte par la dimension de maîtrise de techniques Présence et concentration Parti pris poétique : le langage, la musique, les objets, le registre corporel au service d'un propos
La dimension artistique	Une intention : montrer Une démarche d'appropriation : composer, combiner des éléments maîtrisés en recherchant l'original, le surprenant : Produire des décalages : détourner des objets de leur fonction usuelle Une production culturelle à partager
La dimension esthétique	La notion d'esthétique est à construire dans la relation corps- objet / autres : <ul style="list-style-type: none"> - L'amplitude, continuité, précision - la variété - L'originalité

Les conditions de la pratique :

-Ne pas se limiter à une reproduction de formes ni à une activité exploratoire libre notamment dans la manipulation d'objets

-Le premier contenu d'enseignement à construire que ce soit dans les équilibres sur engins ou en acrobaties, est la sécurité active (Savoir s'équilibrer, savoir chuter, savoir utiliser son matériel, connaître les règles d'aide et de parade)

-Ne pas multiplier les familles circassiennes.

-Susciter la créativité :

- Favoriser l'exploration des différentes manières de faire personnelles par rapport aux différentes contraintes.

-Créer une référence commune à la classe :

.répertoire des situations et des propositions

.processus de coévaluation sur des critères de réalisation centrés sur la sécurité active. .Garder des traces.

-Installer les conditions d'une production :

la lisibilité : début fin, image forte,

la concentration,
la qualité de la réception et de l'observation

Une démarche de création commune aux autres activités :

- Solliciter, donner des outils, expérimenter, explorer, trier choisir, montrer : La nécessité d'une production
- Construire les principes d'une sécurité active
- Enrichir la motricité spécifique à chaque famille, la relation aux autres
- Apprendre à trier et choisir pour composer un enchaînement réalisé à plusieurs
- Rendre lisible la production (ponctuation et précision) par un observateur – spectateur

Des liens forts avec les autres domaines disciplinaires:

- Maîtrise de la langue : verbaliser, raconter, décrire, expliquer argumenter, récapituler,
- Vivre ensemble : règles de fonctionnement et de sécurité et communiquer autour des situations, de la production.

Un ancrage culturel nécessaire :

- Vidéo, spectacles, rencontres interclasses.
- cf document : DVD le nuancier du cirque CNDP, CNAC, horslesmurs, 2010

Pour mieux caractériser trois grandes formes du cirque actuel :
Extraits du DVD « Nuancier du cirque » CNDP, CNAC, horslesmurs 2010

Vidéo 1 Cirque du soleil « quidam »

DVD n°1, Ch : le cirque canonique ; ss chap : le cirque à grand spectacle

Un très grand spectacle, sur une **très grande piste**. Monde brillant et technologique

Esthétique de l'expertise, de l'exploit, de la précision

Dramaturgie autour de la progression et de la dramatisation de la difficulté.

La musique s'arrête au moment des exploits

La mise en scène : dominante de couleur grise et bleue et du brillant. Ensemble très structuré, voir un peu rigide. Ensemble très précis. Il n'y a pas d'incertitude, l'ensemble est très sérieux. Les corps sont parfaits.

Vidéo 2 Cie XY « le grand C »

DVD N°1, Ch : du cirque aux arts du cirque ; ss chap : l'art acrobatique, puis : l'acrobatie au sol.

Spectacle à l'esprit forain. L'espace scénique **est la piste**

Esthétique de la convivialité, du faire ensemble, de la communauté partagée.

Dramaturgie de la solidarité, de l'hétérogénéité

La mise en scène relève d'un joyeux désordre (apparent), Il y a un parti pris sur l'hétérogénéité des costumes et des corps,

Le spectacle se déroule sur une scène de théâtre, sur un fond noir faiblement éclairé, ambiance presque intimiste.

vidéo 3 Cie Prêt-à-porter « histoire amère d'une douce frénésie »

DVD N°1, Ch : du cirque aux arts du cirque ; ss chap : l'art acrobatique, puis : l'acrobatie au sol.

Spectacle dans l'esprit **du théâtre.**

Esthétique repose sur les effets et les émotions partagées

La dramaturgie est celle du théâtre (cela peut être celle du cinéma ou de la danse) Ici le propos et le sens sont centraux : on nous raconte la rencontre amoureuse de ce garçon et de cette fille.

Vidéo 4 : Cie les apostrophés. Le passage désemboîté

DVD N°1 Ch : les espaces de cirque. De la rue à l'écran. Ss chap. le cirque en rue, puis : Egayer

La forme est un quintet d'acteurs jouant dans **la rue.**

Le propos tourne autour du détournement d'objets du quotidien au service d'un propos décalé, burlesque et poétique.

Analyse des propositions autour du jonglage :

DVD N°1. Ch : du cirque aux arts du cirque ; ss chap : le spectacle jonglé, un nouveau genre.

extrait	
Cirque Lili ARMO Cie J Thomas	Les corps : un solo, assis sur une chaise , un garçon habillé avec une robe rouge Les objets : 6 balles blanches, jonglées en cascade Le propos : montrer à tous, sous tous les angles l'exploit, la maîtrise : la piste en parquet, tourne Les effets recherchés : l'admiration
Le Groom Rémi Laroussinie	Les corps : un solo, debout seul face aux spectateurs Les objets une grosse balle blanche, toujours en contact avec le corps, une veste rouge, Le propos : le jongleur semble ne pas être maître de la balle qui se déplace sur son corps, puis il semble ne plus maîtriser son propre corps Les effets : la surprise , l'inquiétude
Un Ezec Le Floc'h	Les corps : un solo, le corps est éclairé torse nu . importance donné aux mouvements du corps Les objets : un bilboquet Le propos : l'objet qui prend vie et s'autonomise par rapport à l'artiste, qui pour garder la maîtrise de son objet devient son double et produit des formes surprenantes Les effets : la symbiose corps/objet nous entraîne dans un registre très poétique
Hodja Cie Les singuliers	Les corps : un solo : un homme habillé très serré. Les objets : des hauts parleurs, des balles de ping pong, du maïs, des boîtes à vache... Le propos : l'histoire de Nasredin Hodja, le fou de la sagesse ottomane, Nasredine est un sage, fou et libre, le propos est une allégorie de cette sagesse Les effets : burlesque, étonnement, grand fouillis
Pas Perdus Cie Les	Les corps : un quatuor Les objets : le monde du billard : des cannes, une boule

argonautes	Le propos : Un homme est la table de billard, les autres jouent sur les différentes parties de son corps, une étrange partie Les effets : loufoque, décalage, rire, étonnement
Espresso Circo aero & les objets volant	Les corps : un duo . Une fille et un garçon Les objets : les massues Le propos : un monde étrange où les jongleurs sont seuls , isolés dans deux cercles de lumière et lents . les mouvements des massues, au sol pour l'un en l'air pour l'autre sont travaillés en variation de vitesse Les effets : étrangeté, inquiétude, admiration.

