

De découvrir ses possibilités corporelles

aux

activités de cirque



ACTIVITES DE CIRQUE

Cycle 1

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

Connaître son corps et manifester **de l'aisance corporelle**.
Coopérer, établir des relations de plus en plus nombreuses, **socialisation**.
Elaborer un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires.
Se repérer dans **l'espace**.
Comprendre et mettre en œuvre des codes, des règles.

Les activités

Les activités de cirque.
Découvertes de ses **possibilités corporelles**.
Apprendre à mettre en jeu **son corps tout entier**.
Donner à l'enfant des occasions de prendre des repères dans l'espace pour **réussir ses actions**.

En fin de cycle 1, l'élève sera capable de :

- reproduire une posture.
- s'immobiliser dans une position choisie et la garder.
- trouver les différents appuis pour tenir une position.
- faire un projet d'action à court terme.

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre l'élève ?

Habiletés motrices :

- augmenter la quantité et la variété des actions, se lever, se coucher, rouler, s'accroupir, s'agenouiller, s'immobiliser, s'équilibrer, se déplacer.
- produire une grande diversité de déplacements, de positions.
- augmenter ou diminuer le nombre d'appuis au sol.
- construire une pyramide seul, s'immobiliser en acrobate seul ou à 2.

Méthodes :

- fixer son attention, se concentrer pour réaliser une action devant les autres.
- oser se montrer.
- mémoriser une position corporelle après avoir lu une image, une photo.

Attitudes et motivation :

- construire son autonomie.
- coopérer, établir des relations.
- vivre des expressions originales, source d'émotion, de plaisir, d'intérêt.

Notions et connaissances :

- découvrir son corps dans sa globalité et repérer ses différentes parties.
- savoir nommer les différentes parties corporelles.
- structuration spatiale.

Cycle 2

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive :

- exprimer corporellement des images, des photos.
- Réaliser des actions acrobatiques mettant en jeu l'équilibre.
- Agir en fonction d'un **risque reconnu et approprié.**

Les activités

Les activités de cirque.

Activités de type gymnique en milieu sécurisé, incluant les appuis, les déplacements, les équilibres qui facilitent la gestion du risque.

En fin de cycle 2, l'élève sera capable de :

- construire un projet d'action.
- réaliser un petit enchaînement à 2 ou à 3 en l'organisant (un début, un déroulement, une fin).
- s'immobiliser dans une position corporelle pendant 3 secondes.
- de s'organiser par rapport à ses possibilités corporelles avec les autres dans un espace déterminé.
- d'accepter différents rôles (porteur/voltigeur).

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit savoir l'élève ?

Habiletés motrices :

- diminuer de plus en plus ses appuis au sol - effectuer des formes variées Porter/Parer /Voltiger
- de trouver son équilibre en prenant des attitudes stables.
- maîtriser de mieux en mieux des situations déséquilibrantes.
- réaliser des actions motrices plus précises.
- développer sa souplesse articulaire.
- réaliser des actions de plus en plus complexes.

Méthodes :

- gestion du risque - coopération et organisation – autonomie - mettre en œuvre des règles, des codes (parade)
- respect de l'autre - capacité à se concentrer - réfléchir sur la meilleure façon d'agir pour réussir.
- Accepter de changer de rôle (voltigeur, porteur, parade).

Attitudes et motivation :

- oser se montrer, montrer aux autres un petit enchaînement (un début, un déroulement, une fin).
- Avoir un regard objectif mais critique de manière positive sur sa production ou sur la production des autres - Pouvoir se dépasser en gérant les risques - oser perdre ses repères visuels.

Notions et connaissances :

- accès au patrimoine culturel (pratiques sociales, arts visuels).
- mieux connaître son corps.
- parler pour formuler son projet.
- éducation à la Santé et à la Sécurité.

CYCLE 3

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive



(cette compétence est indissociable de la notion de « regard de l'autre », donc des notions d'acteur et de spectateur).

Activités

Réaliser et enchaîner plusieurs formes d'action, codifiées ou non, avec ou sans engin, dans les familles suivantes :

- acrobaties : se renverser, rouler, sauter, seul ou à plusieurs...
- activités d'équilibre : s'équilibrer dans différentes positions sur engins instables, porter, voltiger, parer à plusieurs (**Acrosport**)).

A LA FIN DU MODULE, L'ELEVE SERA CAPABLE :

- d'être tour à tour  -interprète (voltigeur, porteur et pareur),
- metteur en scène
- spectateur (actif)
- de construire, en groupe, un enchaînement  - choisir des figures et les réaliser
- élaborer des liaisons dynamiques entre ces figures
- prévoir un début et une fin marqués

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre l'élève ?

HABILETES MOTRICES

- porter/ voltiger : être tonique/ gagner son corps/ verrouiller ses articulations/ placer son bassin en rétroversion/ aligner ses segments/ placer et orienter ses appuis/ transférer son poids en fonction des appuis/ tenir des prises solides/ utiliser son bras libre
- parer : aide à monter/ à ne pas chuter/ à redescendre
- utiliser et maîtriser différents modes de déplacement pour relier des figures entre elles

METHODES

- explorer et rechercher différentes solutions pour bâtir une figure stable/ pour passer d'une figure à l'autre/ pour marquer un début, une fin/ pour lier des figures entre elles
- déterminer les critères d'appréciation de la prestation (maîtrise d'exécution des figures, performance) et établir une grille d'évaluation
- hiérarchiser des figures par rapport à la difficulté/à la prise de risque
- situer son niveau de pratique et choisir, reproduire ou créer des figures adaptées à ses possibilités
- avoir un regard actif = élève spectateur : repérer le respect des règles de sécurité/ le respect de la consigne donnée
- respecter un ordre de montage/démontage
- se repérer dans un espace délimité/ se repérer par rapport aux autres
- inventer, mémoriser et réaliser un enchaînement

ATTITUDES ET MOTIVATIONS

- construire, appliquer et intégrer les règles de sécurité propres à l'activité
- élaborer un code de communication
- accepter le contact physique/ ne pas faire mal à ses camarades
- faire confiance aux autres
- accepter les jugements
- être à tour de rôle l'interprète : pareur, porteur, voltigeur/ le metteur en scène/ le spectateur

CONNAISSANCES :

- l'activité et de ses caractéristiques : sensations, enchaînement, mobilité/immobilité, stabilité/instabilité, modes de déplacement, rotation, renversement
- les règles de sécurité propres à l'activité
- notions spatiales : trajectoires, position par rapport au public, aux autres, occupation de l'espace, prise de repères, distinction espace de démonstration/espace d'observation
- notions temporelles : avant, après, synchronisme, décalage, durée d'immobilité/d'évolution, chronologie des actions, démarrage, arrêt, rythme, utilisation d'un support musical
- connaissance de son corps (possibilités physiques, réactions à l'effort, schéma corporel)

Compétences spécifiques

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive.

*Réaliser et enchaîner plusieurs formes d'action, codifiées ou non, avec ou sans engins, dans les familles suivantes :

- Acrobaties : se renverser, rouler, sauter, seul ou à plusieurs...
- Activités d'équilibre : s'équilibrer dans différentes positions sur engins instables, porter, voltiger, parer à plusieurs (Acrosport)
- Manipulations/jonglerie : jongler, lancer, rattraper, faire tourner...
- Expression et communication (Clowneries, Dressage, Cavalerie...) : diverses actions motrices destinées à faire rire, à émouvoir, à surprendre...

En fin de cycle, pouvoir :

- Présenter, seul ou à plusieurs, un numéro formé d'un enchaînement de 5 actions minimum, choisies parmi 2 des 4 familles (**acrobaties, activités d'équilibre, manipulations/jonglerie, expression/communication**), et comportant une entrée, un milieu, une fin.

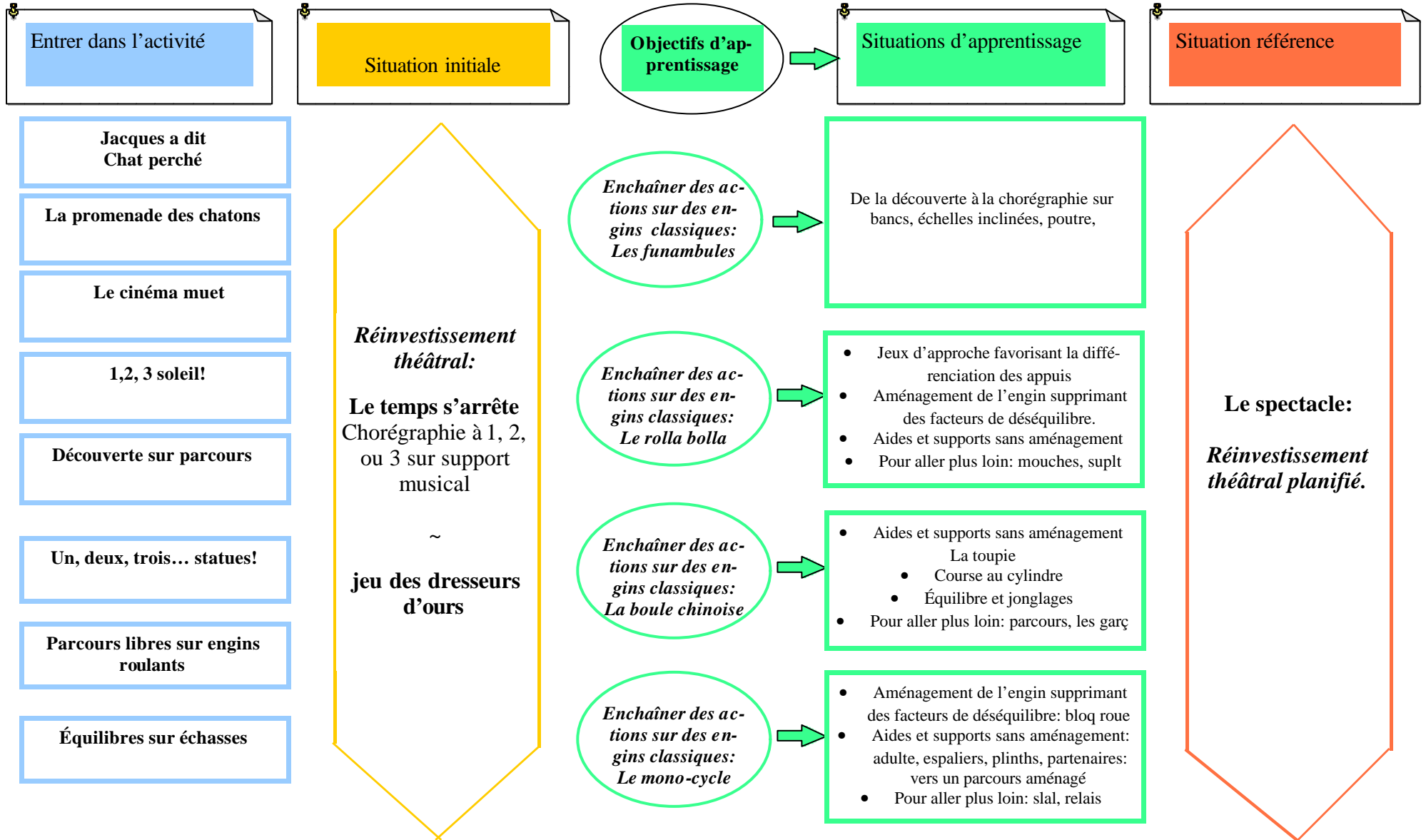
Un exemple de maîtrise d'une action dans la famille « Manipulations/jonglerie » :

- Jongler de plus en plus haut, de plus en plus vite, de plus en plus longtemps, en variant les positions du corps, sur des surfaces surélevées, étroites, mobiles, mouvantes, seul ou avec des partenaires, en variant les objets.

*S'exprimer corporellement seul ou en groupe et communiquer aux autres des sentiments ou des émotions :

- Traiter les activités précédentes pour construire un numéro : Une entrée, un milieu, une fin, en solo, en duo, ou en trio et plus, en « embarquant » le spectateur pour le surprendre et le troubler.

CIRQUE: ÉQUILIBRE CYCLES 2 ET 3



DÉCOUVERTE SUR PARCOURS

Organisation de l'espace sous forme de circuits: des cordes placées au sol, une marelle tracée à la craie, des bancs suédois, des jeux d'élastiques, des plans inclinés, des rondins, des pneus, des objets sur roulettes, des tapis mous, des passages étroits ou en hauteur, des objets encombrants (skis, chaussures à talons, échasses...) des rouleaux en mousse.

On peut aussi placer quelques flèches pour imposer un sens de déplacement.

On laisse d'abord découvrir, puis on inter-agit en précisant l'action; guide, suggère des solutions nouvelles, « créer la dynamique qui permet d'aller au-delà de ce que les enfants savent faire », par exemple à la manière de... après une lecture, l'étude d'une œuvre plastique, préalablement réalisée en classe.

Enfin, on organisera (cf plus bas) davantage l'action sous forme plus réglée (rôles différents, contraintes), en adaptant l'organisation spatiale, temporelle.

UN, DEUX, TROIS,...SOLEIL!

Jeu traditionnel, variantes en déplacement sur des cordes placées au sol, en pas de souris avant, arrière, en maintenant un sakari sur la tête, sur un parcours d'obstacles, sur un banc suédois, les pieds encombrés par des skis, une main sur le genou, en portant un gobelet rempli d'eau, en duo en maintenant une balle entre soi, sur des tricycles, des trottinettes...

JACQUES A DIT; CHAT PERCHÉ

Jeux traditionnels

LA PROMENADE DES CHATONS

Les enfants sont déguisés et évoluent avec emphase sur des engins différents et des supports musicaux variés.

LE CINÉMA MUET

Sur une musique évoquant ce thème, on peut réaliser le parcours déguisé... en Charlie Chaplin.

UN, DEUX, TROIS,...STATUES!

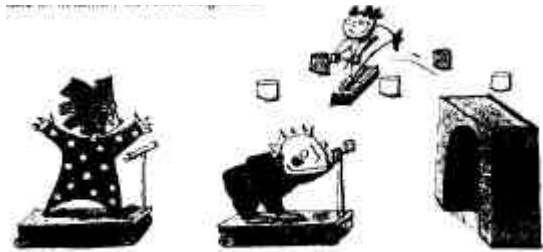
D'abord avec la règle d'un, deux, trois... soleil, puis sur un support musical, on prend des repères pour réaliser des statues seul, ou à deux, voire à trois; avec ou sans aménagement de l'espace (chaises, tapis,...). On peut aussi faire évoluer l'activité en imposant un nombre d'appuis au sol pour l'individu ou le groupe



ENTRER DANS L'ACTIVITE

DÉCOUVERTE SUR PARCOURS AVEC ENGIN ROULANTS

Situation identique à la découverte sur parcours, avec des trottinettes, rollers, bicyclettes, tricycles...

