

- C5 S'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, etc.
- C6 Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication
- C7 Travailler en groupe, s'engager dans un projet

- Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

Cette fiche présente un module d'apprentissage

# Pour entrer en piste

Par l'équipe EPS 1 de Paris

Ce module d'apprentissage aborde successivement trois techniques (jonglage, équilibre, acrosport) dans une démarche artistique.

Dans ce module d'apprentissage<sup>1</sup>, l'enfant explore, structure et réinvestit ses productions pour montrer et communiquer avec le public ; chaque technique est découverte avant d'être combinée à une autre.

## Manipuler et jongler

### Pour entrer dans l'activité

Les enfants se dispersent dans tout l'espace ; la moitié des élèves est en possession d'un objet (de tailles, formes, et matières différentes) : se déplacer et donner son objet (sans le faire tomber, sans parler) à un camarade qui n'en a pas. Dans un second temps, proposer des musiques variées dont il faut suivre le rythme pour se déplacer.

### Explorer

Dispersés dans l'espace d'action (préau, cour, salle de motricité), chaque enfant choisit un objet (cerceau, ruban, corde, assiette, ballon de baudruche, papier journal, sac plastique, plume, tissu, chapeau, etc.) et recherche différentes manières de le manipuler. Puis par 2, avec 2 objets différents :

- montrer sa façon de manipuler l'objet (mettre en équilibre sur différentes parties du corps, poser, tourner, faire rouler sur place, en déplacement, etc.) ;
- reproduire les propositions du camarade avec son objet ;
- échanger les objets et rechercher de nouvelles manipulations.

En fonction des réussites des enfants, introduire une puis des musiques avec des rythmes différents.

### Structurer et réinvestir

Par 2, chacun avec un objet, trouver plusieurs manières d'échanger cet objet.  
Par 4, chaque duo montre ses différentes



Illustrations : Carro

manipulations possibles dans l'échange puis décide de conserver 2 manières d'échanger l'objet pour construire un enchaînement à 4.

### Montrer

Des consignes d'observation sont données aux spectateurs (identifier les trajets, les points de contact, les attitudes et le regard...) qui, dans un second temps, imposent une contrainte nouvelle à intégrer pour faire évoluer les productions : posture de départ ou d'arrivée (assis, à genoux), déplacement dans un espace matérialisé (une ligne, un cercle...), etc.

## Développer son équilibre

### Pour entrer dans l'activité

Les élèves se déplacent en dispersion dans la salle et, au signal sonore, s'immobilisent en statue pendant trois secondes, en respectant un nombre d'appuis ou de contacts au sol annoncés (d'1 jusqu'à 5). À partir de ce jeu des statues, varier les modes de déplacement, choisir des positions adaptées à la musique, etc.

### Explorer

4 à 6 petits parcours d'obstacles (échasses, mini-poutres, caissettes, plots rigides, cordes, cordelettes, chaises, plans inclinés, etc.) pour se déplacer en conservant son équilibre. Varier les appuis ou les points de contact, diversifier les modes et orientations des déplacements (reculer, sauter, glisser s'immobiliser, se retourner, se renverser, se croiser, se suivre...), moduler le nombre d'enfants en action simultanément, etc.

### Structurer et réinvestir

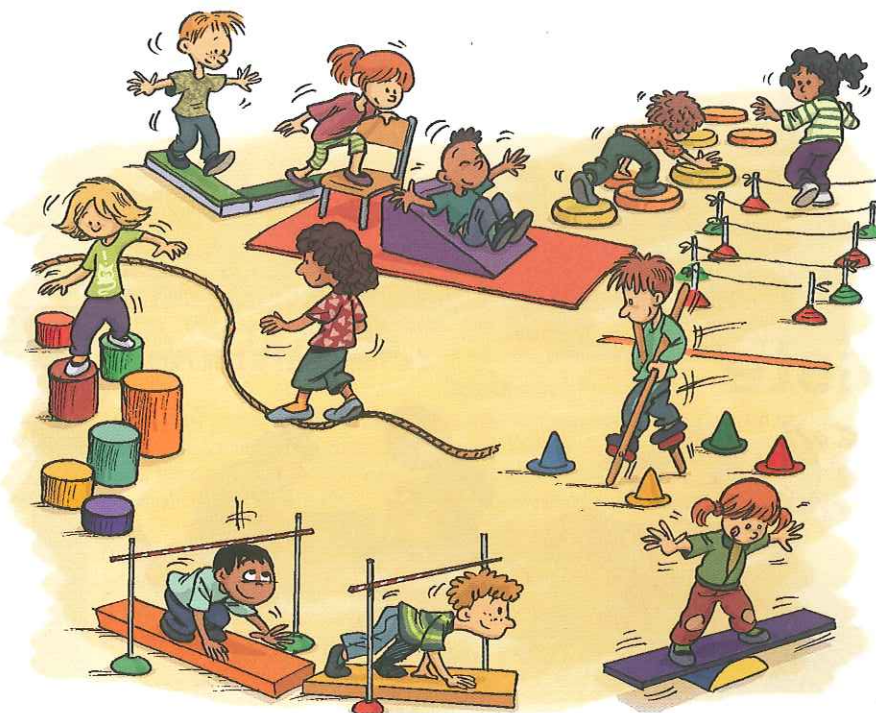
Se déplacer en respectant 2 ou 3 contraintes (appuis, formes de déplacement, orientation, etc.).