Autres propositions de jonglages dans les DVD :

Sur la piste :

DVD N°1 ch : les espaces de cirque ; de la rue à l'écran. Ss chap : le chapiteau un choix

Compagnie le pied sur la tête :Cirque BANG BANG Une nuit sur terre

Espace scénique : la piste. Un cercle tracé, vide, éclairé au sol

Forme : un duo fille/garçon

Objets : les balles. Nb : 3 règle : la cascade

Actions : la marche variations de vitesse d'exécution

Principes de composition : unisson, miroir

L'effet réside en l'utilisation d'outils très basiques (la marche et la cascade à 3 balles utilisés dans un monde circulaire, avec des variations de vitesse

Sur la scène :

DVD N°1 Ch : les espaces de cirque. De la rue à l'écran. Ss chap.le cirque en scène

Collectif petit travers. Pan Pot ou modérément chantant

Espace scénique : la scène éclairée à mi hauteur de manière à voir les balles

Forme : un trio

Objets : des balles blanches. Nombreuses. Une seule est donnée à voir.

Propos : Donner à voir le mouvement des balles, effacer les corps, l'effet recherché est esthétique, il porte sur les trajectoires des balles

Dans la rue :

DVD N°1 Ch : les espaces de cirque. De la rue à l'écran. Ss chap.le cirque en rue, puis : Egayer

Compagnie les apostrophés. Le passage désemboité.

Espace scénique : la rue, la terrasse d'un café.

Forme : Un quintet polyvalent. Des sketchs proposés lors d'une déambulation

Les effets : Burlesques, décalés, portant toujours un regard sur la condition humaine.

Le déménagement :

Objets : des cartons, une table des tréteaux, les cartons sont toujours en mouvement

Propos : l'aliénation d'un travail répétitif, mal organisé. Référence aux Temps modernes de Chaplin

La baguette de pain :

Objets : la baguette de pain, la cravate. Détournement de l'objet . effet burlesque par l'opposition du balancier de la cravate molle et de la baguette rigide

06/10/2021

Le balai :

Un balai détourné et transformé utilisé comme un bâton du diable. Le balai est toujours en rotation, il est toujours en contact avec le corps.

Le panier et le paquet d'oignons :

Détournement d'objets jonglés utilisés en technique contact.

La veste qui colle :

Un vêtement qui n'obéit pas à son porteur ! Qui colle , attrape. Propos burlesque.

La terrasse de café :

Objets : plateau, bouteilles, verres, eau

Jonglages et manipulations en tous genres

La canne et le livre :

Même propos

Quelles contraintes, quels choix pour l'enseignant :

<p>Les choix dans la réalisation Vont être guidés par un <u>souci de maîtrise</u> Savoir s'équilibrer, savoir chuter, savoir utiliser son matériel, connaître les règles d'aide et de parade Choisir parmi les éléments ce que j'ai appris à maîtriser, pour qu'ils soient signifiants pour les observateurs.</p>	<p>Les choix dans la composition vont être guidés par un <u>souci de communication</u> Choisir une présentation pour créer un effet de surprise ou d'originalité en fonction de ce que l'ensemble du groupe sait et veut faire.</p>
<p>L'équilibre entre les éléments de maîtrise et l'artistique est à rechercher (l'un et l'autre s'enrichissent mutuellement)</p>	
<p>L'enseignant va élargir le registre des réalisations par un <u>système de contraintes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur l'espace - sur le temps - sur la relation aux autres - liées à la spécificité de l'engin - lié à la diversification des familles utilisées 	<p>L'enseignant va permettre des choix en donnant des règles de composition :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur l'espace : formation du groupe, occupation de l'espace d'évolution, orientation par rapport aux spectateurs - sur le temps unisson ou canon, décalé...univers musical - sur la relation aux autres : nature des échanges entre engins et nature des rencontres. <p>Ces éléments de composition qui se réalisent à travers toutes les possibilités d'utilisation des objets et d'éléments corporels, peuvent être multiples variés personnelles et donner lieu à un jeu entre les Artistes (espace imaginaire et artistique)</p>

Les éléments à construire :

Cycle 2	Cycle 3
<p>Une motricité en <u>sécurité</u> avec l'objet</p> <p>Un enchaînement de <u>trois éléments corporels</u> liés à une ou deux familles</p> <p>Au moins deux types de relation à l'autre (ensemble, aide , opposition, décalage etc...)</p> <p><u>Une composition</u> parmi les éléments répertoriés</p> <p><u>Une concentration</u> du début marqué jusqu'à la fin marquée.</p> <p><u>Des critères d'observation</u> (spectateur – observateur) centrés sur la sécurité des acteurs</p> <p>Construction d'<u>un répertoire d'actions</u> à partir du codage des actions réalisées.</p>	<p>Une motricité en sécurité plus ample, continue et <u>précise</u></p> <p>Un <u>enchaînement précis de plusieurs éléments appartenant à une ou deux familles différentes (1 minute 30)</u></p> <p><u>Un agrandissement de l'espace d'action</u> par rapport à l'objet</p> <p>Une utilisation de <u>différentes variables</u> : temps, espace , relation</p> <p>Une composition qui recherche <u>un effet</u> esthétique ou artistique.</p> <p><u>Des critères d'observation</u> (spectateur – observateur) centrés sur l'impression artistique ou la dimension expressive</p> <p>créée toujours en relation avec les conditions de la sécurité.</p> <p>Construction d'<u>un répertoire d'actions</u> en fonction de leur variété et de leur originalité.</p>