ÉQUILIBRES SUR ÉCHASSES :

Les insectes géants:

Les enfants sont déguisés en insectes à grandes pattes pour accueillir ou placer les spectateurs en début de séance, vendre les programmes...

Les grooms:

Idem, mais les échassiers sont déguisés en grooms ou en bonimenteurs.

Le marionnettiste:

Sur une musique légère (« Casse noisettes » de Tchaï - kowski), un marionnettiste du haut de ses échasses actionne une jolie ballerine. Celle-ci s'échappe tout à coup et se met à danser. Le marionnettiste triste doit l'amadouer pour qu'elle revienne, libre cette fois, à ses côtés.

SITUATION DE REFERENCE
RÉINVESTISSEMENT THÉÂTRAL:JEU DES DRESSEURS D'OURS

Les enfants, déguisés en ours, lions, etc... sur des rollers, échasses, trottinettes, se laissent guider par des dompteurs, sur un support musical: postures, parcours, arrêts, imposés par le dompteur

LE TEMPS S'ARRÊTE

Les enfants mettent au point une chorégraphie basée sur un enchaînement de statues individuelles ou en groupe, entrecoupées d'équilibres réalisés sur un matériel varié.

LES FUNAMBULESDÉCOUVERTE SUR PARCOURS

Organisation de l'espace sous forme de circuits: des cordes placées au sol, une échelle inclinée, une poutre placée au sol, éventuellement un câble de funambule à faible hauteur.

Donner les consignes générales de l'activité en proposant à un ou plusieurs enfants de découvrir avec votre aide (et/ou votre démonstration)

Laisser d'abord découvrir librement, puis en fonction des observations du maître et des enfants, donner les consignes de travail d'équilibre à l'arrêt et en déplacement suivants: voir ci-dessous et ci-contre.

ÉQUILIBRES À L'ARRÊT

Sur un pied, bras étendus latéralement, les mains sont au-dessus du niveau des épaules, les coudes sont souples, la jambe libre, ouverte latéralement. Ajout éventuel d'une ombrelle, d'un éventail pour favoriser l'utilisation des bras. Le corps est le plus gainé possible.

La nuque est en extension,

le regard au bout du câble ou du banc retourné.

La jambe est libre et les bras équilibrent, le corps reste droit et contracté.

Seuls les bras bougent (la respiration est libre, Les épaules basses).

DÉPLACEMENTS EN ÉQUILIBRE

Le regard vers le bout du câble ou du banc retourné, les pieds se déplacent en glissant à partir de la pointe du pied.

Dès que le corps se déséquilibre, recherchez l'équilibre à l'arrêt avec la jambe libre et les bras, mais gardez au maximum le corps gainé et aligné.

LE ROLLA-BOLLA

La maîtrise de l'équilibre passe ici par le transfert du poids du corps d'un pied sur l'autre et la compréhension du polygone de sustentation.

C'est pourquoi il est important d'associer des exercices de constructions (type Kapla, fabrication de mobiles), des exercices préalables individuels (cf plus haut: Jacques a dit, 1,2, 3 soleil....) ou à 2 (statues).

MATÉRIEL UTILISABLE:

Un rouleau à pâtisserie, un tuyau en PVC rigide de 5 cm de diamètre et de 30 cm de long, ainsi qu'une planche de 50 x 30 cm suffisamment solide

Sur des faces de la planche, clouez, collez ou vissez à chaque extrémité une languette de bois qui limitera la course de celle-ci pendant les exercices.

Pour faciliter les premiers apprentissages, pourra remplacer le cylindre par de vieux rouleaux de moquette ou de lino, des catalogues, des chevrons.

On peut aussi coincer le cylindre entre deux tapis de façon à éviter qu'il ne dérape ou tourne sur lui-même.

PRÉPARATION, ORGANISATION:

Organisez l'espace en ateliers:

- Sur un tapis très mou devant un mur
- Sur un tapis plus dur devant l'espalier
- Avec un rouleau de petit diamètre
- Avec un rouleau de plus grand diamètre

DÉROULEMENT:

Donner les consignes générales de l'activité en proposant à un ou plusieurs enfants de découvrir avec votre aide (et/ou votre démonstration)

Laisser d'abord découvrir librement, puis en fonction des progrès, on pourra proposer les situations suivantes:

L'engin est placé devant espalier, une table ou un engin stable (plinth..) permettant un appui un peu plus haut que les hanches. On peut aussi utiliser un pareur qui offrira ses épaules ou ses paumes de main comme appuis

- Montée sans appui ou à l'aide d'un saut
- Exécuter un quart de tour à droite et à gauche
- Détacher un foulard attaché aux espaliers, à sa cheville

Puis en fonction des progrès, on pourra effectuer des exercices durant lesquels on essaiera de maintenir son équilibre en réalisant une autre action

- à deux (face à face), on sculpte le corps du pareur, mimes, ect..
- à plusieurs: mimes, jeu de l'ombre: un enfant exécute un geste, celui -ci est repris par les autres, des jeux de balle (envoi renvoi avec un camarade au sol), chat perché adapté...



LA BOULE CHINOISE

Le maintien et les déplacements sur la boule chinoise nécessitent une marche sur la base de petits pas « déroulés », pour rechercher un contact permanent avec l'engin.

On peut utiliser aussi un fût industriel, une buse en PVC (diamètre minimum 56 cm).

La boule

Il est conseillé de faire évoluer ces engins sur des chemins de tapis bordés sur les côtés et aux extrémités par des tapis plus épais.

Les enfants seront équipés de chaussures anti-dérapantes (type chaussons de gym) ou pieds nus.

**DÉCOUVERTE**

D'abord avec deux pareurs, genoux au sol, les deux mains en contact avec la boule, qui l'immobilisent, puis suivent les déplacements de l'équilibriste. Deux aides supplémentaires peuvent intervenir, en offrant un appui manuel.

JEU DE LA TOUPIE

Par groupe, deux pareurs (plus un ou deux pour appuis manuels), chaque élève tente de rester le plus longtemps possible sur la boule en réalisant le plus grand nombre de tours sur lui-même.

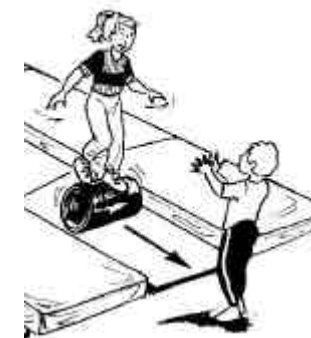
Les élèves doivent constamment bouger les pieds et chercher à réaliser au moins trois rotations.

**DÉPLACEMENTS**

Avec, puis sans les pareurs, on commence à effectuer des petits déplacements libres, puis imposés par son partenaire qui est au sol, grâce au jeu du miroir.

On peut aussi organiser des courses sur tapis, ou des jeux obligeant à des arrêts (1, 2, 3 soleil).

On peut aussi associer d'autres engins d'équilibre (assiettes), ou gobelets plastiques en équilibre sur les paumes de main (jeu des garçons de café)



LE MONOCYCLE

Il semble important que le débutant ne soit pas perturbé par la chute éventuelle de l'engin en lui apprenant une réchappe qui consiste à tomber vers l'avant, jambes écartées, en ignorant le monocycle pour se réceptionner en marchant.

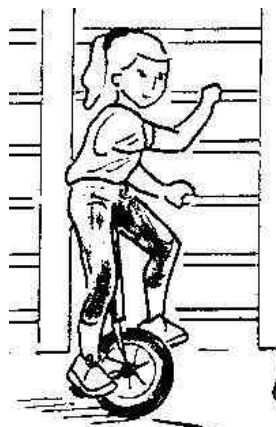
Il est nécessaire d'avoir au moins deux monocycles réglés sur des hauteurs de selle différentes, pour s'adapter aux tailles variées des élèves. Le réglage de la selle se fait à hauteur du nombril.

Deux monocycles avec trois tubes de selles de différentes longueurs semblent souhaitables pour satisfaire un maximum d'élèves

DÉCOUVERTE

Comme pour le rolla -bolla, et la boule chinoise, on peut proposer pour débiter des situations dans lesquelles un des facteurs de déséquilibre a été supprimé.

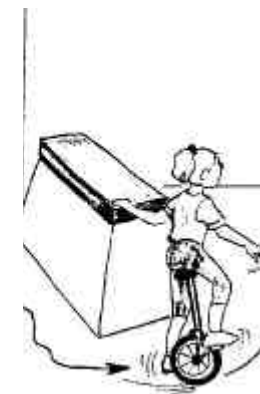
- Deux pareurs offrent leurs épaules ou leurs mains, la roue du monocycle bloquée entre deux tapis épais.
- Idem roue libre en se tenant aux espaliers, à deux plinths offrant un appui au niveau des deux coudes

JEUX DE DÉCOUVERTE

Le tour de ma maison:

La classe est organisée en ateliers de six élèves avec trois monocycles. Un parcours est organisé à l'aide des plinths, des espaliers et des murs.

À son tour, chaque élève doit réaliser le circuit. On peut utiliser l'espalier pour monter sur le monocycle.



On peut proposer ensuite différentes situations durant lesquelles les enfants devront se passer peu à peu des appuis supérieurs:

- Les plinths ne sont installés que d'un côté du parcours, puis disposés alternativement d'un côté puis de l'autre.
- Le parcours comporte ensuite des zones sans appuis supérieurs, il faut alors aller d'un plinth à l'espalier, puis de l'espalier à un autre plinth, etc...

Enfin, lorsque l'élève sera capable de se déplacer sans appui, on pourra organiser:

- des courses en relais navettes,
- des parcours fléchés où il faudra éventuellement aller chercher différents objets placés à différentes hauteurs,
- des slaloms, etc..

**Le spectacle:
Réinvestissement planifié et théâtral des situations d'apprentissage**

FIL D'ARIANE: LA DANSEUSE

Comme les funambules chinois choisissez un fond sonore et des costumes de type asiatique et déplacez vous en variant la vitesse, les positions (jambes fléchies), le nombre d'appuis, sens de marche, demis-tours, etc... On peut tenir une ombrelle ou de longs rubans que l'on fait virevolter...

FIL D'ARIANE: AUGUSTE ET PIERROT

Comme les deux célèbres clowns, l'un montre et réussit ses déplacements, alors que l'autre se déséquilibre sans arrêt et multiplie les chutes spectaculaires

ROLLA – BOLLA : UN NUMÉRO...SÉRIEUX

Deux équilibristes face à face effectuent une série de prouesses en parfaite coopération et en alternance

ROLLA –BOLLA : EN PARODIE, POUR UNE REPRISE CLOWNESQUE

Si quelques compères découvrent un rouleau à pâtisserie... Qu'en font-ils? Pourquoi pas, en plus d'un grand déballage de farine, une petite démonstration d'équilibre?

ROLLA -BOLLA JONGLEUR

En équilibre sur le rolla –bolla, lancer un foulard en l'air, faire tourner des anneaux autour des poignets, des assiettes chinoises, récupérer des anneaux lancés par un autre enfant, faire exécuter des moulinets, des « serpents » à des longs rubans...

BOULE CHINOISE: LES LANCEURS D'ANNEAUX

Un enfant en équilibre sur la boule réceptionne les anneaux lancés par un, deux....cinq camarades placés autour de lui.

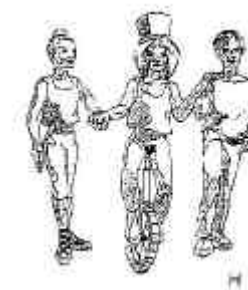
BOULE CHINOISE: LE MONTREUR D'OURS

Un enfant déguisé en ours se déplace aux ordres de son dompteur.

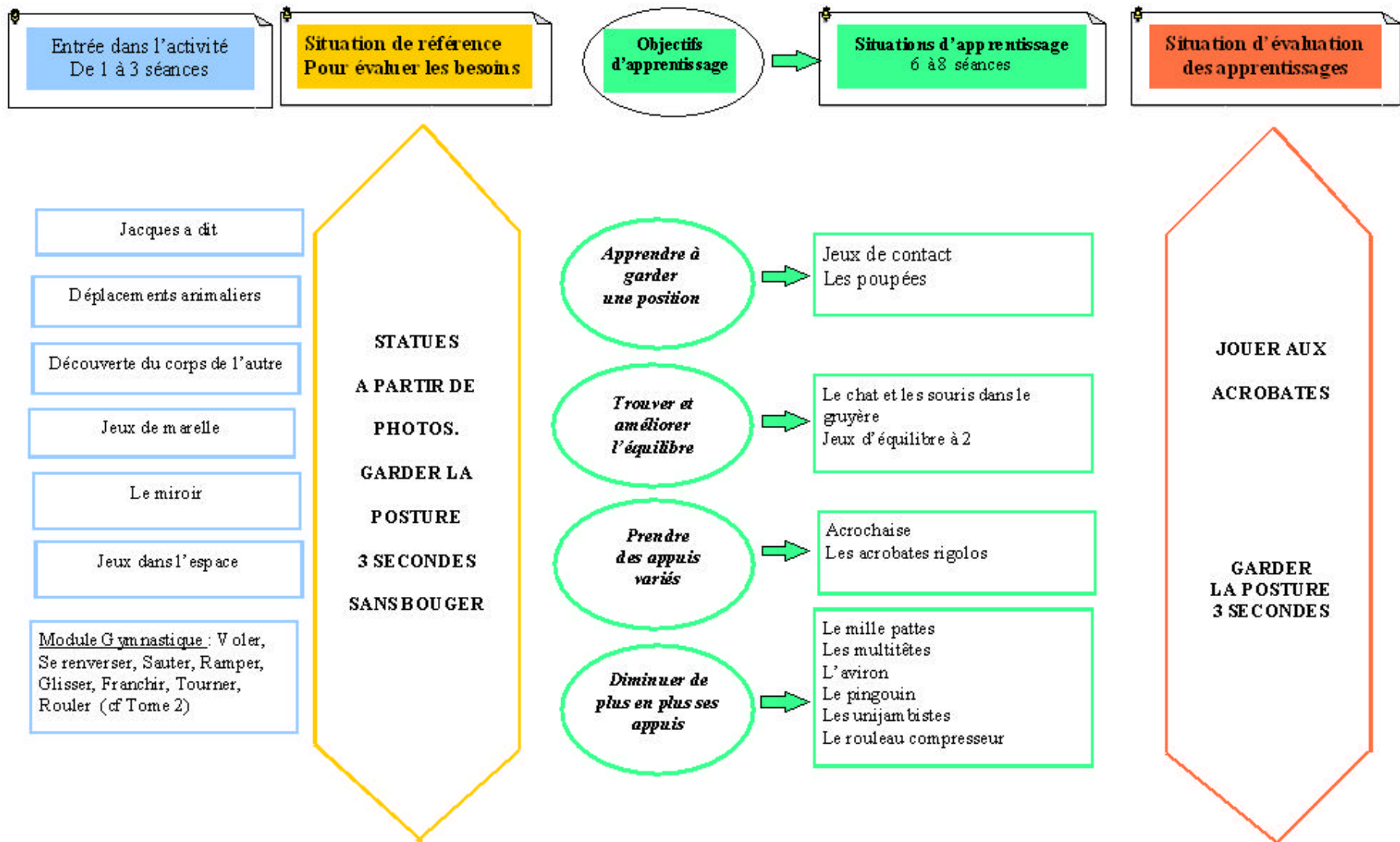
MONOCYCLE: LA FORÊT HANTÉE

A trois, les enfants déguisés en chevaliers et valets parcourent la scène aménagée et décorée en forêt.

