

JEUX COLLECTIFS

EN CIRQUE

Présentation :

Tous les jeux de balle utilisés fréquemment dans le primaire sont souvent très riches. Reportez-vous aux ouvrages pédagogiques traitant du sujet pour découvrir des centaines de jeux qui peuvent recouper le thème de jonglerie. Ces jeux se font à 2 partenaires ou en groupe. Les échanges se font en lancers simultanés ou alternés. L'intérêt de ces jeux préparatoires au passing est la prise d'informations qu'ils permettent sur les partenaires. L'objectif est d'automatiser la précision des passes, pour se concentrer sur les trajectoires afférentes venant des partenaires.

Quelques exemples :

MASTA BALL : (niveau : débutant) "le principe est simple: autant de balles que possible, autant de joueurs qu'on désire, le but étant de se les lancer les balles (sans forcément jongler) peu importe l'ordre ou la régularité, assis par terre en rond, de façon à ce qu'on puisse ramasser les balles sans devoir se lever. Ça paraît assez simple mais avec suffisamment de balles ça peut développer les réflexes, et initier au passing. On peut ajouter de la compétition: si quelqu'un se retrouve avec toutes les balles, il perd. On peut aussi faire ça debout, mais dans ce cas il peut être plus simple de définir des zones pour savoir à qui il revient d'aller chercher une balle en fonction de la ou elle tombe. En dehors de ça il va sans dire que chacun est libre de modifier, ajouter ou supprimer des règles.

RELAIS : (niveau Débutant) : 2 équipes doivent faire progresser une balle d'un point à un autre, sans que les joueurs se déplacent. Les manipulations peuvent être variées.

COURSES DE VITESSE : (niveau débutant à expert) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT) : On ne peut se déplacer qu'en jonglant.

Le mieux est de mettre une ligne de jongleurs partant en même temps. On peut aussi placer des obstacles ou difficultés supplémentaires (enjamber, monter des échelles, passer sur une poutre, s'accroupir pour passer dessous, course en sac, garder un oeuf sur une petite cuiller dans la bouche...).

FILE INDIENNE 🟡 : Celui placé en tête envoie derrière lui, par dessus sa tête. Le joueur derrière lui la récupère et la lance pareillement à son coéquipier derrière lui.

LE PASSING LE PLUS LONG 🟡 : (prérequis : passing (1 balle ou plus)) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) : Un classique des jeux de la jongle : 6 objets (ou moins pour les débutants) , une ligne de passeur fixe et un ligne de passeur qui recule. Le couple de passeur qui réalise le passing le plus long gagne la partie. Pour mettre tout le monde à niveau n'hésitez pas à organiser en parallèle des passing à 7 objets pour les jongleurs expérimentés. Décernez ensuite un couple vainqueur pour chaque catégorie.

LE PASSING LE PLUS GRAND 🟡 : (prérequis : passing (1 balle ou plus)) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) : Voici une oeuvre intéressante à réaliser avant le grand lancé final : réaliser un passing avec le plus grand nombre de jongleur. La formation est une formation classiques en forme de V puis les jongleurs viennent s'ajouter un par un pour réaliser un N, puis un W et ainsi de suite jusqu'à la formation la plus grande.

LA RONDE 🟡 : Joueurs en cercle, faire passer une balle de main à main le plus rapidement possible.

variables :

- dos tourné vers le centre.
- alternativement, 1 jongleur regarde le centre, l'autre regarde vers l'extérieur. Chacun donne donc à un jongleur face à lui.
- introduire une deuxième balle, et une deuxième équipe (alternance des joueurs équipe 1 - équipe 2). Chaque équipe fait passer sa balle de partenaire à partenaire. Chaque équipe essaie de rattraper l'autre équipe en faisant tourner sa balle plus rapidement.
- 2 balles chacun : B1 dans M.D., B2 dans M.G.. Je lance B1 vers M.G., B2 vers mon partenaire de gauche (mon partenaire de droite m'envoie à ce moment sa B2 vers ma M.D.), puis continuer en lançant toujours les balles dans la même direction.

LE CONCOURS D'ENDURANCE : (niveau débutant à expert) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) : Un grand classique également, le vainqueur est le jongleur qui tiendra le plus longtemps ses objets en l'air. Vous vous en doutez ce genre de concours peut s'éterniser, surtout à trois balles. Une solution intéressante peut consister à faire concourir en parallèle les concours de 3, de 4 et de 5 objets. Les jongleurs devront choisir la catégorie qui leur convient. Et si le jeu dure encore l'on peut rajouter des épreuves : s'accroupir et se relever, se tourner sur soi-même, sautiller, puis sauter sur place à pied joint. Après ces épreuves toutes les balles devrait se retrouver par terre et un vainqueur devrait être désigné dans chaque catégorie. Si tel n'est pas le cas, arrêtez les concurrents restant et obligez-les à passer dans la catégorie suivante pour disputer une grande finale.

LE GRAND CHELEM : (niveau débutant à confirmé) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) : Une invention du jour, qui n'en n'est pas vraiment une. Sur le même principe que le concours d'endurance, alignez les concurrents pour un concours de 3 à 5 objets puis proposez leur la suite de figures qui suit :

- cascade (3 & 5 objets) / fontaine (4 objets).
- demi-douche.
- cascade / fontaine inversé .
- douche complète.