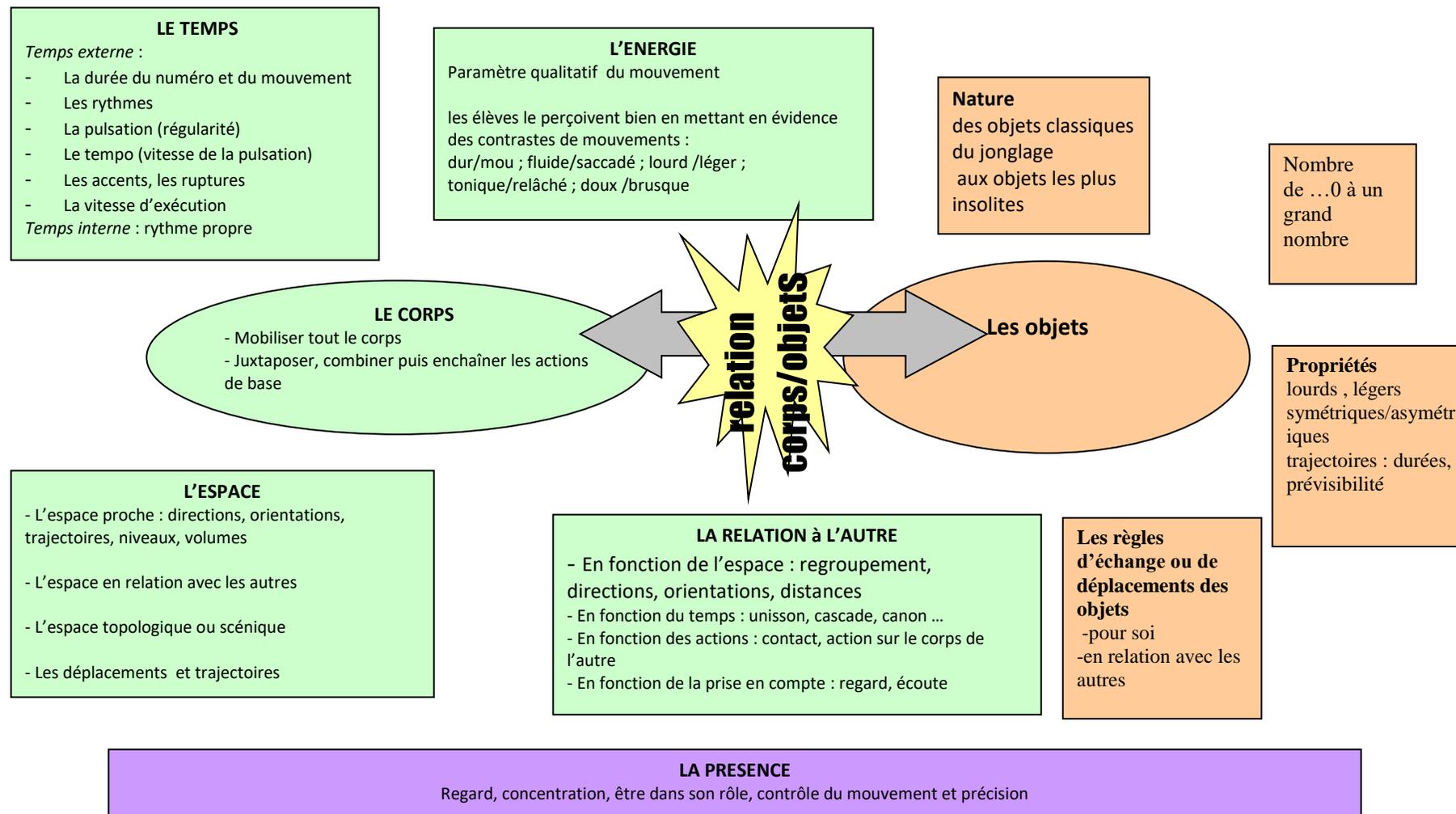
Compétences attendues en fin de module :

	Cycle 2	Cycle 3
Situation de fin de cycle	Dans un espace donné, composer et réaliser une production à trois ou quatre de trois éléments appartenant à une ou deux familles différentes en se servant du répertoire d'action de la classe. Les échanges et les relations sont variés, sur des supports sonores divers.	Dans un espace donné, concevoir et réaliser une production à trois ou quatre d'au moins quatre éléments et de cinq au plus qui prend en compte les possibilités optimales de chacun, appartenant à une, deux ou trois familles en vue de créer un effet sur le spectateur Les formations, les échanges et les relations sont variés, sur des supports sonores choisis.
Indicateurs d'acquisition	<p>Individuellement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concentré - Gestes mémorisés, maîtrisés dans l'espace, et le temps. - Observateur - spectateur respectueux et attentif <p>Collectivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mobilisation corporelle et l'utilisation des objets sont variées - La sécurité active est une préoccupation constante - Les éléments de composition sont variés. 	<p>Individuellement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reste dans son rôle - Gestes maîtrisés dans l'espace, le temps, et avec une intention artistique ou expressive - Observateur -spectateur sait situer la production par rapport aux critères et par rapport à un effet produit. <p>Collectivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilisation corporelle et manipulation des engins variées - Les éléments de sécurités sont intégrés - Les formations, les échanges et les relations sont variés pour créer un effet chez spectateur.

Des fondamentaux communs aux activités de jonglage et de manipulation d'objets :

1°) les composantes du mouvement et le jeu avec les objets :

Quelle que soit l'activité support, il y a des contenus d'apprentissages communs qui correspondent aux fondamentaux du mouvement (R Von Laban). C'est à partir de ces composantes que l'enseignant va construire les situations d'apprentissage en complexifiant les composantes et ou en jouant sur une ou plusieurs composantes



DES REMARQUES :

- Les procédés de composition (répétition, accumulation, déformation, ponctuation ...) qui servent à renforcer le propos et créer des effets chez les spectateurs seront introduits par l'enseignant.
- , le travail sur **la concentration, et l'écoute** sont importants et déterminent toute « l'ambiance d'apprentissage » lors du cycle. Etre prêt à présenter : immobile et calme, et rester dans son numéro jusqu'au bout pour finir immobile sont des postures déterminantes pour pouvoir apprendre. Ces règles doivent être installées avant tout autre travail, le temps passé dépend bien des caractéristiques des élèves.

A travers ces activités, l'enfant va progressivement :

- Enrichir sa motricité et développer sa disponibilité corporelle.
- Comprendre et structurer le temps et l'espace.
- Modifier sa relation aux autres : agir en les prenant en compte agir devant, avec et pour eux.
- Communiquer verbalement et corporellement.
- Se mettre à distance de ce qu'il fait pour comprendre et agir.
- Appréhender un monde « sensible » et maîtriser ses émotions.
- Affiner et affirmer sa personnalité (estime de soi et image de soi).
- Appréhender la culture artistique.

Un module d'enseignement /apprentissage en cycles 2 et 3

	PHASE de MISE en ACTIVITE	Phase d'expérimentation	Phase de composition	Phase de bilan : montrer
DUREE	2à 4 séances	4 à 7 séances	4 à 7 séances	1à 2 séances
OBJECTIFS de l'enseignant	<p>Installer les règles : écoute, concentration</p> <p>(voir tableau contenu d'enseignement de la compétence)</p>	<p>Alimenter Essayer de nombreuses situations En les complexifiant et en les diversifiant</p>	<p>Trier choisir composer Ne retenir que les situations qui vont nous permettre d'aboutir au numéro. Les travailler, les affiner, Introduire les procédés de composition et les lier entre elles.</p>	<p>Organiser la production</p> <p>Mesurer les progrès et aider les élèves à mesurer leurs progrès</p>
OBJECTIFS de l'élève	<p>Oser s'exprimer Jongler, échanger des objets en respectant les règles. Etre un spectateur attentif.</p>	<p>Expérimenter une multitude d'entrées. Chercher à varier les interprétations en jouant sur les variables Du corps Des objets Des relations</p>	<p>Choisir les éléments du numéro (deux à trois situations) enchainées et coordonnées Répéter, agencer, coordonner.</p> <p>Regarder autrement :exercer son regard critique sur les procédés de composition,</p>	<p>Réaliser le projet à présenter à d'autres</p> <p>Etre un spectateur avisé et respectueux du travail des autres</p>
Éléments De mise en œuvre	<p>Faire agir les élèves en facilitant leur engagement dans l'action par la facilité des exigences motrices , <u>en installant les règles de fonctionnement</u></p>	<p>Une situation, deux au maximum par séance</p> <p>A partir des situations vues lors des premières séances En les complexifiant à l'aide d'inducteurs Favoriser la recherche d'une variété de réponses et chercher à intéresser le spectateur.....</p>	<p>Permettre aux élèves de s'exercer à maîtriser les variations : temps espace, énergie relation à l'autre , objets</p> <p>Permettre aux élèves de s'exercer à prendre des indices simples sur ce que font les jongleurs Inscrire dans le temps l'apprentissage des variations en les complexifiant . Stabiliser les formes d'échanges et de jonglages par des séquences de répétition</p>	<p>Permettre aux élèves de se produire devant un public dans un espace et une durée donnée.</p>

LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENTS DE LA COMPETENCE AU CYCLE 2			
CE QU'IL Y A A APPRENDRE	CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Par rapport à une motricité spécifique ▪ Par rapport au corps ▪ Par rapport à soi/aux objets ▪ Par rapport au temps ▪ Par rapport à l'espace ▪ Par rapport aux autres 	<p>Acquérir et développer un répertoire moteur spécifique en rapport avec les objets utilisés</p> <p>Accentuer le début et la fin par un arrêt : Immobilité et regard</p> <p>Moduler l'amplitude des trajectoires</p> <p>Introduire une rupture</p> <p>Pouvoir agir avec les autres en utilisant un paramètre de composition</p> <p>Agir en relation avec l'autre les autres, établir une relation de coopération</p>	<p>Savoir ce qu'il y a à apprendre</p> <p>Connaître le but et le résultat de son action</p> <p>Mettre en relation manière de faire et résultat de l'action</p> <p>Savoir et comprendre un ou deux paramètres de l'activité</p> <p>Identifier les différents rôles</p> <p>Mémoriser ses actions</p> <p>Connaître au moins 2 moyens de créer des effets</p>	<p>Se comporter en spectateur attentif et respectueux</p> <p>Savoir se concentrer rapidement, Rester concentré jusqu'à la fin du numéro.</p> <p>Accepter de répéter</p> <p>Prendre en compte les critiques des spectateurs</p> <p>Accepter la prestation de l'autre au sein d'un groupe.</p>
Liens avec les autres domaines	<p>Evoquer et conserver une trace de son action</p> <p>Construire et utiliser un code pour conserver la mémoire des actions et les échanger</p> <p>Enrichir un référent commun</p>		
Rapports à la culture	<p>Décrire un effet dans une production de jonglage</p> <p>Observation et échanges autour d'une production</p> <p>Spectacle interclasse</p>		

LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENTS DE LA COMPETENCE AU CYCLE 3			
CE QU'IL Y A A APPRENDRE	CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Par rapport à une motricité spécifique ▪ Par rapport au corps ▪ Par rapport à soi/aux objets ▪ Par rapport au temps ▪ Par rapport à l'espace ▪ Par rapport aux autres 	<p>Acquérir , développer ,affiner un répertoire moteur spécifique en rapport avec les objets utilisés en amplitude et en précision.</p> <p>Enchaîner des actions</p> <p>créer ou recomposer ses actions</p> <p>adapter les paramètres du mouvement au service de l'intention et de l'effet</p> <p>ajuster le mouvement aux contraintes</p> <p>choisir</p> <p>simplifier</p> <p>Agir en relation avec l'autre les autres, pour l'autre</p>	<p>Savoir ce qu'il y a à apprendre</p> <p>Connaître le but et le résultat de son action</p> <p>Reconnaître les différentes manières de faire en fonction des effets créés</p> <p>Savoir et comprendre deux ou trois paramètres de l'activité</p> <p>Mémoriser ses actions</p> <p>Connaître au moins 2 moyens de créer des effets</p> <p>Annoncer/donner une intention</p>	<p>Se comporter en spectateur attentif, respectueux et curieux</p> <p>Savoir se concentrer rapidement, Rester concentré jusqu'à la fin du numéro.</p> <p>Accepter de répéter</p> <p>Prendre en compte les critiques des spectateurs</p> <p>Accepter la prestation de l'autre au sein d'un groupe.</p> <p>Accepter de débattre dans le groupe pour choisir</p>
Liens avec les autres domaines	<p>Argumenter</p> <p>Evoquer et conserver une trace de son action</p> <p>Construire et utiliser un code pour conserver la mémoire des actions et les échanger</p> <p>Enrichir un référent commun</p>		
Rapports à la culture	<p>Décoder dans une production de jonglage la relation entre effets et intentions</p> <p>Observation et échanges autour d'une production</p> <p>Spectacle interclasse</p>		

Exemples de situations :

Les situations de découverte : Installer

Ces situations permettent de s'engager collectivement dans l'activité.

Elles permettent d'installer les conditions de la pratique.

Elles peuvent servir ensuite comme situations d'échauffement ou de prise en main.

Elles peuvent aboutir à une phase de travail en groupes qui ensuite se montreront leurs productions.

Alimenter. Expérimenter

Echange en structure fermée :

But : faire circuler des objets de plus en plus nombreux sans les laisser tomber.

Déroulement : On se met en cercle et on n lève les bras.

Le maître lance un premier ballon (ou coussin, ou autre objet) à un premier élève.

Celui-ci l'attrape et le relance à un élève qui à encore les bras levé.

Une fois qu'on à relancé l'objet on croise les bras

On retient le nom de la personne à qui on à lancé.

Lorsque le ballon est revenu au maître, on dit oralement à qui on lance. Puis on recommence. en augmentant progressivement le nombre d'objets.

On commence par le faire à toute la classe puis en deux trois groupes ou quatre groupes..

Critère de réussite : Pas de chutes de ballons.

Echange en structure fermée + déplacement :

je lance et je vais prendre la place de celui à qui j'ai lancé

Une variable de déplacement est introduite :

Echange en structure fermée + déplacement +mouvement

Echange structure ouverte(+ déplacement+ mouvement)

La règle d'échange se modifie : Les objets vont vers celui dont on à pris le regard...

Des variables communes à toutes ces situations :

les objets : leur nature : des plumes , des oreillers, des livres, des bouteilles en plastique, des draps,

leur nombre : en fonction de l'effet recherché

les règles d'échange des objets : Pour soi entre soi et un autre , à plusieurs.

Les paramètres du mouvement :

Le temps : En jonglages, comme dans la musique ou la danse, intervient la notion de temps. Dans la composante temps, la gamme va de l'infiniment long à l'infiniment court, et peut aller jusqu'à l'arrêt (silence, pause).

On distingue

-la métrique qui est le temps divisé en unité mesurable. Elle émane du mouvement du jongleur et du rapport avec les objets. Il peut aussi provenir d'éléments sonores extérieurs

(musiques, percussion)

Différents éléments constituent cette structure métrique : la pulsation, le tempo, l'accent, la mesure le rythme.

Le mouvement peut créer son propre rythme (musicalité intérieure) ou suivre un rythme extérieur (musique)

-de la notion de durée, de valeur relative identifiée en terme de vitesse. Elle donne un mouvement lent ou rapide, accéléré ou décéléré (notions relatives ou subjectives).

Il s'agit d'amener l'élève à :

Prendre conscience de ses propres rythmes internes (ex: son rythme cardiaque, respiratoire) et de son propre mouvement (ex: allures de lancer rattraper).