Soudain, des fantômes disposent sur le sol différents objets qui gênent la progression du chevalier qui devra pourtant traverser la forêt pour rejoindre son château.



ACROSPORT - CYCLE I - Module d'apprentissage



JACQUES A DIT

Dispositif : Tapis posés de manière à former un grand rectangle. Sécuriser les déplacements et les réceptions.

Objectif : Connaissance de son corps en réagissant à des consignes verbales.

Consigne :

Des consignes sont données aux élèves : lorsque Jacques parle, on réalise la consigne, lorsque Jacques ne dit rien, on ne fait rien.

« Jacques a dit de lever le bras droit ».

« Poser le bras gauche sur votre tête ». « Jacques a dit, plier la jambe gauche ».....

Variantes :

- ☞☞ Un enfant devient meneur du jeu à la place de l'adulte.*
- ☞☞ Donner des consignes sur des déplacements : "marcher sur les coussinets (marche silencieuse) , marcher sur vos talons (marche tonnerre) », « Trotter avant/arrière ».....*

Critère de réussite :

Les élèves réagissent correctement aux consignes données.

DEPLACEMENTS ANIMALIERS**Dispositif :**

Tapis posés de manière à former un grand rectangle. Sécuriser les déplacements et les réceptions.

Matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

La classe dans son ensemble est divisée en 2 ou 3 colonnes.

Objectifs :

Continuité dans les mouvements avec l'attention portée sur la pause des mains. Maîtrise de l'énergie.

Consigne :

Sauter comme un lapin,

Sauter comme une grenouille

Se déplacer comme l'araignée (ventre vers le plafond),

Se déplacer comme le crabe (sur le côté, ventre vers le sol),

Se déplacer comme l'éléphant (pose simultanée d'une main et d'un pied).

Pouvoir s'immobiliser 3 secondes dans la posture de l'animal, sans bouger, au départ et à la fin du déplacement.

Variantes :

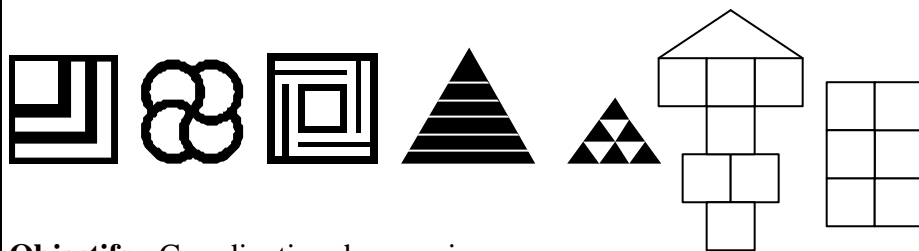
☞☞ Alternier la quadrupédie avec les stations debout et allongée .

☞☞ Passer d'une position à l'autre : de 4 pattes passer à l'araignée.

☞☞ Départ à 4 pattes, rouler sur le dos et retour à 4 pattes.

JEUX DE MARELLES**Dispositif :**

Matérialiser différentes marelles au sol. Utilisation d'un palet.
Les élèves sont groupés par 2 ou 3.



Objectifs : Coordination des appuis.
Développer l'impulsion.

Consignes :

Jouer à la marelle en respectant les règles de jeu : Cloche pieds et pieds parallèles. Impulsion un pied, deux pieds et saut avec rotation.

Variantes :

- ☞ Utiliser plusieurs sortes de marelles. On peut en construire avec les élèves.
- ☞ Jeu de coordination sur des rythmes de plus en plus rapides.

Critères de réussite :

Ne pas marcher sur les tracés de lignes.
Respecter les règles données.

JEUX DANS L'ESPACE

Dispositif : L'ensemble de la classe.

JEUX DE PLACEMENTS :

Se placer devant/derrière/sur le côté de/à droite de/à gauche de/autour de.

JEUX DE FORMES :

De la ronde, à la chaîne .
De la ronde, à la chaîne, à la ligne droite.
De la ligne, à la colonne.
De la ligne, à deux colonnes.
Aller vers la constitution de formes plus complexes (vers la formation de rectangles, de carrés, de triangles).

JEUX DE GROUPEMENTS :

A 2 ,à 3, à 4.

Variantes :

☞ Tous ces jeux peuvent être réalisés avec des rythmes différents, sous forme de "Jacques a dit", en échauffement avant une séance.

LE MIROIR**Dispositif :**

Tapis pour la sécurité.
Les élèves se mettent par 2, face à face.

Objectif :

Reproduire exactement le geste produit par son partenaire.

Consigne :

*Travailler par 2 (A et B). A est le miroir, B est l'enfant. A reproduit les gestes de B, il le regarde et suit exactement ses mouvements.
Travailler sans se déplacer en utilisant tout son corps.
Changer de rôle.*

Variantes :

- ✍✍Ajouter des déplacements, des arrêts de 3 secondes au signal.
- ✍✍Varier les positions (debout, à ge noux, assis sur les talons.

PROPOSITIONS

JEUX DE CONTACT

Dispositif : Tapis, surface sécurisée. Travail par 2.

Objectif :

Découvrir toutes les positions possibles à deux en n'utilisant que ses pieds et ses mains.

Consigne :

Mettez-vous deux par deux. Sans vous quitter, cherchez tout ce que vous pouvez faire avec vos pieds, qui doivent se toucher, peu importe comment. Essayer plusieurs solutions.

Garder la position 3 secondes.

Variante :

✂✂ **Imposer une consigne de position de départ :**

Debout, face à face, l'un est de dos et l'autre de face, assis face à face, jambes serrées ou écartées, genoux pliés, mains posées au sol pour maintenir l'équilibre, allongé.

**LES POUPEES**

Dispositif : Tapis, surface sécurisée. Travail par 2.

Objectif :

Découvrir son corps à travers celui de l'autre en exploitant toutes sortes de manipulations.

Consigne :

A mon signal mettez vous 2 par 2. L'un de vous et l'enfant et l'autre la poupée. La poupée est rigide, elle garde la position dans laquelle on la met. Au départ elle est couchée. Ne parlez pas.

Variante :

✂✂ La poupée devient molle (cf : pâte à modeler cycle 2).



LE CHAT ET LES SOURIS DANS LE GRUYERE**Dispositif :**

2 groupes, un groupe gruyère et un groupe souris. Une surface de tapis assez grande pour assurer la sécurité des appuis.

Objectif :

Remise en cause de l'équilibre dans les positions prises.

Consigne :

Le groupe gruyère entre dans tout l'espace et prend une posture de « gruyère à trous » qu'il garde sans bouger (plusieurs appuis au sol avec ses pieds, ses mains, son corps).

Au premier signal sonore, les souris circulent de gruyère en gruyère sans leur faire mal, en passant par le plus d'espaces, de trous possibles.

Au deuxième signal sonore, le chat arrive (l'enseignant) plus rien ne doit bouger. Les souris qui bougent sont éliminées.

Changer de rôle.

Variante :

☞ Interdiction au groupe du « gruyère » de prendre deux fois la même position.

☞ Travail sur musique.

Critère de réussite :

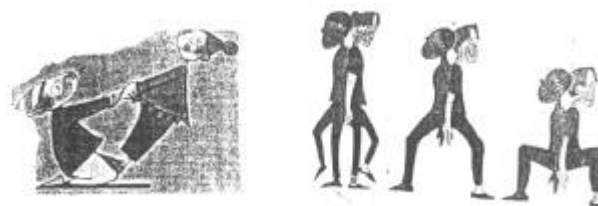
Les souris gagnent un point chaque fois qu'elles franchissent un trou de gruyère.

TROUVER SON EQUILIBRE A DEUX

JEUX DE BALANCES Par 2, face à face, pointes de pieds contre pointes de pieds, prise mutuelle mains/poignets. Se laisser doucement aller en arrière jusqu'à l'extension des bras.

L'ASCENSEUR : Dos à dos, pieds écartés, descendre ensemble et remonter à l'aide des mains.

Variante : même chose avec un ballon placé entre les deux enfants.



PROUE FACIALE : Par 2, face à face, prise mixte des mains et des poignets. Le porteur est à genoux assis sur ses talons. Le voltigeur se met debout sur les cuisses du porteur. Les pieds sont parallèles aux cuisses. Il monte comme sur un escalier. Le porteur s'incline alors doucement en arrière jusqu'à avoir les bras tendus. Le voltigeur s'incline aussi. En position finale, ils sont tous les 2, bras tendus et sont en équilibre.

Variante : le voltigeur tourne le dos au porteur.

ACROCHAISES**Dispositif :**

1 élève et une chaise de sa hauteur.

Objectifs :

Monter en équilibre sur un objet. Rechercher des appuis originaux et variés.

Consigne :

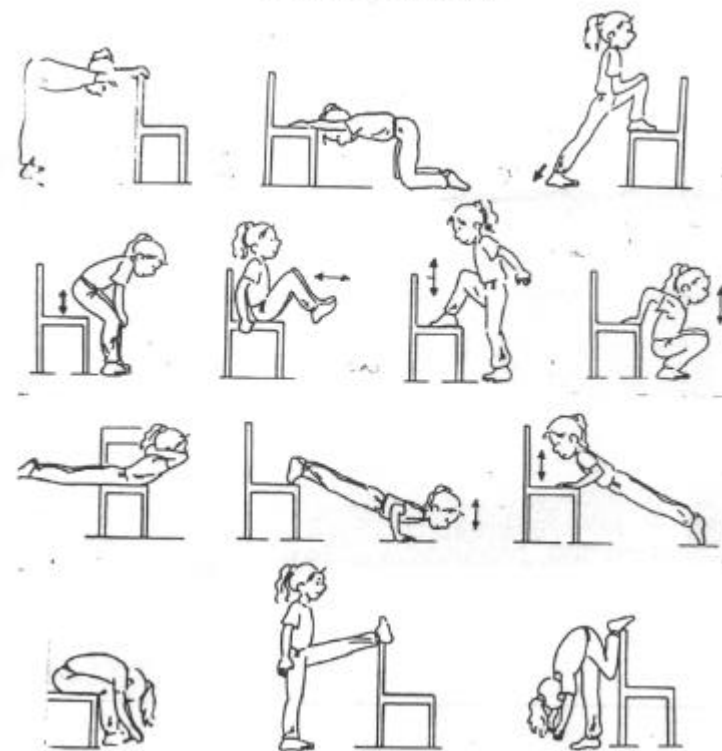
Trouver toutes les manières de réaliser une statue avec la chaise en prenant de moins en moins d'appuis.

Variantes :

- ☞ Travail à 2 avec une chaise. Le porteur est assis sur la chaise.
- ☞ La chaise sera remplacée par un partenaire , qui devient porteur.

Critères de réussite :

Tenir les statues 3 secondes sans bouger.
Variétés des formes trouvées.

PROPOSITIONS**PROPOSITIONS**

Diminuer de plus en plus ses appuis

LE MILLE PATTES

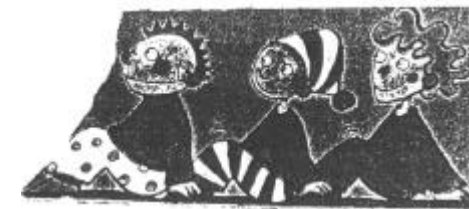
A se met à quatre pattes sur le sol. B vient se coucher à plat ventre sur le dos de A et place ses mains devant lui. A et B avancent en même temps.

**LES MULTITÊTES**

3 élèves se placent en file. L'enfant placé au centre se fait porter par les 2 autres en mettant les jambes sur les épaules du premier. Il y a donc, plus de têtes que de pieds.

**L'AVIRON**

Les enfants s'assoient au sol jambes écartées l'un derrière l'autre. Chacun saisit les coups de pieds de celui qui le suit. On progresse à l'unisson vers l'avant en déplaçant successivement les pieds puis les fesses.

**LES PINGOUINS**

Marcher à 2 avec l'un sur les pieds de l'autre face à face.

LES UNIJAMBISTES

En file, chaque enfant lève un pied en fléchissant le genou. Chacun saisit la cheville du précédent. Ils progressent ainsi à petits sauts, sur un pied.

**LE ROULEAU COMPRESSEUR**

Rouler allongé en tenant les mains de son partenaire.

LES STATUES**Dispositif :**

Par groupe de deux ou trois élèves. Une série de photos mise à disposition des différents groupes.

Objectifs :

Savoir reproduire des statues à partir de photos, rester 3 secondes sans bouger. Travail en coopération.

Consigne :

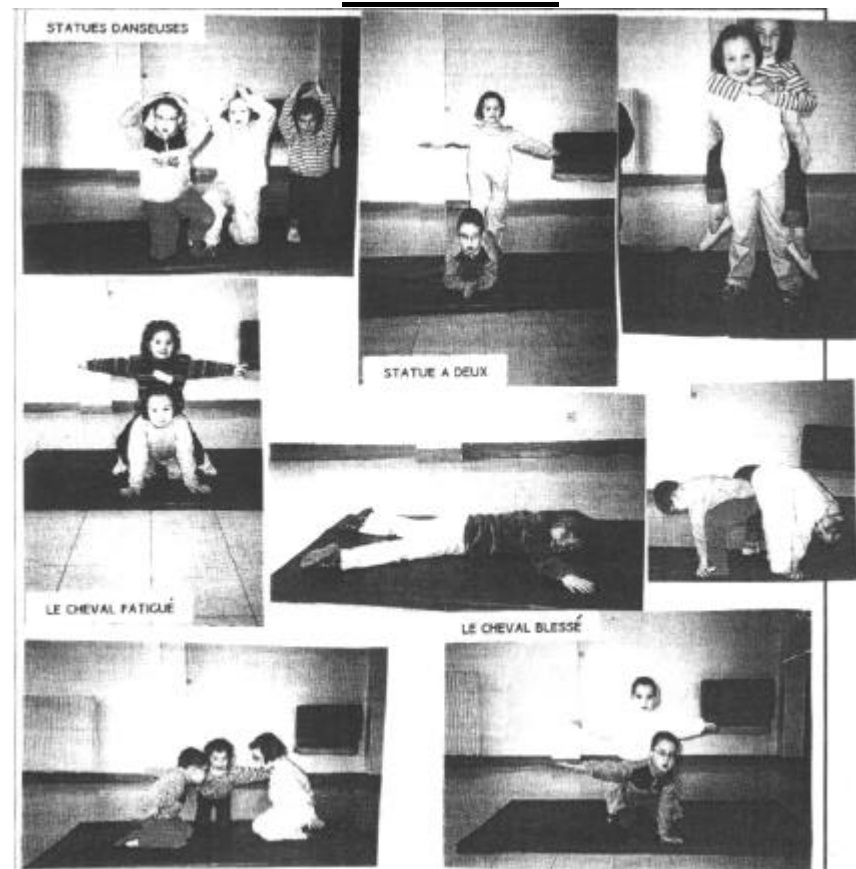
Vous regardez bien la photo quelques minutes, puis vous essayez de refaire la même chose.