Donnez-vous un temps donné (par exemple 30s) et lancez le concours. Les chutes sont éliminatoires. Pour les transitions entre figures, vous avez le choix :

- tout est permis, y compris l'arrêt complet des objets.
- l'arrêt est obligatoires entre les figures, comme ça pas de jaloux.
- interdiction d'arrêter complètement les objets entre les figures.

Toutes ces figures sont des figures "classique" que chaque jongleur devrait connaître, mais il est possible de constituer des listes à thème différentes : mill's mess, rolling, passes autour du corps et siteswap sont de bon exemples. Si la liste de figure comporte des figures assez peu connue ou compliquée, n'hésitez pas à la diffuser dès le début de votre convention. Cela constituera une motivation supplémentaire pour les jongleurs qui devront alors apprendre ces figures dans les ateliers proposés.

COMBAT : (niveau confirmé - A.S.) : Toute la classe jongle à 3 balle, dans un terrain réduit. Objectif : gêner les camarades pour faire tomber leurs balles, tout en continuant soi-même de jongler. Le vainqueur est le dernier élève à ne pas avoir fait tomber ses balles. Tout joueur ayant fait tomber 1 balle ne peut plus participer, et n'a donc pas le droit de gêner ses camarades.

PATATE CHAUDE : (Prérequis : cascade 3 balles) : (proposition de Manuel) chaque élève possède 2 balles. La patate chaude est une autre balle (si possible de couleur distinctive). Un premier élève la prend et jongle avec, puis la lance à un camarade, qui doit se mettre à jongler avec, avant de l'envoyer à un autre élève. On peut donner une forme compétitive en éliminant chaque élève qui fait tomber la patate, jusqu'au dernier.

VOLLEY : (niveau moyen, apprentissage du passing) : 2 balles par élève, + 1 balle de couleur différent (ce sera le "ballon"). Les élèves se répartissent de part et d'autre du filet de volley. On peut dans un premier temps jouer en 1 contre 1. Par la suite, on mettra 6 joueurs sur terrain officiel de volley, les joueurs se feront des passes. Règles : 1 joueur jongle à 3 balles (les 2 lui appartenant, plus le "ballon"), puis envoie le "ballon" à un partenaire ou de l'autre côté du filet. Le joueur recevant le ballon doit donc se mettre à son tour à jongler à 3 balles. (Il doit en fait lancer sa première balle avant de recevoir le "ballon", afin de jongler immédiatement.) Si le ballon tombe au sol dans le terrain, ou qu'un joueur le fait tomber en jonglant, 1 point revient à l'équipe adverse.

FOOTBALL : (niveau moyen (2 balles) à confirmé (3 balles)) : matériel : 1 terrain de foot de taille réduite (15m*10m), le but est matérialisé par 2 cônes espacés de 2 m., il n'y a pas de gardien. 1 ballon de football. Tous les joueurs jonglent (à 3 ou 2 balles, selon le niveau). Les règles sont celles du football : marquer un but en se faisant des passes. Les joueurs doivent jongler en permanence, tout en essayant de guider avec les pieds le ballon de foot. Si un joueur fait tomber une balle, il ne peut participer à l'action (interception ou manipulation du ballon) tant qu'il n'a pas ramassé sa balle et s'est remis à jongler.

LE DIABOLO QUI MONTE : (niveau : débutant diabolo) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) :Tendez une ficelle entre un point relativement bas et un point relativement haut avec un dénivelé de 4 à 5 mètres de hauteur. Demandez aux concurrents d'accélérer leur diabolo puis de le poser sur cette ficelle, le diabolo qui aura le plus d'élan montera le plus haut et désignera le vainqueur.

LA TETE QUI TOURNE : (niveau : moyen diabolo) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) :Un concours chavirant, le concours de lancé avec pirouette. Les

concurrents doivent lancer le diabolo en l'air, exécuter une pirouette sur eux-même, puis le rattraper avant de recommencer, le tout sans perdre le rythme bien entendu.

CONCOURS D'ENDURANCE : (niveau : 2 diabolos) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) :Le concours d'endurance au diabolo se révèle de la même difficulté que le concours de 5 balles. Il s'agit de tenir le plus longtemps possible un grand carrousel à deux diabolos. Des complications peuvent être amenée au fur et à mesure : pirouette(s). Soleil entre chaque lancé. Augmentation ou diminution de la hauteur des lancés. Passage en colonnes saut de puces

LES ASTRES SOLAIRES : (niveau : moyen diabolo) (idée extraite du site des [Cloon Brothers Band](#), de Sylvain GARNAVAULT (note : la section "jeux" n'est hélas plus disponible sur son site)) :Ceci est un concours du plus grand nombre de soleils réalisé sans reprise de vitesse (diabolo Yo-Ho interdit). Il peut se réaliser à un ou à deux diabolos, tous les types de soleils sont accepter. Avec un diabolo vous pouvez obliger les concurrents à exécuter leurs soleils dans le sens inverse de leur sens de rotation afin d'accélérer le dénouement des choses.