☑ Varier la durée du mouvement et voir les contrastes (lent/vite)

Contraster ses gestes par des arrêts, des accents, des dynamismes variés

L'énergie : Sentir les nuances par rapport à une quantité d'énergie utilisée dans le mouvement (= qualité)

Jouer sur une variété de dynamismes et d'énergie (=quantité)

Quels moyens utiliser pour créer des ruptures pour ne pas avoir un mouvement uniforme :

Jouer sur la notion de poids où un mouvement peut être fort ou léger

-Faire sentir à l'élève les notions de contraction et de relâchement (ex : la marionnette)

-Lui faire prendre conscience des étirements musculaires : durée, localisation, chemin d'étirement. (ex: situation de réveil).

-Lui faire sentir les contrastes quant aux qualités du mouvement comme: dur / mou, fluide/saccadé, lourd/léger, tonique/relâché, doux/brusque,...(ex : marcher comme un astronaute ou un robot; produire une statue de cire, de chewing-gum, de béton,...).

-Partir de verbes d'actions variés, faisant appel à des mouvements contrastés : grille combinant les 3 facteurs faisant apparaître des nuances dans le mouvement :

Poids = quantité d'énergie (lourd, léger, fort, faible)

temps = la libération d'énergie(soudain, rapide, soutenu, maintenu...)

espace =trajet (direct, courbe, indirect)

exemples :

- tapoter - frapper - glisser - effleurer : - fouetter : - presser - tordre : - gifler : - flotter :

Traduire un mouvement par des états différents : ex : pressé, agacé, ennuyé, reposé,

L'espace : Sans détailler les différentes formes d'espaces à l'œuvre dans une composition jonglée

on peut se rapprocher de celles données par Laban pour l'espace en les reliant aux espaces créés ou contraints par les objets.

L'espace propre : Il nous renvoie à l'espace intérieur du corps Il est fourni par l'ensemble des sensations mises en jeu dans un mouvement.

L'espace proche : Sans vouloir trop détailler cet espace proche en jonglages renvoie à la proximité ou non des objets et du rapport étroit qu'il y a entre l'espace et le temps (grand lancer = grand espace = temps gagné.

L'espace de déplacement C'est l'aire disponible pour le mouvement

L'espace scénique : C'est l'espace qui est considéré du point de vue de la relation "acteur spectateur"..

l'espace entre les acteurs

les relations

elles peuvent être organisées en fonction

- du corps de l'autre
- de l'espace
- des rôles à tenir
- des mouvements des objets

a) Relations entre jongleurs :

Relations en fonction du temps et en fonction des rôles à jouer :

- en même temps - la même chose
- en alternance - des choses contraires
- en succession - des choses différentes
- en canon - des actions réactions

b) Relations jongleur/ spectateur.

Il faudra chercher :

- à solliciter les spectateurs pour leur envoyer un message (préciser le projet de communication, faire rire, étonner...), et laisser des traces dans leur mémoire.
- la lisibilité.

COMPOSER UN NUMERO ET PARTAGER SA PRODUCTION

En fin de module, 3 ou 4 séances, à partir du répertoire gestuel appris pendant le module ;
l'enseignant va donner DES PRINCIPES DE COMPOSITION¹ pour aider les élèves à organiser ce répertoire.

DIFFERENTS TEMPS :

1. **Dans un 1° temps : comprendre et travailler sur les principes de composition**

L'enseignant s'appuie sur des situations déjà travaillées et demande aux élèves de les refaire en mettant l'accent sur l'utilisation d'un procédé de composition et/ou d'une règle de variation, au début d'une à deux séances, comme mise en danse.

2. **Dans un 2° temps : composer**

Par groupe de 5 environ, composer une production de 3 à 5 actions avec un début, un développement, une fin (principe de ponctuation) dans une « scène délimitée et orientée. L'enseignant demande aux élèves de choisir parmi les éléments travaillés, trois ou cinq éléments et de les associer à des principes de composition pour composer leur numéro.

1 Voir page suivante

Ces éléments peuvent être transformés du point de vue de l'espace, du temps, de la relation à l'autre.

Le rôle de l'enseignant est de guider, de structurer², réguler les compositions en insistant sur la précision et la lisibilité du geste.

En fonction des âges, du vécu des élèves, le guidage de l'enseignant sera plus ou moins important. Pendant ce temps, les groupes travaillent chacun dans leur espace réservé, sans s'intéresser au travail des autres groupes.

Pour que ce temps soit intéressant et productif, il faut d'une part, s'appuyer sur les traces et le répertoire des situations travaillées en amont et d'autre part garder une trace de la construction du numéro d'une séance sur l'autre: photos, carnet de route, dictée à l'adulte pour les plus jeunes.

3. **Dans un 3° temps : partager sa production**

Chaque groupe présente sa production devant l'ensemble des élèves de la classe.

Deux passages peuvent être envisagés (en fonction du climat de classe et du travail mené pendant le module).

- Le 1° passage sert à apprécier la production à partir de critères objectifs :
ponctuation, principe de composition, effet recherché,
- Le 2° passage sert à apprécier la production à partir de critères plus subjectifs et personnels : quelle émotion, impression, quelle ambiance crée.....

QUELQUES PRINCIPES DE COMPOSITION

Un principe incontournable et organisateur

Ponctuer : organiser un début, une fin, pour chacune des séquences

Commence-t-on sur scène ou en coulisses, qui, combien, comment et qui finit, quand un jongleur (ou groupe de jongleurs) s'immobilise c'est le signal pour un autre jongleur (ou groupe de jongleurs) ?

Des principes pour créer des effets, des variations

- **Répéter et accumuler** : pour laisser une trace dans l'œil du spectateur, pour « renforcer »
- **Contraster** : provoquer des effets en utilisant la rupture (du vite au lent . . . du groupe à l'individuel, de l'ordre au désordre. . .)
- **Déformer** : donner plus de force à son propos, en accentuant, en exagérant ou diminuant, pour rendre plus expressif.
- **Surprendre** : être là où on ne s'attend pas, . . . lutter contre les rapports d'évidence entre les choses.
- **Faire une rupture** : arrêt, rupture dans le rythme, dans la gestuell

² L'enseignant peut questionner sur où et comment commence t-on et finit- on ?