Variantes :

- ☞ On décrit la photo regardée et d'autres élèves la réalisent à partir de la description.
- ☞ Statues de plus en plus difficiles, moins d'appuis au sol.

Critère de réussite :

Posture gardée 3 secondes sans bouger.

PROPOSITIONS A PARTIR DE REALISATIONS D'ENFANTS

LES ACROBATES

(cf : situation de référence du cycle II)

Dispositif :

Par deux (A et B).

Surface de tapis au sol assez grande pour assurer la sécurité des élèves.

Photographies d'acrobaties (appuis au sol ou sur son partenaire ou sur un objet).

Laisser un temps de préparation après l'échauffement spécifique.
Chaque groupe de 2 s'entraîne à refaire les acrobaties choisies.

Consigne :

Vous regardez bien la reproduction d'acrobatie. Chaque groupe d'élèves choisit celle(s) qu'il désire réaliser.

On doit garder la position 3 secondes en comptant dans sa tête.

Changer de rôle.

Ce qu'on évalue :

- ☒☒ Accepter le contact.
- ☒☒ Ammobilité et stabilité de la posture.
- ☒☒ Coopération.
- ☒☒ Réponse à une consigne corporelle.
- ☒☒ Accepter de changer de rôle.

**PROPOSITIONS**

LES ACROBATES RIGOLOS**LA CHENILLE MULTIPLE**

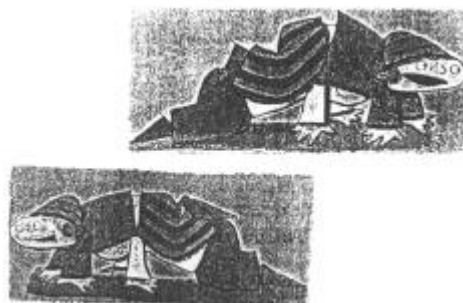
Cet exercice peut être exécuté à 2 ou 3 acrobates. Veillez à placer les porteurs par gabarit. Le plus lourd est le porteur principal.

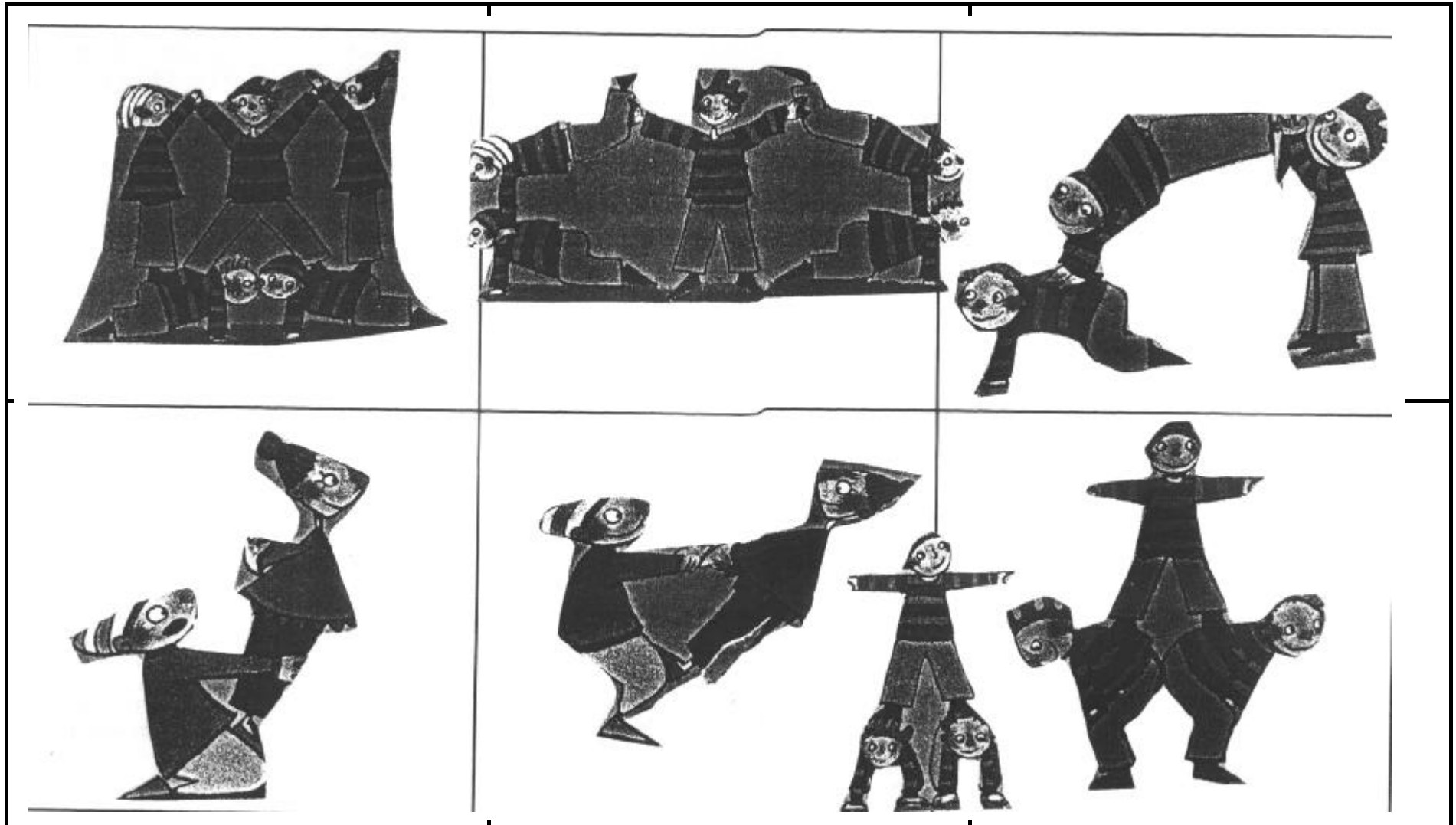
**TETES BECHES**

Par 2 : A est couché au sol sur le dos. B place ses pieds de part et d'autre de la tête de A. Il place les mains à côté des chevilles de B. B prend les chevilles de A et les lève, il a ainsi les bras tendus.

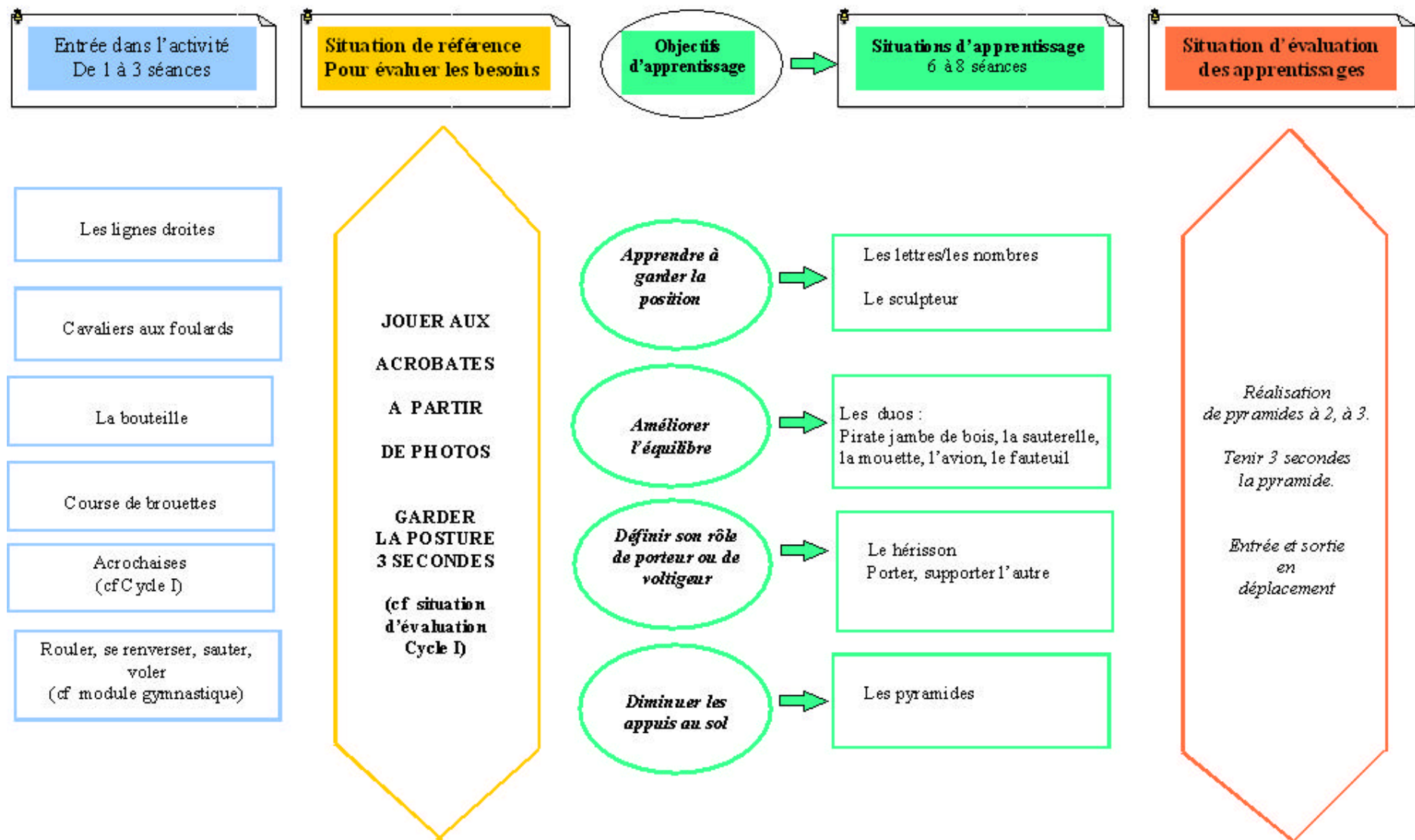
**LA MONTAGNE**

Un porteur à genoux. Un voltigeur, debout devant la tête du porteur, s'incline en avant et place les deux mains sur les épaules de celui-ci. Un autre voltigeur, grimpe debout sur le dos du porteur à 4 pattes et place les mains sur les épaules du porteur.

**LES CHENILLES****LA PYRAMIDE**



ACROSPORT - CYCLE II - Module d'apprentissage



LES LIGNES DROITES

Dispositif : Tapis (grande surface rectangulaire pour la sécurité)
2 groupes, un groupe qui agit et un groupe qui observe.

Objectif : Renforcer la tonicité et le gainage de chacun

**Consigne :**

Créer dans l'espace des lignes droites avec tout votre corps. Vous pouvez utiliser toutes les parties de votre corps en équilibre.

Variantes :

- ☞☞Créer des lignes droites à deux.
- ☞☞Chercher des situations en petit groupe de 4 ou 5.

Critères de réussite :

Tenir les lignes droites 3 secondes.
Tonicité et immobilité des postures

**CAVALIERS AUX FOULARDS**

Dispositif : Tapis (grande surface rectangulaire pour la sécurité)
Travail par deux (A et B)

A se met à quatre pattes, B monte à califourchon sur A, un foulard attaché à sa ceinture (tenue par une pince à linge).

Temps de jeu limité.

Objectifs : Renforcer l'équilibre et le gainage

Accepter différents rôles : le cavalier est le voltigeur, le cheval est le porteur.

Consigne :

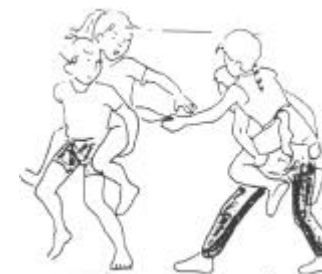
Essayer d'attraper le foulard de l'un des cavaliers adverses et de conserver le sien le plus longtemps possible.

Variantes :

- ☞☞Agrandir la surface de jeu.
- ☞☞Cheval debout cavalier sur le dos.

Critères de réussite :

Nombre de foulards en sa possession en fin de partie.



LA BOUTEILLE

Dispositif : Tapis (grande surface rectangulaire pour la sécurité).
Travail par trois (A-B-C).

Objectif : Faire confiance à l'autre.

Consigne :

C est entre A et B et se laisse aller vers l'avant et l'arrière. Le corps est bien tonique, gainé. A et B se renvoient C.

Changer de rôle.

Variantes :

Distance entre A et B plus ou moins grande.
C effectue le jeu les yeux fermés.

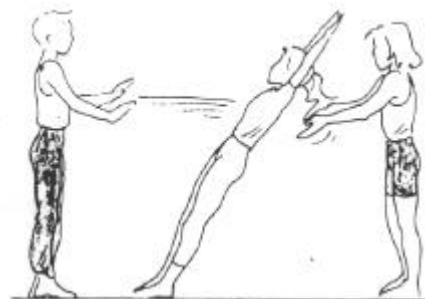
Critères de réussite :

Pour l'enfant/bouteille (C) :

Tonicité dans le balancement
Pieds dans l'alignement du corps,
aucun déplacement.

Pour les receveurs (A et B) :

Tonicité dans les réceptions.
Appuis plantaires stables.

**COURSE DE BROUETTES**

Dispositif : Tapis (grande surface rectangulaire pour la sécurité)
Travail par deux (A et B), plusieurs couples partent au signal, sur une distance donnée.

Objectifs : Améliorer la qualité des appuis manuels ou plantaires.

Consigne :

A est en appui sur les mains, bras tendus, B le saisit par les genoux. En gardant le corps bien droit, ils doivent parcourir une certaine distance, définie à l'avance et le plus vite possible.
Changer de rôle.

Variantes :

Augmenter la distance à parcourir.