### Montrer

En musique, les élèves d'un atelier pré-

1. Cette présentation est extraite des modules d'apprentissage élaborés par l'équipe départementale EPS de Paris : Dominique Colas, Roselyne Beretti, Corinne Mazel, Corinne Pierrotti, Sophie Ceylon (CPC-EPS), coordination Annie Sébire (CPD-EPS), <http://eps-premier degre.scola.ac-paris.fr>.





chent différents équilibres en variant le nombre de contacts (pied/main, dos/fesses, genoux/mains, genoux/fesses...).

### Structurer et réinvestir

Enchaîner 2 équilibres stabilisés avec des points de contact différents puis enrichir cette production en respectant des contraintes (le nombre d'appuis, le passage par une position imposée, l'absence de contact au sol pour un voltigeur, etc.).

### Montrer

Entrer dans l'espace matérialisé au sol, le « cercle magique », pour réaliser son enchaînement constitué d'équilibres avec des points de contact différents.

### Composer un spectacle

#### Pour entrer dans l'activité

Par 2, se déplacer dans l'espace l'un derrière l'autre en reproduisant les gestes du meneur.

#### Explorer

Choisir des matériels de jonglage et les manipuler sur les parcours d'équilibre (poutres, caissettes, bancs, chaises, etc.) ou dans des situations d'acrobatie simples (1 porteur, 1 voltigeur).

#### Structurer et réinvestir

Chaque groupe d'élèves se détermine pour combiner deux thèmes (jonglerie et équilibre ou jonglerie et acrosport) et réalise une composition visant la prouesse. Ils l'expérimentent ensuite sur des musiques différentes.

Instaurer des règles de composition (entrée, sortie de scène, nombre de liens entre les éléments, orientation des déplacements, support sonore, etc.), répéter pour mettre en forme avant de présenter sa production aux autres.

#### Montrer

Des critères d'observation sont donnés aux spectateurs pour apprécier le respect des consignes et la qualité de la recherche : choix et utilisation des objets, organisation du groupe, etc. Ils énoncent également ce qui les a surpris, les moments forts, les originalités, l'adéquation avec la musique... autant d'éléments indispensables au partage des émotions. ●

**Équipe EPS 1 de Paris (75).**



#### Pour en savoir plus

En complément à cette fiche, une grille d'observation des élèves est téléchargeable sur [www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com), (rubrique EPS 1, n° 139, sommaire).

sentent leurs évolutions sur un parcours choisi. Les observateurs proposent des contraintes supplémentaires (maintenir en équilibre sur un élément, évoluer à 2 simultanément, etc.).

### Acrosport : construire un équilibre à plusieurs

#### Pour entrer dans l'activité

À partir du jeu des statues, s'immobiliser à 2 (puis 3) avec un (ou plusieurs) point(s) de contact. Présenter ensuite les

règles de sécurité : le porteur est correctement placé et « gainé » (corps tonique, indéformable, appuis solides) ; le voltigeur doit se positionner à la verticale des appuis du porteur en prenant appui sur son bassin ou ses épaules (jamais sur le milieu du dos) ; monter et descendre doucement (comme un chat), ne pas sauter, ne jamais rester trop longtemps.

#### Explorer

Dans un espace sécurisé (tapis), 2 (puis 3) élèves, avec l'aide d'un pareur, cher-