06/10/2021

Choix des objets à jongler : des coussins, des ballons mousse des objets facilement manipulables Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves					S1 et S2
ENTRER DANS L'ACTIVITE : au minimum 2 séances Objectifs pour l'enseignant : Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de manipulation d'objet Installer l'attitude de disponibilité et la concentration Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)	
<u>l'embrouille</u> But : faire circuler un, des gestes sans qu'ils ne se perdent. :	On ne perd pas le geste.	En cercle. D'abord tous ensemble, puis, si possible on fait trois cercles dans la classe. <u>Déroulement</u> : le maître lance un mouvement en indiquant la direction	<ol style="list-style-type: none"> 1. le mode de lancement du geste : par un signe de la main , ensuite en prenant le regard de son voisin 2. le nombre de gestes lancés 3. le sens de déplacement des gestes 4. la personne qui lance le geste : le maître , des élèves désignés, n'importe quel élève 5. -geste toujours de face , puis pertes de repères visuels 		

Choix des objets à jongler : des coussins, des ballons mousse des objets facilement manipulables Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves					S3 et S4
ENTRER DANS L'ACTIVITE : au minimum 2 séances Objectifs pour l'enseignant : Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de manipulation d'objet Installer l'attitude de disponibilité et la concentration Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)	
<p><u>La balle vivante :</u> But : « Garder la balle vivante » : la balle ne sort pas du cercle et ne s'arrête pas de rebondir.</p>	<p>:La balle ne s'arrête pas et reste dans le cercle.</p>	<p>En cercle. D'abord tous ensemble, puis, si possible on fait trois cercles dans la classe</p> <p><u>Consigne :</u> je lance la balle en l'air avec la direction et la hauteur suffisante pour qu'elle rebondisse longtemps et à l'intérieur du cercle. En relançant, j'annonce le prénom de la personne qui venir prendre la suite...</p> <p><u>Matériel :</u> Quelques balles rebonds</p>	<p><u>Variables :</u> Manière d'inviter le suivant : par le prénom, puis par le regard.</p> <p>Déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> -on retourne à sa place. -on prend la place de celui qu'on invite -des déplacements variés autour d'un verbe d'action : glisser tourner, sauter, -autour d'une attitude : perdu, pressé, endormi, surpris -Mouvement : un geste autour du lancer à partir d'un verbe : la balle est collante, sale, brûlante, lourde, glissante. -des mouvements qui varient en fonction de l'endroit où l'on part : secteur glissé, tourné...etc... <p>On fait varier ces gestes selon les paramètres du mouvement (temps énergie espace)</p>		

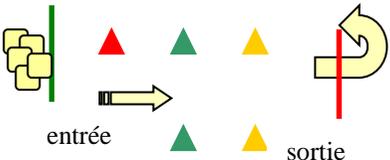
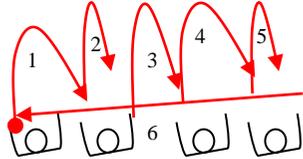
Choix des objets à jongler : des coussins, des ballons mousse des objets facilement manipulables Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves					S5 et S6
ENTRER DANS L'ACTIVITE : au minimum 2 séances Objectifs pour l'enseignant : Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de manipulation d'objet Installer l'attitude de disponibilité et la concentration Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)	
<u>but</u> : Produire des formes inhabituelles en se déplaçant en restant en contact avec le bâton	le bâton ne tombe pas. Les formes produites sont surprenantes	Matériel : grand manche à balai, bambous de 1m50 environ par deux, avec un bâton, ne pas tenir le bâton, il tient simple pression sur la paume de la main. L'un guide le mouvement, l'autre suit.	le nombre de partenaires : 2, puis 3, ...tous L'espace : grand, petit. les groupes sont séparés puis s'interpénètrent Les relations : qui mène, qui suit ? Les objets : un bâton long, court, une paille, un élastique		

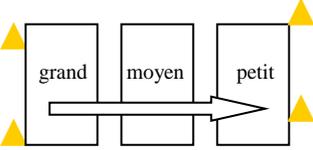
Choix des objets à jongler : des coussins, des ballons mousse des objets facilement manipulables Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves					S7 et S8
ENTRER DANS L'ACTIVITE : au minimum 2 séances Objectifs pour l'enseignant : Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de manipulation d'objet. Installer l'attitude de disponibilité et la concentration Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces	
<u>but</u> : entretenir à plusieurs une routine d'échange, en lançant toujours à la même personne, et en recevant toujours de la même personne	Les objets ne tombent pas	Matériel : des coussins ou des ballons mousse, D'abord toute la classe pour comprendre la tâche, puis par groupe de 6 à 8 élèves. En cercle, à distance pour pouvoir lancer et recevoir un objet sans difficulté. Au départ tout le monde a les bras croisés, c'est le signe qu'on est disponible pour recevoir l'objet. On retient : qui me lance l'objet, à qui je l'envoie.	Objets : -le nombre d'objets en circulation, 1, puis 2, puis 3 etc.. -la nature des objets et leurs qualités, induisant des formes (ou non) de lancer-rattraper. Règle d'échange : d'abord en structure fermée (je lance toujours au même et je reçois toujours du même), puis en structure ouverte, dans un espace de déplacement je lance à celle ou celui dont j'ai pris le regard (un travail spécifique en amont est nécessaire) Déplacements des jongleurs -Immobile en cercle - je lance et je suis : le lanceur envoie l'objet à son partenaire et prend sa place, et ainsi de suite. Déplacements aléatoires Espace : En cercle, puis face à face, puis en ligne... Taille de l'espace de déplacement : de très petit à très grand, dans le lien avec les contraintes de lancer rattrapé des objets Espaces et verbes d'action : Un espace est associé à une contrainte du mouvement : verbe d'action, temps, énergie, espace, relations,		

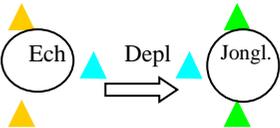
Choix des objets à jongler : des coussins, des ballons mousse des objets facilement manipulables Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves					S9 et S10
ENTRER DANS L'ACTIVITE : au minimum 2 séances Objectifs pour l'enseignant : Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de manipulation d'objet. Installer l'attitude de disponibilité et la concentration Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces	
<u>but</u> : Inventer une règle d'échange, et une règles sur le mouvement que les spectateurs doivent deviner	Les objets ne tombent pas, Les spectateurs devinent la règle (lisibilité)	Matériel : des coussins ou des ballons mousse, par groupe de 6 à 8 élèves. Inventer une règle de déplacement des objets Une règle de déplacement Associant des espaces à une contrainte du mouvement : verbe d'action, temps , énergie , espace, relations,	Ecriture de la règle , mise en œuvre dans le groupe. Elle est échangée avec un autre groupe. Les groupes essayent de mettre en œuvre l'autre règle et se montrent leurs deux productions.	La règle est écrite, ou codée ou dessinée.	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des taies				S11
Phase de structuration				
Objectifs pour l'enseignant : Outiller RENDRE LISIBLES LES JONGLAGES ET VISIBLES LES JONGLEURS Installer les attitudes et le regard des spectateurs Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>6. Avec son oreiller ou son drap trouver différentes façons de le faire évoluer dans l'espace</p> <p>7. à l'arrêt de la musique l'objet s'arrête</p> <p>8. . Montrer l'ensemble des éléments que l'on a inventé à un autre élève</p> <p>9. chacun choisit 2 éléments et les apprend à l'autre</p> <p>10. on accumule nos 4 éléments et on les présente à un autre groupe</p>	<p>L'objet ne s'arrête pas</p> <p>Etre immobile au départ et à la fin (l'enseignant ne déclenche la musique que lorsque tous les élèves sont immobiles)</p>	<p>Seul au milieu des autres</p> <p>Par 2 : on regroupe les élèves ayant le même type d'objets un acteur, un spectateur observateur puis renversement des rôles</p>	<p>La nature des objets</p>	<p>Le travail de codage pour garder la mémoire des actions des groupes sera fait sur des fiches individuelles ou de groupe et sera conservé sur l'ensemble du module</p> <p>Nommer les actions sur les objets</p> <p>En lasse revenir sur les dessins effectués et nommer les éléments</p>