Critères de réussite :

Les premiers arrivés sur la ligne d'arrivée.



LES ACROBATES

Dispositif :

Par deux (A et B).

Surface de tapis au sol assez grande pour assurer la sécurité des élèves.

Photographies d'acrobaties (appuis au sol ou sur son partenaire).

Laisser un temps de préparation après l'échauffement spécifique.
Chaque groupe de deux s'entraîne à refaire les acrobaties choisies.

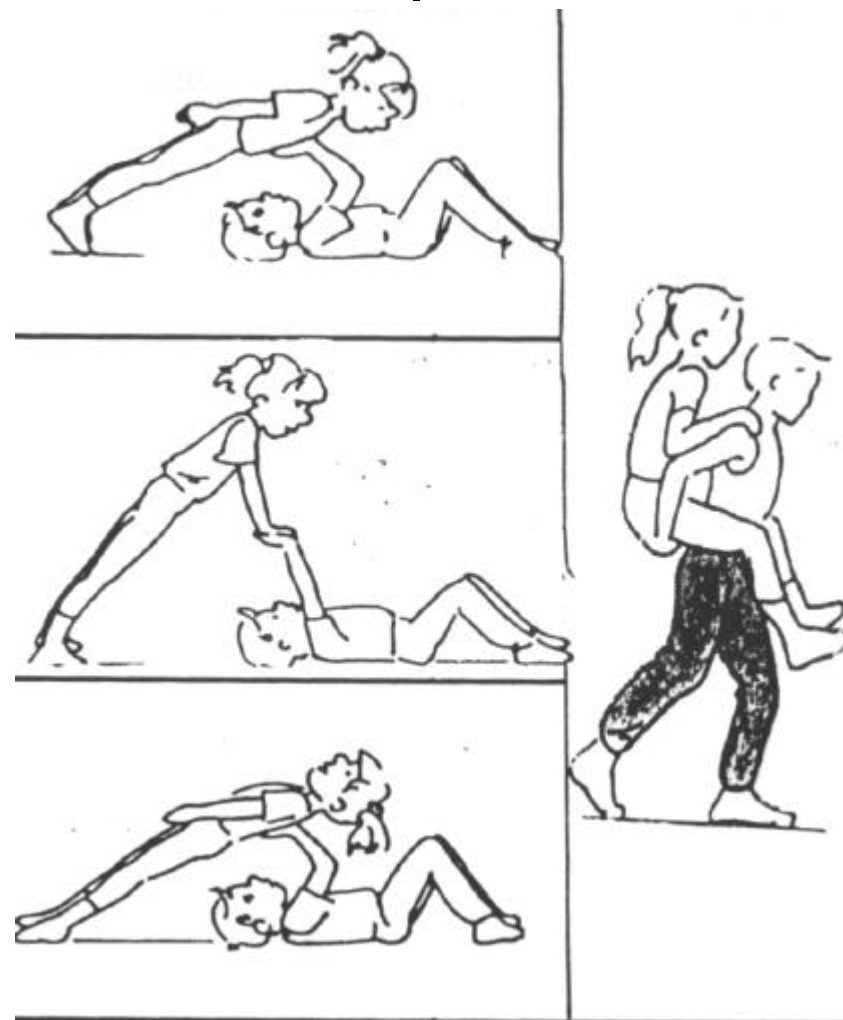
Consigne :

*L'enseignant propose trois ou quatre photographies d'acrobatie.
Chaque groupe d'élèves choisit celle(s) qu'il désire réaliser.
On doit garder la position 3 secondes en comptant dans sa tête.
Changer de rôle.*

Position du premier acrobate: à genoux, à quatre pattes, allongé sur le dos, allongé sur le ventre, en position hérisson, debout.

Ce qu'on évalue :

- ☞☞ Accepter le contact.
- ☞☞ Immobilité et stabilité de la posture.
- ☞☞ Coopération.
- ☞☞ Réponse à une consigne corporelle écrite.
- ☞☞ Accepter de changer de rôle.



LES LETTRES/LES NOMBRES

Dispositif : tapis disposés au sol et formant un grand rectangle.

Travail par groupe, étiquettes de mots, de lettres, de nombres distribuées à chaque groupe.

L'activité peut être préparée en classe, avant la séance, pour choisir ce que l'on veut reproduire avec son corps.

Consigne :

Chaque groupe va essayer de présenter une lettre aux autres groupes. Les lettres sont formées avec notre corps. Réalisation debout ou allongés sur le sol. Garder la position 3 secondes, passer à une autre lettre.

Variantes :

✎✎Ecrire des mots simples (lettres capitales).

✎✎Ecrire des nombres.

Critères de réussite :

Immobilité.

Respecter la consigne.

Lisibilité de la composition par les autres groupes.

Propositions :

L'enseignant peut garder une trace des réalisations en prenant des photographies.



Apprendre à garder une position immobile
LES SCULPTEURS

Dispositif : Tapis disposés au sol et formant un grand rectangle.
Travail par deux (A et B).

Consigne :

A sera la pâte à modeler et B le sculpteur. B façonne une statue avec A, en choisissant une forme et en transformant le corps de A. A garde la position trois secondes, sans bouger. Puis A modèle à son tour B en essayant de remodeler la même forme.

Variantes :

- ☞☞ Un sculpteur pour deux boules de pâte à modeler.
- ☞☞ Réaliser une sculpture avec deux corps.
- ☞☞ Sculptures sur deux niveaux (un porteur et un voltigeur).

Critères de réussite :

Immobilité des sculptures.
Sculptures identiques deux par deux.

Améliorer l'équilibre
LES DUOS

Dispositif : Tapis disposés en rectangle de manière à avoir une grande surface d'évolution protégée.

Les élèves travaillent par deux, un qui agit et l'autre qui observe. Les attitudes trouvées sont commentées, voire photographiées.

Consignes :

Le groupe des acteurs se déplace sur la surface d'évolution en marchant, au signal donné (sonore), les élèves s'arrêtent et prennent la position demandée et la maintiennent pendant 3 secondes. Reproduire trois fois la même posture, puis changer de rôle. L'élève qui observe reproduit la même posture trouvée par son partenaire.

Les propositions demandées ont pu être observées auparavant sur des photos, des schémas.

Variantes :

- ☞☞ Maintenir la position les yeux fermés.
- ☞☞ Réaliser des statues de plus en plus haute

Propositions :

Le pirate à la jambe de bois, la sauterelle, l'arbre, la mouette (cf : fiche suivante)

LES DUOS : PROPOSITIONS

LE PIRATE A LA JAMBE DE BOIS

Debout, plier une jambe de façon à amener le talon proche du fessier. Une main sur le dessus du pied permet de maintenir la position.

Variantes : Se pencher pour toucher le pied ou le sol. Maintenir la position les yeux fermés.

**LA SAUTERELLE**

Départ allongé sur le ventre, menton et front sur le sol, bras le long du tronc.

Fermer les poings, placer les bras serrés sous le tronc. Étirer les deux jambes vers l'arrière puis les soulever vers le ciel.

Variantes : en cas de difficulté, ne soulever qu'une jambe, à la fois, soit en position allongée sur le ventre, soit en position quadrupédique en appui sur les avant-bras.

**L'AVION**

Debout, en équilibre sur un pied, se pencher vers l'avant, jambe arrière tendue, bras perpendiculaires au tronc.

Variantes : L'avion en vrille . installer le tronc en torsion, regard tourné vers le ciel.

On peut placer également les bras le long du tronc.

**L'ARBRE**

Debout, plier une jambe et poser le pied sur la cuisse de la jambe d'appui. Les bras représentent les branches de l'arbre.

**LE FAUTEUIL**

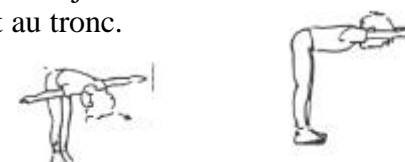
Départ debout, pieds écartés de la largeur des hanches, paumes des mains sur les cuisses, bras tendus. Former avec le corps, un fauteuil : cuisses et avant-bras perpendiculaires au sol, dos étiré.

**LA MOUETTE**

Départ position debout, dos bien étiré. Pencher le tronc en avant, après avoir légèrement plié les jambes.

Placer les bras perpendiculairement au tronc.

Rentrer le menton dans la gorge, pousser le sommet du crâne vers l'avant, les fessiers vers l'arrière.



PORTER, SUPPORTER L'AUTRE

Dispositif : Tapis (sécurité)
Travail par deux ou trois.

Objectif : Essayer de définir son rôle de porteur ou de voltigeur.

Consigne :

*Trouver différentes façons de porter l'autre, seul ou à deux.
Garder la position de porté/supporté trois secondes.
Changer de rôle.*

Variantes :

- ☞ On impose la position de départ au porteur (allongé sur le dos, à genoux, en hérisson, à 4 pattes).
- ☞ Reprendre les propositions des élèves en cherchant le moins d'appuis possible avec le sol.

Critères de réussite Garder la position 3 secondes sans bouger

Le bagage

Par trois, trouver plusieurs façons de porter quelqu'un.
La chaise à porteur le blessé - le cheval.

**A cheval**

Par deux (A et B). A se met à califourchon sur B. B peut être à 4 pattes, à genoux, en boule.

**La presse**

Par deux (A et B) B est assis sur les pieds de A, avec ou sans appui au sol pour A.

**LE HERISSON**

Dispositif : Tapis (sécurité)
Deux élèves par tapis, groupes de 2 bien espacés.
L'élève qui joue le hérisson enroulé, aura le rôle de porteur.

Objectifs :

Sentir la position corporelle prise par le voltigeur.

Consigne :

Le voltigeur doit trouver des statues différentes à partir du hérisson, sans aucun appui au sol.

Consignes données au voltigeur :

- Prendre la même direction que le hérisson
- Prendre une direction différente.

Variantes :

- ☞ 2 hérissons dans la même direction et un élève voltigeur, sans appuis au sol
- ☞ 2 élèves sont hérissons mais ils ne se touchent pas.

Critères de réussite :

Stabilité des positions trouvées pour le voltigeur et le hérisson.

LES PYRAMIDES

Dispositif : Tapis pour la sécurité.
Travail par deux

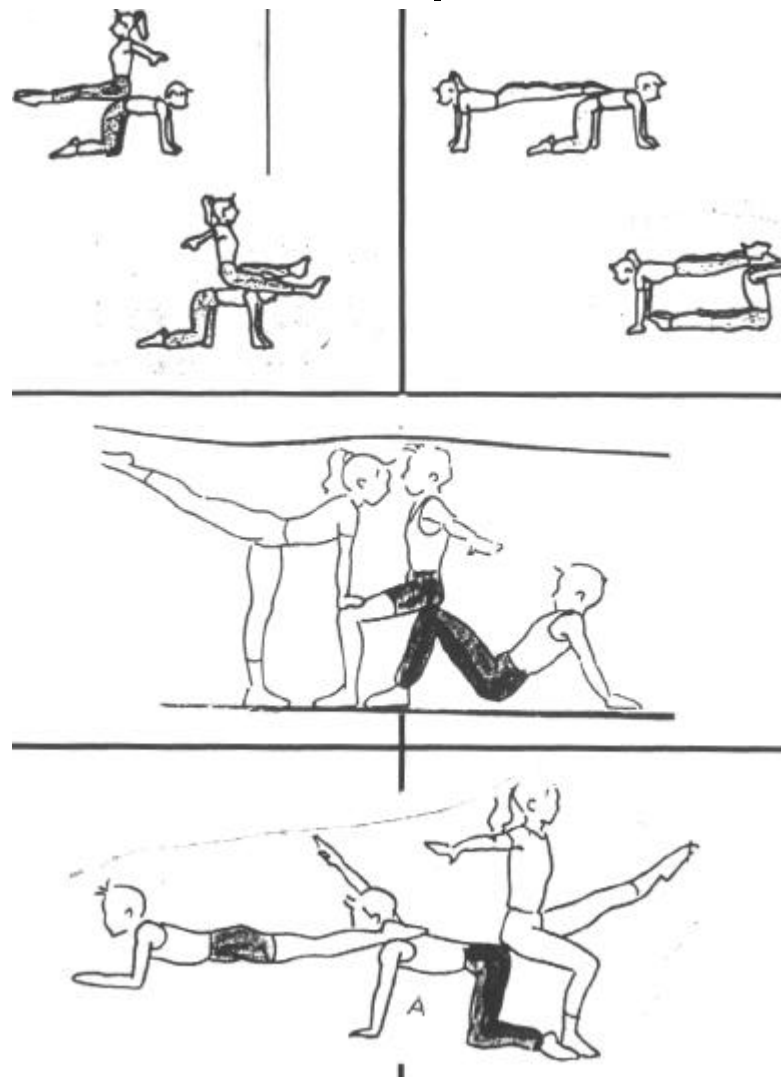
Objectif :
Diminuer les appuis au sol pour le voltigeur.

Consigne :
A partir des propositions données sur fiche, réaliser les pyramides que vous pouvez réaliser parfaitement.
Tenir pendant 3 secondes la pyramide.
Changer de rôle.

Variantes :

- Prendre les propositions des élèves, les photographier pour s'en servir ultérieurement.

Critères de réussite :
Immobilité pendant 3 secondes, appuis utilisés.



MINI-ENCHAÎNEMENT

Dispositif : Tapis pour la sécurité. Travail par deux ou trois.

Consigne :

Inventer un petit enchaînement dans lequel il y aura :

- ☞ 2 pyramides à deux (à trois) où le voltigeur n'aura pas d'appui au sol (reprendre des situations connues).
- ☞ Effectuer un déplacement dans l'espace entre chaque pyramide.
- ☞ Chaque pyramide sera tenue pendant 3 secondes.
- ☞ Il y aura un début et une fin.

Phase d'échauffement : collectif

Phase de recherche :

Chaque couple (trio) dispose de 15 minutes pour préparer son enchaînement.

- ☞ 1 Voltigeur et 2 porteurs pour le trio.

Phase de démonstration : Chaque groupe présente son enchaînement devant les autres.