Choix des objets à jongler : des oreillers et des taies Phase de structuration: Outiller Rendre visibles et lisibles les jonglages					S12
Objectifs pour l'enseignant : 2 séances RENDRE LISIBLES LES JONGLAGES ET VISIBLES LES JONGLEURS Installer les attitudes d'observation. Apprendre à regarder et à coder Créer un répertoire commun.					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)	
1. par 2 : Avec son oreiller ou son drap reprendre la phrase apprise lors de la séance précédente 2. . chaque groupe code son mouvement à l'aide d'un dessin codé et échange sa fiche avec un autre groupe. 3. Chaque groupe apprend la nouvelle phrase d'un autre duo 4. chaque duo montre la phrase apprise au duo qui l'a inventée	Rechercher la lisibilité du mouvement de l'objet et du corps La qualité du codage= les autres duos peuvent reproduire notre phrase	Par2 Par 4 :un duo acteur , un duo spectateur observateur puis renversement des rôles	La nature des objets : Les duos oreillers apprennent à un duo oreiller ou à un duo taie Les musiques	Echanger autour des fiches réalisées. Nécessité de produire un code commun concernant la circulation de l'objet, les lancers rattrapés. Réalisation d'un répertoire de classe.	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				S13
Phase de structuration				
Objectifs pour l'enseignant : INSTALLER DES DEPLACEMENTS DES OBJETS. Outils Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder Créer un répertoire commun concernant les déplacements				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>1. un à deux objets de plus que de personnes. Trouver un moyen original pour transporter l'ensemble des objets de l'autre côté de la scène en rendant très visible leur déplacement</p>  <p>entrée sortie</p> <p>2. en Aller Retour, puis plusieurs allers retours</p> <p>3. En plusieurs aller retour en rajoutant une action du corps : sauter , tourner, tomber, glisser</p> <p>4. en Aller retour continu chacun réalise une fiche « déplacements » et code ses « trouvailles »</p>	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas pendant leur transport</p>	<p>Par 4</p> <p>un acteur, les autres spectateurs observateur puis changement des rôles</p>	<p>La nature des objets : taie ou oreiller.</p> <p>Le nombre d'objet :0, 1,2, de plus que de personnes</p> <p>La règle d'échanges</p>  <p>La disposition des jongleurs</p> <p>Le mouvement des jongleurs</p>	<p>Echanger autour des fiches réalisées.</p> <p>Réalisation du répertoire de classe.</p>

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps					S14
Phase de structuration					
Objectifs pour l'enseignant : ENRICHIR LES JONGLAGES. Outils On va jouer sur les contrastes Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder					
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. choisir une fiche jonglages 2. Reprendre le mouvement en recherchant : -une grande amplitude de mouvement des objets -une faible amplitude de mouvement des objets 	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas</p> <p>Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée</p> <p>Les spectateurs identifient les 3 éléments</p>	<p>Par 4</p> <p>L'espace est matérialisé et orienté.</p> 		<p>Echanger autour des fiches choisies. par le quatuor nommer les actions , les décrire</p> <p>Conserver une trace (video, codage...) de ce premier enchainement</p>	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de structuration		S15		
Objectifs pour l'enseignant : COMBINER ECHANGES JONGLAGES DEPLACEMENTS Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>3. choisir une fiche ECHANGE et une fiche JONGLAGES. une fiche DEPLACEMENT et un type d'objets</p> <p>4. Chaque groupe travaille pour combiner les différents éléments dans le sens échange, déplacement puis jonglage</p> <p>5. chaque groupe montre sa production à un autre groupe</p>	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas</p> <p>Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée</p> <p>Les spectateurs identifient les 3 éléments</p>	<p>Par 4</p> <p>L'espace est matérialisé et orienté.</p> 		<p>Echanger autour des fiches choisies. par le quatuor nommer les actions , les décrire</p> <p>Conserver une trace (video, codage...) de ce premier enchainement</p>