Entrée : en roulade avant



S'immobiliser en statue jumelle pendant 3 secondes



Pyramide à 2 (3), le voltigeur n'a pas d'appui au sol. Tenir 3 secondes



Déplacements
Roulade – Brouette –
Marche - Cavalier

Pyramide à 2 (3), le voltigeur n'a pas d'appuis au sol. Tenir 3 secondes

Sortie : Déplacements,
Roulade, Brouette,
Marche

GRILLE D'OBSERVATION**3 points****2 points****1 point**

Respect des règles de sécurité

Travail de coopération

Utilisation de l'espace

Stabilité des pyramides

Rythme de l'enchaînement

Esthétique des pyramides

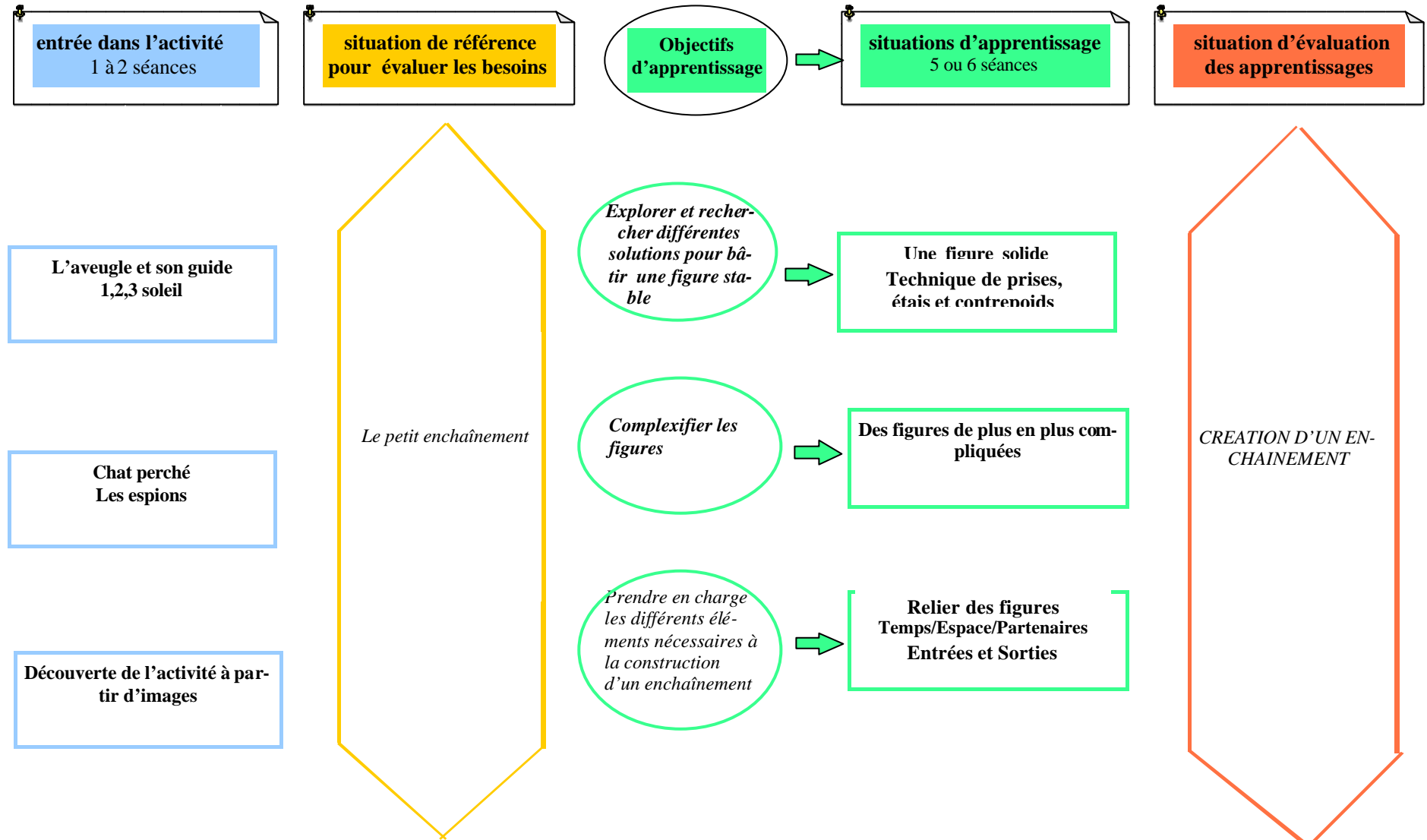
Richesse des déplacements

Présence d'un début et d'une fin

Appuis du voltigeur

Appuis du (des) porteur(s)

ARTS DU CIRQUE- ACROSPORT - Module d'apprentissage Cycle III



L'AVEUGLE ET SON GUIDE	1,2,3 SOLEIL
<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter le contact physique, faire confiance à l'autre - gérer la sécurité de son camarade - accepter et assumer des rôles différents <p>Organisation du groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - enfants par paires (un aveugle + un guide) <p>Organisation matérielle : salle divisée en 2 : un espace simple délimité par des plots/ un parcours aménagé avec de nombreux obstacles : plans inclinés, tapis, bancs à franchir (dessus, dessous), cerceaux à traverser..., matérialisation de la zone de départ et d'arrivée.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Consigne 1 : dans l'espace délimité par les plots</p> <ul style="list-style-type: none"> - le guide promène son aveugle (il peut changer de direction, aller plus ou moins vite mais ne doit jamais perdre son aveugle ou le mettre en danger). - l'aveugle, placé derrière, tient son guide aux épaules et se laisse guider. <p>Inverser les rôles.</p> <p>Critères de réussite : l'élève accepte le contact de son camarade et lui fait confiance</p> <p>Consigne 2 : Sur le parcours aménagé</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser ce parcours en duo. L'aveugle doit être en totale sécurité. (Le guide peut donner des conseils oraux pour aider l'aveugle à franchir les obstacles (forme, hauteur...), il peut aussi parler à l'aveugle pour le rassurer). <p>Inverser les rôles</p> <p>Critères de réussite :</p> <p>Le guide et son aveugle ne se séparent pas. L'aveugle franchit tous les obstacles. Le guide gère bien la sécurité de son camarade.</p> <p>Variantes :</p> <p>Le guide se place derrière et fait avancer l'aveugle en le poussant (mains à plat dans le dos). Cet exercice est plus difficile dans la mesure où le guide doit anticiper sur les actions de l'aveugle (signal suffisamment tôt pour indiquer l'arrivée au bout du banc...).</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différencier mobilité et immobilité, - choisir des postures statiques différentes - utiliser différents modes de déplacement - accepter et assumer des rôles différents : spectateur/acteur <p>Organisation du groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - enfants pieds nus, tournés vers l'enseignant, meneur de jeu, qui est contre un mur. - élèves divisés en 2 groupes (observateurs/acteurs). - appareil photo numérique <p>Organisation matérielle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - délimitation de l'espace (espace scène/espace spectateur). - espace scène recouvert de tapis <p>Consigne 1 : - pour les acteurs : <i>se déplacer dans la salle quand l'enseignant tape contre le mur en disant 1,2,3 soleil et s'immobiliser 3 secondes (être statufié) quand l'enseignant se retourne.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les spectateurs : <i>choisir un camarade, l'observer attentivement pour voir s'il respecte bien la consigne donnée (statue immobile). Il faudra être capable d'expliquer en quoi elle est ou n'est pas respectée.</i> <p>Verbalisation : <u>quand on est immobile on peut prendre une photo de la statue.</u> (possibilité de poursuivre le jeu avec un élève qui photographie ses camarades. Ces clichés seront ensuite observés en classe.(constitution d'un fichier comportant des images du travail réalisé.)</p> <p>Consigne 2 : - pour les acteurs : <i>introduire une posture différente à chaque fois,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les spectateurs : <i>observer le respect de la double consigne (immobilité/figures variées).</i> <p>Consigne 3 : - pour les acteurs : <i>trouver un mode de déplacements différent entre chaque statue,</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les spectateurs : <i>observer le respect de la triple consigne.</i> <p>Critères de réussite :</p> <p>1 point obtenu par statue tenue 1 point de plus si la statue est différente de la précédente 1 point de plus si le mode de déplacement varie entre les statues</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le meneur est un enfant/ faire une statue à 2 ...



CHAT PERCHE

Objectifs :- accepter et assumer différents rôles : celui qui porte/qui est porté/qui aide
 - respecter le corps de l'autre
 - construire des règles de sécurité et les respecter

Organisation du groupe :

- élèves rangés par groupe de 3 en file indienne. Le premier de la file est le chat.
 Chaque file se déplace librement dans l'espace
 - un élève photographe à tour de rôle et un meneur de jeu.

Organisation matérielle :

- tapis dispersés dans la salle
 - appareil photo numérique

Consigne 1 : pour chaque groupe, se déplacer dans l'espace en file indienne en conservant l'espace entre chacun. Le premier est le chat.

- pour tous, au signal, se rendre sur un tapis
 - pour le chat : se percher sur le camarade qui est derrière lui (sans faire mal et en supprimant tous contacts avec le sol) / rester immobile/ au second signal, redescendre et se placer en queue de file
 - pour les 2 autres : permettre au chat de grimper et de tenir sur lui/aider le chat à s'équilibrer, l'empêcher de chuter.
 Le second devient alors le premier et ainsi de suite.

**Critères de réussite :**

- respect du signal
 - pour le chat : se percher sans faire mal à ses camarades et tenir sa position de façon immobile,
 - pour les camarades : permettre au chat de se percher rapidement et de manière stable.

VERBALISATION afin de faire dégager aux élèves les règles de sécurité essentielles. Ex : zones du corps solides pour le voltigeur ? Zones fragiles ? Comment monte-t-on, redescend-on pour ne pas faire mal à l'autre ? Comment peut-on aider son camarade ? cf fiche "**Règles de sécurité en acrosport**" élaborée avec une classe de CM1, CM2

Variantes :(réinvestissement des règles de sécurité + aspect créativité)

- varier les figures entre chaque signal
 - varier les modes de déplacements entre chaque signal

LES ESPIONS

Objectifs : - oser prendre des risques et contrôler ses émotions
 - agir ensemble et définir les rôles de chacun
 - construire des règles de sécurité et un code de communication

Organisation du groupe : classe divisée en 2 , chaque groupe est divisé en 2 sous-groupes, un élève prend des photos des pyramides réalisées pour le fichier.

Organisation matérielle : des tapis à disposition des enfants/ Appareil photo numérique

Consigne 1 : les élèves de la première moitié forment un mur en se plaçant les uns à côté des autres, bras tendus en haut..

- l'autre moitié va devoir s'organiser pour permettre à 1 enfant d'espionner par dessus le mur 5 s sans se faire remarquer, attention tout doit se faire dans le plus grand silence (5 min pour préparer). Il y aura un pareur dans ce groupe.

Changement de rôle pour les groupes après 3 essais

Critères de réussite : - 1 point marqué si la pyramide permet à l'espion de regarder 5 secondes par dessus le mur et si l'exercice se fait sans bruit

VERBALISATION :

L'enseignant aide les élèves à prendre conscience qu'il y a un ordre à respecter d'une part pour que tout se passe dans de bonnes conditions d'ordre et de sécurité : d'abord placement des porteurs, puis, le voltigeur ; quand on démonte c'est l'inverse. Si les élèves n'y ont pas pensé lors de leur réalisation, leur proposer d'introduire un code de communication simple pour la suite : le pareur frappe dans ses mains pour indiquer aux porteurs qu'ils se mettent en place, puis frappe de nouveau pour que le voltigeur se positionne, il compte 3 secondes, idem pour redescendre.

Variante : 2 espions doivent pouvoir regarder par-dessus le mur (aspect créativité, réinvestissement des règles de sécurité).

En classe, reprise des différentes règles de sécurité élaborées. On pourra mettre ces règles dans le fichier acrosport de l'élève. Une grande affiche reprenant ces règles pourra être collée dans la salle. Les photos prises permettront de repérer telle ou telle erreur dans la gestion de la sécurité. Elles pourront servir d'illustrations (contre-exemples ou exemples). Cf en annexe la fiche "**Comportements interdits/Comportements à adopter**" élaborée avec des CM1 -CM2.

OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- découvrir les caractéristiques de l'activité et ses difficultés
- choisir une figure adaptée à ses capacités
- construire les règles de sécurité
- respecter un signal

Organisation matérielle

- patafix, appareil photo
- espace divisé en 2 parties (observation/démonstration)
- 6 images de figures à sélectionner dans le répertoire (duos qui ne nécessitent pas de pareur, figures à 3 avec un pareur) accrochées sur un pan de mur de la salle. Chaque groupe aura les 6 mêmes disposées sur une pile de 2 tapis

Organisation du groupe : enfants par 4, un enfant prendra des photos des figures à tour de rôle (cf objectifs précédemment cités)

Déroulement :**1- Echauffement****2 - Observation des images**

Présentation de l'activité par l'enseignant : **cf fiche "Qu'est-ce que l'acroport ?"**. (On pourra aussi regarder, en classe, une vidéo sur l'activité ou faire des recherches sur internet (pratique en compétition, travail fait par d'autres écoles ... ; cf **adresses de sites sur l'acroport**)

Introduire le vocabulaire porteur/voltigeur propre à l'activité.

Consigne : : *"Observez attentivement les images accrochées ici". Faire rechercher par les enfants lesquelles nécessitent un pareur : "Pour les figures ne nécessitant pas de pareur, vous vous mettez par 2 et vous les réalisez en double à l'intérieur du groupe". "Les autres sont des figures à réaliser à 3 avec un pareur."*

Vous allez, réaliser successivement celles que vous estimez pouvoir faire. Ceci dans l'ordre que vous voulez. Vous réaliserez plusieurs fois chaque figure en changeant de rôle".

3 – Réalisation des premières figures

4 - Verbalisation : *Quelle est la figure qui vous a paru la plus facile à réaliser, pourquoi ?*

Quelle est la figure la plus difficile, pourquoi ? «Avez-vous pu réaliser toutes les figures ? Pourquoi ?»

Faire émerger **les premières caractéristiques de l'activité** : figures plus ou moins faciles selon le nombre d'appuis au sol, la nature des appuis, les transferts de poids demandés, les prises de mains, les renversements, les qualités de chacun (critères physiques), la hauteur et le risque à prendre (virtuosité), figures non réalisables car les élèves n'ont pas les compétences (cela nécessitera donc un travail, un apprentissage).

5 - Reprise : chaque groupe réalise la figure qu'il a préférée (préparation à la confrontation à un public, plaisir de l'action...). Les spectateurs observeront le respect des règles de sécurité (réinvestissement).

De retour en classe, on pourra, pour aider à identifier la difficulté des figures, proposer de lister les critères. Ces critères seront complétés plus tard avec les nouvelles figures réalisées : renversement...). On pourra aussi établir un classement des figures sur un panneau (faciles, moyennement faciles, difficiles par exemple). On observera les **photos** prises pour mettre en évidence le non-respect de certaines règles et poursuivre la constitution du fichier acroport. Par ailleurs, on pourra introduire un travail sur **la schématisation** (intéressant pour revenir sur l'activité et garder une trace du travail fait) : **cf en annexes 1 exemple « Les figures de la séance 3 ».**

LE PETIT ENCHAINEMENT

OBJECTIFS SPECIFIQUES : - repérer les difficultés des élèves
- définir des objectifs d'apprentissage précis

Organisation matérielle : tapis, dessins des figures de la séance précédente, appareil photo, fiches cartonnées, crayon à papier

Organisation du groupe : Classe divisée en groupes de 3

Déroulement :

1 – Echauffement / Rappel par les enfants des règles de sécurité élaborées lors des séances précédentes en se référant à l'affiche si nécessaire.