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de structuration :				S16 et S17
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition INTRODUIRE LA DIMENSION DU JEU D'ACTEUR				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>Se déplacer d'un point à un autre derrière un camarade en étant son ombre exacte. Le personnage évolue lentement. Le parcours peut être semé d'obstacles ou d'objets.</p> <p>Se placer très près derrière le partenaire pour « épouser » sa forme absorber son énergie, déceler ses moindres mouvements : être son ombre.</p> <p>Etre vigilant à toutes les parties du corps mobilisées par le personnage</p> <p>.</p>	<p>Pour le personnage : se déplacer de A à B en variant son déplacement mais en gardant un rythme assez lent et des gestes simples : franchir, contourner des obstacles réels ou imaginaires.</p> <p>Pour l'ombre : être toujours « derrière », ne pas être vu, s'orienter / une source de lumière située.</p> <p>Rester concentré et attentif pendant toute la durée du déplacement ; ne pas décrocher quand il y a des spectateurs</p>	<p>Avant de démarrer « absorber » l'autre : son attitude, son énergie : la position de ses épaules, le port de tête, le relâchement des bras, des mains, l'orientation des pieds, la position du bassin...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variables du mouvement. -L'ombre « disjoncte » : fait un geste parasite, décalé ponctuellement. -L'ombre exagère, amplifie, déforme -L'ombre est en retard -L'ombre devient miroir • Communication. -Il y a 2 ombres : l'une derrière l'autre, l'une à côté de l'autre. -L'ombre fait du bruit : elle grince, chuchote, souffle... simplifications : -Le personnage est d'abord immobile, l'ombre se place. Puis le personnage réalise une séquence brève ou un déplacement court et lent. Il s'applique à dissocier ses mouvements, les juxtapose. 	
<p>En utilisant le procédé de « l'ombre » reprendre la situation Déplacement échange jonglage (Séance 15)</p>	<p>Pour les spectateurs : les 3 éléments lisibles. Le procédé « ombre » repérable</p>	<p>Marquage au sol des trois espaces (échange, déplacements, jonglage)</p>	<p>Echange : Avec ? contre, sans l'ombre ? idem pour jonglage</p>	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				
Phase de structuration :				S18 et S19
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition				
INTRODUIRE LA DIMENSION DU JEU D'ACTEURS				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>TRAVERSER la situation joue sur le procédé d'accumulations enchainées rapidement</p> <p>La tâche peut être décrochée ou s'appuyer sur les éléments « échanges-déplacements-jonglages » de la séance 15 pour les enrichir</p> <p>.</p>		<p>L'espace scénique est restreint</p> <p>1ère fois : avec un objet</p> <p>2e fois : en imitant un personnage de son choix</p> <p>3e fois : avec un son : chanter, faire des percussions diverses, interpeller le public ou une personne invisible</p> <p>4e fois : sans contrainte particulière</p> <p>Dès que l'élève précédent arrive en coulisse, le suivant part.</p> <p>L'enseignant retiens 2 passages par élève, en fonction des réactions du public et organise les ordres de passage et les sens de déplacements</p>	<p>Passer de cette accumulation a un effet d'ensemble :</p> <ul style="list-style-type: none"> -entrées : unisson cascade, canon -orientations, - tempo -qualité du mouvement 	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				
Phase de structuration :				S 20
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition				
INTRODUIRE LA DIMENSION DU JEU D'ACTEUR				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>A deux, engager une conversation dans une langue inventée et qui ne s'appuie sur aucun mot connu ou sens.</p> <p>, La tâche peut être décrochée ou s'appuyer sur les éléments « échanges-déplacements-jonglages » de la séance 15 pour les enrichir</p> <p>.</p>	<p>La lisibilité : Les spectateurs comprennent le contexte, le thème de la conversation</p>	<p>Guidage possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les deux acteurs s'éloignent l'un de l'autre -se tournent l'un autour de l'autre -prennent la place de l'autre, - touchent l'autre, -imitent l'autre -adoptent une attitude bizarre... <p>utiliser seulement des phonèmes : émettre seulement des sons, des bruits, des syllabes... qui ne véhiculent pas de sens.</p> <p>Discuter, écouter et répondre à l'autre dans la même langue que lui.</p> <p>Enrichir la conversation en intégrant progressivement des consignes sur le thème :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vous êtes dehors.... Il fait froid... - vous attendez... quelque chose -Vous détestez l'autre... -Il ne comprend rien à ce que vous dites...il vous paraît stupide -il raconte des histoires que vous ne croyez pas... 	<p>Communication</p> <p>Jouer sur le rythme et le débit de parole, l'intensité des sons, les silences, les hésitations, les coupures de parole....</p> <p>Enrichir la conversation en intégrant progressivement des consignes : Sur les objets ou accessoires:</p> <ul style="list-style-type: none"> -« Vous êtes assis, vous lui prenez son -Vous êtes derrière une vitre, -vous êtes au téléphone -il y a beaucoup de bruit, -il ne faut pas faire de bruit... <p>• Originalité</p> <p>Discussion sur des thèmes absurdes, décalés</p> <ul style="list-style-type: none"> -les légumes longs et les légumes ronds.. -le savon solide et le savon liquide -le poisson frais et le poisson pas frais -les talons hauts et les nu-pieds 	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				
Phase de structuration :				S 21
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition				
INTRODUIRE DES PRINCIPES RELATIFS A LA COMPOSITION				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>Se déplacer sur scène et entrer en relation avec un autre acteur...</p> <p>La tâche peut être décrochée ou s'appuyer sur les éléments « échanges-déplacements-jonglages » de la séance 15 pour les enrichir</p>	<p>La lisibilité de l'intention, du climat de la rencontre</p>	<p>Deux élèves se positionnent précisément sur la scène:</p> <p>Les choix portent sur</p> <p>-l'orientation : face, dos ou profil public, En arrière , sur le coté</p> <p>-la position , les attitudes : direction du regard, place des objets et des accessoires. Déroulement : le premier part: il détermine précisément : son trajet : espace, direction -la nature de son déplacement action (courir, ramper, rouler, reculer, enjamber, grimper...) - la durée de son déplacement : vitesse, arrêts...</p> <p>- sa position d'arrivée : orientation, direction du regard, attitude</p>	<p>-l'exploration, l'utilisation passagère ou continue de son objet. -L'arrêt et l'immobilité très marquée du 1er donne le signal pour le départ du second : -Le 2eme élève rejoint le 1er en respectant les mêmes consignes : il précise, pour ce qui le concerne, les paramètres de son propre déplacement et de celui de son objet éventuellement. -Les 2 élèves se rejoignent : un contact très fort se produit : contact physique mais pas nécessairement : contact visuel, sonore....une relation à l'autre. -Les 2 élèves reviennent, ou séparent de concert dans un unisson parfait</p>	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				S 22
Phase de structuration :				
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition				
INTRODUIRE DES PRINCIPES RELATIFS A LA COMPOSITION				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>Suivre un fil installé par le premier membre du groupe pour matérialiser un déplacement et des arrêts en lien avec l'action sur les objets</p> <p>La tâche peut être décrochée ou s'appuyer sur les éléments « échanges-déplacements-jonglages » de la séance 15 pour les enrichir</p>	La lisibilité du déplacement, les temps d'arrêts et images fortes créées	<p>Un espace scénique comportant trois ou 4 gros objets qui vont servir de points d'appui au fil</p> <p>Un fil est tendu sur la scène et prend appui sur de nombreux éléments (3 à 4) par le premier acteur du groupe. Chaque élève suivant passe ensuite en gardant toujours un contact avec le fil. pour chaque portion de circuit il détermine : un point de contact avec le fil, une orientation / aux spectateurs, son mode de déplacement, son action avec son ou ses objets</p>	<p>Partie du corps en contact permanent avec le fil :</p> <p>L'orientation par rapport aux spectateurs</p> <p>Le mode de déplacement</p> <p>L'action sur les objets</p>	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de structuration :				S 23
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition INTRODUIRE DES PRINCIPES RELATIFS A LA COMPOSITION				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
le jeu du hasard : tirer au sort -une figure de jonglage individuelle ou une figure d'échange en duo inventoriée - le nombre de répétition : un chiffre entre 1 et 10 - un objet présent dans la salle - une partie du corps - une qualité de mouvement mettre en scène faire deviner	La lisibilité du mouvement Du nombre de répétitions De la partie du corps choisie	Espace scénique Objets utilisés habituellement	Liées au tirage au sort	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				S 24
Phase de structuration :				
Objectifs pour l'enseignant : écriture et composition				
INTRODUIRE DES PRINCIPES RELATIFS A LA COMPOSITION				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>Choix dans le groupe : verbes d'action, espaces, objet</p> <ul style="list-style-type: none"> -chacun écrit sa phrase avec un verbe d'action, un objet, un espace -chacun se place sur la scène et la réalise 	lisibilité	<p>Groupes de 2 à 3 élèves</p> <p>Chaque élève tire au sort dans 3 chapeaux différents :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un verbe d'action (glisser, soulever, frôler, transporter, peser, balancer, tordre, se cacher, caresser, encercler ...), 1. -un objet des plus variés (plot, corde, sac plastique, ballon de baudruche, journal, carton, oreiller, drap, chaise, valise, cône, pelote de laine, ...), 2. -un espace (ligne, cercle, fermé, carré, en bas, zig-zag, huit, boîte, forêt, lieu sombre, mur, sol...). 	<p>Passer de l'accumulation à un effet d'ensemble : entrée unisson cascade, canon orientations, tempo qualité du mouvement</p>	

Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps				S 25 à S 28
Phase de Bilan:				
Objectifs pour l'enseignant : Faire le bilan des apprentissages SUR DEUX OU 3 SEANCES				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
Produire un numéro composé d'une d'entrée, de deux à trois images fortes et d'une sortie	lisibilité	Groupes de 2 à 3 élèves Chaque groupe choisit -Une entrée, une sortie -Entre deux et trois échanges -Deux ou trois jonglages -Deux ou trois déplacements -un procédé de composition		Captation vidéo Spectacle montré aux autres classes