2 - Phase de recherche (25 minutes)

Consigne : « Inventer un petit enchaînement dans lequel il y aura :

- trois figures acrobatiques différentes (2 figures déjà travaillées plus 1 inventée)
- des déplacements variés qui permettent de passer d'une figure à une autre
- un début et une fin visibles

Vous pouvez noter sur une feuille, vos pistes de travail pour vous en rappeler ».

Reformulation de la consigne par un élève. Consigne reprise sur une affiche consultable par les enfants.

3 - Phase de démonstration (10 min)

Chaque groupe présente son enchaînement devant les autres. Les spectateurs sont regroupés dans l'espace d'observation. Ils sont chargés d'observer si l'enchaînement est réussi d'abord en fonction du respect de la C : début et fin bien marqués – présence de 3 figures différentes – existence de déplacements variés entre les figures et aussi respect des règles de sécurité. L'enseignant note tous les points qu'il observe afin de se constituer un outil pour bâtir la suite du module et pour repérer les compétences et capacités à travailler (**à l'aide de la grille d'observation**). Cf Fiche 4

4 - Phase de verbalisation (5 min)

Amener les enfants à repérer les défauts de leurs figures et établir une liste de critères qui doivent être pris en compte pour réaliser une prestation accomplie.

Ainsi, les enfants auront élaboré leur propre moyen d'évaluation avec des critères qui ont du sens et qui auront fait l'objet de discussions. Ex :

- critères concernant **la maîtrise d'exécution** autour des figures :

- * **le degré de maîtrise des postures** : ce groupe a mieux réussi parce que la figure était stable
- * **la présence d'un début et d'une fin** : ce groupe a tenu une attitude marquée au début, à la fin...
- * **l'existence de liaisons** : ce groupe a utilisé différents modes de déplacements (debout, au sol, en marchant, courant, sautillant, tournant, roulant...)
- * **le respect des règles de sécurité**
- * **le rythme** : la prestation de ce groupe était plus dynamique que celui-là...
- * **l'originalité** : ces figures étaient plus originales, pourquoi ?
- * **l'utilisation de l'espace** : utilisation de différents plans (debout, au sol, vers l'avant, l'arrière, en ligne droite, en courbe...)

- des critères concernant **la performance** (figure plus ou moins difficile = prise en compte des critères déterminés lors de la séance précédente°.

En classe, on observera les **photos** prises et on pourra compléter les observations (esthétisme ex : T-shirt qui sort de pantalon, regard baissé, membres non-tendus, manque d'amplitude, dos rond...).

**UNE FIGURE SOLIDE
(TRAVAIL SUR LES POINTS D'APPUI ET LES ANCRAGES)**

notions et connaissances en jeu dans la séance : gainage, surfaces d'appuis, alignement segmentaire, transfert de poids, centre de gravité.

OBJECTIFS SPECIFIQUES :

- choisir des figures adaptées à ses possibilités et à celles du groupe
- explorer et rechercher différentes solutions pour bâtir une figure stable
- avoir un regard actif et critique/ accepter le jugement des autres
- identifier les critères à prendre en compte pour réaliser une figure stable

Organisation matérielle : - 4 tapis en tas à la disposition de chaque groupe ; images en 4 ex à choisir dans le répertoire
- espace divisé en 2 parties démonstration/observation

Organisation du groupe : Groupes de 3, Un élève photographe à tour de rôle

Déroulement :**1 – Echauffement / Rappel des règles de sécurité**

Les élèves récapitulent les points mis en évidence lors des séances précédentes (normalement l'affiche n'est plus nécessaire)

2 - Recherche et expérimentation à partir d'images pour réaliser des figures que l'on pense pouvoir stabiliser

Consigne : *"Vous allez travailler par groupes de 3. Sur chaque tas de tapis, il y a des images de figures. Il s'agit de réaliser celles que vous pensez tenir 5 s de façon la plus stable possible. Vous changez de rôle à chaque fois."*

Précision : les élèves repèrent avec l'enseignante, avant de commencer, quelles figures nécessitent un pareur.

3 - démonstration, verbalisation

Deux groupes présentent leur figure aux autres qui observent et évaluent le respect de la consigne.

Consigne spectateurs : *"Vérifiez que la figure est bien tenue 5 s et qu'elle ne bouge pas."*

Si un groupe réussit mieux que l'autre, il explique ce qu'il modifie par rapport au premier. Elaboration d'une liste de critères à prendre en considération pour que la figure soit stable. Cf fiche 5 « Pour construire une figure solide » réalisée avec une classe de CM1-CM2

4 - réinvestissement : chat perché.

Un élève rappelle la règle du jeu.

Consigne : « Vous pouvez reprendre les mêmes figures ou en créer de nouvelles en tenant compte des éléments de stabilité mis en évidence lors de la phase précédente".

- OBJECTIFS :** - rechercher et utiliser les prises les plus sûres
 - travailler membres tendus
 - être tonique
 - rechercher l'obliquité du corps
 - rechercher le rôle du bras libre et l'utiliser

Déroulement :

1 – les déménageurs.

But du jeu :

- pour les déménageurs, transporter le meuble du bord de la route à la maison sans le déformer (ne pas tomber ou faire mal à son camarade)
- pour le meuble, prendre une position et la garder jusqu'à l'arrivée.



Organisation matérielle :

- Un espace orienté, sécurisé avec 2 zones matérialisées : zone de départ (bord de la route) et zone d'arrivée (maison), séparées de 3 à 6 m,

Organisation du groupe : - par 3 ou 4, filles et garçons mélangés : un « meuble » et 2 ou 3 « déménageurs » à tour de rôle.

Critères de réussite :

- pour les transporteurs, avoir atteint la maison sans lâcher le meuble,
- pour le meuble, ne pas avoir été déformé et avoir gardé sa position initiale une fois posé.

Variables :

- La forme du meuble varie selon les indications de l'enseignant : lit (couché), table à 4 pieds (à 4 pattes), chaise, fauteuil avec accoudoirs (assis sur les talons, bras repliés), lampe (debout bras en couronne), statue de danseur sur un pied, statue jambes et bras écartés, il faut le retourner avant de le transporter, tapis roulé autour d'un bâton, puis tapis mou, poupée de chiffon (pour voir la différence corps relâché/corps tonique),
- Les saisies entre porteurs,
- Les prises des porteurs sur les portés

VERBALISATION : A quels endroits les prises semblent-elles le plus efficaces (pour porter, pour retourner)? Que doit ressentir la statue pour que les déménageurs puissent la transporter? Quelles différences quand le porté est une poupée de chiffon, est-ce plus facile, plus difficile pour les porteurs?

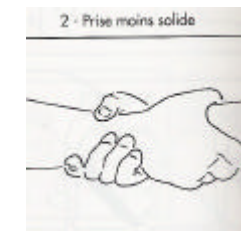
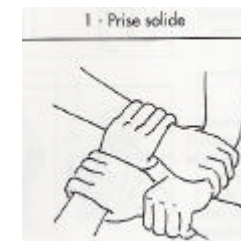


2 - Travail sur les prises manuelles.

Organisation matérielle : images à choisir dans le répertoire en fonction de l'intérêt des prises.

Organisation du groupe : idem que la séance précédente.

L'enseignant propose des figures où 2 porteurs doivent se tenir par les mains pour porter le voltigeur.



3 - Travail sur les étais et les contre-poids

Organisation matérielle : images où le Po et Vo doivent rechercher un équilibre.

4 - Réinvestissement : LE BERET-FIGURES

Les élèves sont alignés face à face de part et d'autre d'une ligne centrale. Dans chaque file, ils se sont attribués un numéro de 1 à ..., L'enseignant appelle 2 numéros, les élèves concernés viennent au centre réaliser une figure de leur choix (à 3 avec un pareur), la tiennent 5 secondes, puis chacun regagne sa place initiale.

L'enseignant impose tout de même deux contraintes successives : la figure doit comporter un étai ou contre-poids/la figure doit comporter une prise de mains entre les 2 porteurs.

OBJECTIFS : - faire réinvestir les notions élaborées lors des séances précédentes
- amener les élèves à complexifier les figures (introduire des renversements, supprimer des appuis, augmenter l'amplitude)

Déroulement :

1 – échauffement / rappel des règles de sécurité

2 – Complexifier des figures

Organisation des groupes : enfants par groupes de 3,4 ou 5 (un photographe)

Organisation matérielle : installation des tapis, images de figures à choisir dans le répertoire

Consigne : «*Observer les images, puis, réaliser successivement ces différentes figures.*»

3 - Nouvelle consigne

«*Vous allez maintenant rechercher comment vous pourriez les compliquer, les enrichir.*»

Bien préciser aux élèves qu'ils doivent d'abord rechercher la façon la plus simple de complexifier la figure (une seule complexification en même temps).

Puis, travail de recherche en groupes. Les enfants inventent de nouvelles figures à partir de la figure initiale, expérimentent et notent leur travail. (cela permet également d'évaluer le travail fait en classe sur la schématisation).

Chaque groupe donne à un autre son schéma. L'autre groupe réalise la figure. Les groupes échantent sur la faisabilité de la figure (schéma mal fait, degré de difficulté de la figure...)

Reprise du même travail avec des figures à 3, puis à 4 à choisir dans le répertoire.

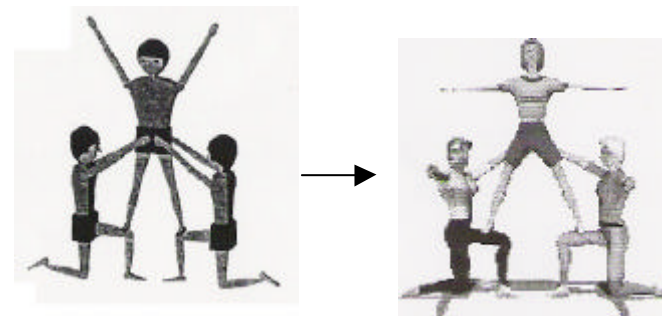
4 - Verbalisation en groupe/classe

Une fois que tout le monde a essayé toutes les figures proposées, discussion sur les manières choisies pour complexifier une figure. : suppression d'appuis, prise de hauteur, renversement du Po, un Po devient Vo, variation de la longueur des segments mobilisés, intervention différente du Pa...). L'enseignant note ces critères sur une affiche.

A partir de ces critères, on demandera aux enfants d'établir un classement des figures (classement déjà évoqué lors des premières séances), mais cette fois sur la base de critères concrets.

En guise de trace, on pourra proposer aux enfants de classer les figures réalisées jusque là sur la grande affiche partagée en 4 (facile, moyennement difficile, difficile, très difficile) en reprenant les critères dégagés.

EXEMPLES :





ENCHAINER N'EST PAS JUXTAPOSER RELIER DES FIGURES
--

OBJECTIFS : - rechercher, répertorier des éléments de liaison

- intégrer quelques éléments d'acrobatie
- gérer et occuper l'espace à disposition

- avoir un regard actif (élève spectateur)

- * repérer le respect des consignes de sécurité/ le respect des consignes inhérentes à la tâche proposée
- * préciser les critères d'appréciation de l'enchaînement

Déroulement :

1) Echauffement / rappel des règles de sécurité

Organisation matérielle : espace d'évolution recouvert de tapis

Organisation du groupe : lignes de 3 élèves qui se succèdent

2) Travail par vagues.

Consigne : « *Trouvez toutes les façons de traverser l'espace (courir, sauter, sautiller, tourner, rouler, se renverser, vers l'avant, l'arrière, latéralement, en ligne droite, courbes...)* »

Phase de recherche-action.

Mise en commun ; l'enseignant note sur une affiche les différentes façons trouvées par les enfants.

3) Passer d'une figure à l'autre

Organisation du groupe : élèves répartis par groupes de 3 (figures en duo).

Organisation matérielle : tapis + images de figures à choisir dans le répertoire.

Déroulement : L'enseignant propose aux élèves deux images de figures à réaliser par groupes.

Consigne : « *Passer de la première à la deuxième en utilisant le travail fait précédemment ou en inventant de nouvelles liaisons* ».

Recherche-action (introduction d'éléments gymniques).

Les groupes qui ont trouvé des solutions les présentent aux autres.

Discussion collective pour dire si la production est pertinente au regard de l'objectif. Il s'agit d'amener les élèves à discuter des notions de gestes parasites, d'économie d'énergie, d'originalité, de rythme (hésitant, monotone), d'utilisation de différents plans de l'espace, de différents modes de déplacements.....

Cela permettra de bâtir une grille d'observation à partir de critères pertinents.

4) Nouvelle consigne

« *Passer de la deuxième figure à la première.* »

Cela signifie non pas faire le chemin inverse mais la démonstration que bien que les postures soient identiques, la liaison qui va exister dans un sens n'est pas la même dans l'autre = accent mis sur la notion d'enchaînement. On complètera l'affiche avec les nouvelles liaisons trouvées s'il y en a .

A l'issue de la séance, on proposera des ateliers afin de travailler les éléments gymniques qui posent problème. (roue, roulade, ...). CF LA BOITE A OUTILS TOME 2 module gymnastique

OBJECTIFS :

- réaliser des éléments de liaison de façon synchronisée
- réaliser des éléments de liaison en immédiate succession
- utiliser différents plans de l'espace

Déroulement :

1 – Echauffement / Rappel des règles de sécurité

2 – Passer d'une zone à l'autre

Organisation matérielle : espace d'évolution divisé en 4 zones avec tapis, 1 image dans chaque zone (à sélectionner dans le répertoire).

Organisation du groupe : les élèves sont par groupes de 3 ou 5.

Consigne : "Dans chaque zone, une figure à réaliser est représentée. Par groupes de 3, vous devez passer d'une zone à une autre pour réaliser les figures en trouvant un mode de déplacement différent à chaque fois".

Chaque trio montre ce qu'il a trouvé devant la classe qui observe et qui indique si la consigne est bien respectée (un mode déplacement différent à chaque fois).

3. Petit enchaînement :

Organisation matérielle : tapis à la disposition des élèves + images de figures

Organisation du groupe : les élèves sont répartis en 4 groupes

Consigne : "Chaque groupe démarre en dehors de la scène (coulisses) et devra effectuer un déplacement aller/ une figure (à choisir parmi des images proposées, parmi celles déjà réalisées ou à inventer)/ un déplacement retour. Le déplacement aller et le déplacement retour ne doivent pas être les mêmes".

Phase de recherche/action.

Quand tout le monde est prêt, chaque groupe montre sa production.

Discussion sur les modes de déplacements choisis.

4 – D'une figure à l'autre

Organisation matérielle : tapis, images de figures déjà travaillées

Organisation du groupe : élèves en groupes (effectif libre)

Déroulement : Les élèves choisissent cette fois 3 figures dans le répertoire (figures déjà travaillées pour éviter trop de difficultés sur le plan de leur réalisation).

Consigne : "Commencez par une figure et trouvez comment passer à l'autre, puis à l'autre, mais cette fois sans déplacement à travers la salle."

Les élèves cherchent comment procéder, modifient l'ordre initial choisi afin que l'enchaînement soit plus facile, choisissent une autre figure car elle est plus facile à réaliser à la suite de la première... Puis, ils présentent leur travail aux autres qui observent.

Ensuite, discussion sur les éléments choisis par le groupe : qualité de réalisation des éléments, réalisation des figures de façon synchronisée, en immédiate succession,, sur les améliorations à apporter (reprise des éléments de la séance précédente).

A l'issue de cette discussion, on proposera différents ateliers selon les besoins (travail sur la synchronisation, introduction d'un support musical et utilisation des temps forts de la musique, la symétrie, l'utilisation de différents plans de l'espace...)

Ex de situations à proposer : - choisir en petits groupes des éléments gymniques que chaque membre peut exécuter (identiques ou différents) et s'exercer à les réaliser en même temps ou en immédiate succession (cascade...).

- réaliser des statues amples et immobiles à partir de repères temporels donnés par l'enseignant, la musique...

OBJECTIFS : - rechercher comment marquer le début/ la fin de la prestation

Déroulement :

1) Echauffement / rappel des règles de sécurité

2) Un début :

Organisation matérielle : tapis, images de figures à choisir dans le répertoire.

Organisation du groupe : travail par groupes de 3 ou 4

Proposer une figure qui sera la première de l'enchaînement. Les élèves recherchent comment arriver à cette première figure, c'est à dire comment débiter l'enchaînement avant la réalisation même de la figure.

Présentation des productions par les groupes. Les autres observent, puis on discute sur ce en quoi les productions sont pertinentes au regard de l'objectif. On pourra préciser le concept d'antériorité, en relation avec un souci d'harmonisation des déplacements qui amène à la première posture.

Proposer ensuite d'autres figures.

3) Une fin

Même démarche pour la fin.

Précision du concept d'achèvement d'une prestation, en relation avec un souci d'harmonisation des déplacements qui signifie la fin d'une prestation.

L'idée étant de montrer aux enfants que le début et la fin doivent être marqués par une attitude tenue (2/3 secondes).

4) Synchronisation

Pour travailler les départs et fins synchronisés, on proposera le jeu du BERET-FIGURES.

Les élèves sont par paires, alignés face à face de part et d'autre de la ligne centrale. Librement (quand elle le décide), chaque paire se rejoint pour construire une figure de son choix sur la ligne centrale, la tient 5 secondes, puis chacun regagne sa place initiale.

Même exercice mais toutes les paires doivent démarrer et finir en même temps.

Même consigne (démarrer et finir ensemble) et toutes les paires doivent réaliser la même figure.



Objectifs : - créer à 6 et produire devant la classe (sur un fond musical éventuellement) un enchaînement

Déroulement :

1) Echauffement / rappel des règles de sécurité)

2 – Elaboration de l'enchaînement

Organisation matérielle : tapis à disposition des élèves, 1 fiche cartonnée et un crayon à papier par groupe

Organisation du groupe : groupes de 6

Consigne (celle-ci est écrite sur une grande affiche accrochée au mur de la salle): « par groupes de 6, vous allez créer et produire, sur un fond musical et devant la classe, un enchaînement comportant :

- 3 figures ou pyramides différentes :
 - * 1 à 3 partenaires (appui au sol possible du voltigeur) qui sera exécutée par les 2 trios
 - * 1 à 2 partenaires (aucun appui au sol du voltigeur) qui sera exécutée par les 2 duos (2 partenaires)
 - * 1 à 6 (ancrage au sol, appuis et étais libres)
- 3 éléments de liaison synchronisés
- un début et une fin marqués.

Aujourd'hui, vous allez préparer cet enchaînement que vous présenterez la prochaine fois aux autres. Vous noterez sur une fiche les étapes de votre projet afin d'avoir une trace pour la prochaine fois.

Vous pouvez vous référer aux affichages que nous avons élaborés tout au long des séances précédentes et venir vérifier que vous avez bien intégré dans votre prestation tous les éléments demandés. »

3 – Construction de l'enchaînement :

Les élèves se répartissent par groupes d'affinité. L'enseignante leur donne une fiche cartonnée sur laquelle ils notent les noms des élèves de leur groupe. Le groupe alterne entre des phases de réalisation, de réflexion et construit peu à peu l'architecture de son enchaînement. Il le formalise sur une fiche qui permettra ultérieurement de retrouver les bases du travail précédent.

4 – Représentation

Le groupe présente une première fois son travail aux autres.

Les élèves spectateurs ont la fiche de travail du groupe qui passe devant eux :

- pour découvrir les figures que le groupe réalisera (classement des figures selon les critères établis en difficiles, moyennement difficiles... et attribution d'une valeur)
- pour voir si la réalisation correspond bien au schéma.

Le groupe qui réalise l'enchaînement pourra noter, suite à ce premier passage, les observations faites pour améliorer leur production.

5 – Amélioration de la prestation

6 – Evaluation finale :

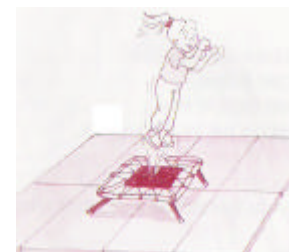
On pourra choisir d'évaluer en 2 temps :

- La qualité de réalisation est vérifiée pour chaque figure avant la prestation générale. La note de performance est acquise et ne bouge plus.
 - Ainsi, l'essentiel du travail sera concentré sur l'aspect créatif, le groupe pourra se consacrer avec plus de liberté à l'évolution proprement dite, ce qui autorise quelques « dérapages » lors de la construction des pyramides.
- Pour les figures, l'évaluation pourra être réalisée par un élève différent à chaque fois, en même temps que l'enseignant pour voir ses compétences de spectateur.



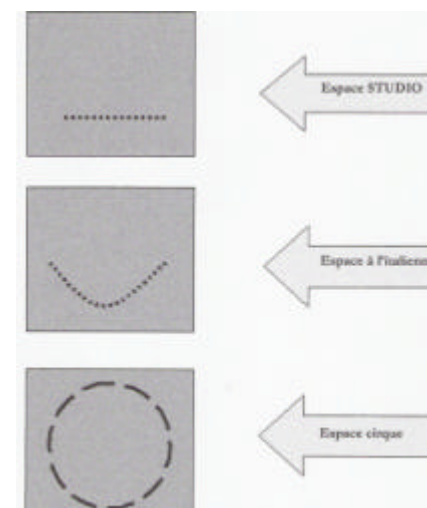
* passer à des figures dynamiques

* utiliser du gros matériel pour faciliter l'apprentissage d'éléments gymniques et pour travailler la souplesse (espalier, plinthe, blocs en mousse, tremplins, Pleyel, plans inclinés, mini trampoline...)



* utiliser un support musical et les temps forts d'une musique

* travailler sur les notions d'espaces scéniques (Zingaro, à l'italienne, cirque...)



* travailler sur des thèmes (faire des tableaux figuratifs ou qui renvoient à une image, une idée), faire émerger des émotions, des états (vertige, vitesse, cris...)

* utiliser du petit matériel pour produire (foulards, cerceaux...)

* travailler sur l'effet de surprise par le biais des contrastes : lent, rapide ; groupé/dégroupé ; haut/bas ; fort/faible

ARTS DU CIRQUE– JONGLERIE (avec balles) - Module d'apprentissage– niveau 1

entrée dans l'activité
1 à 2 séances

situation de référence pour évaluer les besoins

Objectifs d'apprentissage



situations d'apprentissage
5 ou 6 séances

Découverte/manipulation
Je jongle

Réaliser des lancers simples avec un ou plusieurs engins
La ronde
Jongler à 1 balle

Jongler avec 2 balles

Jongler avec 2 balles



Jongler avec 2 balles d'une main en parallèle
Jongler avec 2 balles d'une main en ellipse

Jongler avec 3 balles



Jongler à 3 balles
Lucky luke

Jongler en se déplaçant



Les quatre coins
Les chaises musicales

Jongler avec 3 balles

ARTS DU CIRQUE– JONGLERIE (avec balles)

ENTREE DANS L' ACTIVITE

niveau 1

DECOUVERTE-MANIPULATION

JE JONGLE

Objectif :

Découvrir et manipuler un nouveau matériel.

Organisation :

3 à 5 balles par élève.

Consignes :

Je fais rouler une balle au sol ou je la lance devant moi, je cours et je la récupère.

Je la lance à une main et je la rattrape avec la même main, l'autre ou les deux.

Je lance une balle par dessus un fil et je la rattrape de l'autre côté.

J'envoie une balle à un camarade à travers un cerceau.

Je jongle avec un camarade en échangeant une balle.

ARTS DU CIRQUE– JONGLERIE (avec balles)**ENTREE DANS L'ACTIVITE****niveau 1****REALISER DES LANCERS SIMPLES AVEC 1 OU PLUSIEURS OBJETS****LA RONDE****Objectif :**

Maîtriser des lancers simples avec plusieurs balles.

Organisation :

La classe est disposée en grand cercle délimité par des plots. Quatre balles sont mises à disposition des élèves.

Consignes :

Lorsque le cercle est bien formé, le meneur de jeu lance une balle en cloche au joueur qui lui fait face. Celle-ci doit transiter par tous les joueurs avant de revenir au point de départ. Lors de la première rotation, chacun s'assied dès qu'il a renvoyé la balle : cela permet de repérer ceux qui n'ont pas encore joué. Pendant les rotations suivantes, les joueurs restent debout. Le meneur de jeu introduit successivement des balles supplémentaires lorsque la rotation des balles déjà en jeu s'effectue sans difficulté et sans chute. Quand une balle tombe à terre, il faut la récupérer rapidement pour ne pas briser la chaîne.

Critères de réalisation :

Le lancer de la balle doit se faire en cloche, en visant la main du partenaire. Les «élèves ne doivent pas déplacer les pieds pour récupérer la balle. Il faut que chacun reste vigilant et pense à regarder le jongleur qui va lui envoyer la balle (et non celui qui reçoit la sienne).

Variations :

Le jeu peut se réaliser en introduisant progressivement un nombre important de balles et en augmentant le rythme des entrées.

JONGLER A 1 BALLE**Objectif :**

Maîtrise gestuelle.

Organisation :

1 balle par élève.

Consignes :

"Tu dois être debout, bien droit, les épaules relâchées, ne regarde jamais tes mains."

Tes avant bras doivent être repliés, tes coudes le long du corps. Lance la balle qui est dans ta main droite vers la main gauche en la suivant des yeux. Pour cela, écarte ta main droite vers l'extérieur puis ramène-la en lâchant la balle par dessous.

Réceptionne la balle dans ta main gauche en l'amortissant pour mieux la rattraper. Recommence le même exercice en débutant de la main gauche.

Critère de réalisation :

Balle montant à la verticale au dessus de la tête.

JONGLER AVEC 2 BALLE/JONGLER AVEC 3 BALLE

JONGLER A 2 BALLE D'UNE MAIN

Objectif :

Maîtrise gestuelle et maîtrise des techniques.

Organisation :

2 balles par élève.

Consignes :**En parallèle :**

"Lance la balle n°1 verticalement.

Décale aussitôt ta main sur le côté droit. Lance la balle n° 2 parallèlement à la n° 1 quand celle-ci arrive au sommet de sa course.

Rattrape la balle n° 1 et relance la quand la n° 2 est au sommet de sa trajectoire."

En ellipse :

"Lance la balle n° 1 avec une rotation de ta main droite vers l'extérieur.

Lance la balle n° 2 sur le même principe que la balle n°1 (lorsque celle-ci est au sommet)."

Critères de réalisation :**Variation :**

Changer de main.

Objectif :

Jongler à 2 puis trois balles

Organisation :

La classe est divisée en ateliers de 4 à 6 élèves, chaque élève dispose de 3 balles de jonglage.

Consignes :

Chaque jongleur utilise le nombre de balles adapté à ses compétences (2 ou 3) et essaye de jongler le plus longtemps possible sans faire chuter les balles. On demandera aux jongleurs d'adopter la position du cow-boy (jambes écartées, bassin en rétroversion), avec les mains qui se regardent l'une l'autre.

Critères de réalisation :

Pour le jonglage à deux balles, le lancer de balle doit s'effectuer lorsque la précédente passe devant les yeux.

Pour le jonglage à trois balles,, le lancer de balle se fait alternativement de la main gauche /main droite : chaque fois qu'une main réceptionne une balle, c'est elle qui la relance.

Variations :

On peut réaliser à deux un pastiche du duel de western : partir dos à dos, s'écarter de dix pas (avec ou sans jonglage) et jongler le plus longtemps possible après s'être retourné. La chute d'une balle signifie la perte du duel.

LES 4 COINS

Objectif :

Jongler en se déplaçant.

Organisation :

Groupes de 5 élèves.
3 balles par élève.

Consignes :

Quatre joueurs se placent aux coins du carré, le cinquième est au centre. Au signal de l'enseignant, les joueurs doivent jongler avec 2 ou 3 balles. Ils n'ont pas le droit de revenir au plot qu'ils viennent de quitter. Le cinquième joueur essaye d'occuper un coin libéré. Le joueur qui fait chuter une balle doit se replacer au centre. Si aucune balle n'est tombée, le joueur qui n'a pu occuper un coin libre part du centre au signal suivant.

Critères de réalisation :

Le jonglage doit s'effectuer sans arrêt.
Effectuer le moins de passages possibles au centre.

Variations :

Dimensions du terrain.
Nombre de joueurs.

LES CHAISES MUSICALES

Objectif :

Réaliser des déplacements complexes tout en jonglant.

Organisation :

Atelier aménagé avec des chaises adossées : six pour sept jongleurs équipés de 3 balles.

Consignes :

Ce sont les règles classiques des «chaises musicales » avec un support sonore : à chaque arrêt, les joueurs doivent s'asseoir. Tout le jeu s'effectue en jonglant (avec 2 ou trois balles) et le joueur resté debout est éliminé. A chaque nouvelle séquence de jeu, une chaise est supprimé jusqu'à la proclamation du vainqueur.

Critères de réalisation :

Jongler sans s'arrêter et s'asseoir sans faire chuter les balles