






Le Cirque aux cycles 2 et 3

Module d'apprentissage environ 10 séances

Champ d'apprentissage 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique				
Module réalisable pour les élèves en situation de handicap moteur, visuel ou auditif avec matériel et consignes adaptés.				
Compétences				
Domaine 1 : Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. Domaine 2 : Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. Domaine 3 : S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. Domaine 4 : Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. Domaine 5 : Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.				
Objectifs d'apprentissage	Non atteints	Partiellement atteints	Atteints	Dépassés
<p>Les élèves à BEP peuvent atteindre les 3 objectifs : moteur, méthodologique et social à adapter en fonction de leurs caractéristiques.</p>  <p>Objectif moteur Se doter d'habiletés motrices, gymniques et artistiques.</p>	<p>Aucun élément technique présenté ou éché.</p>	<p>Éléments de niveaux 1 à 2 (à définir), (ou en deçà des réussites validées lors des séances) présentés et réussis.</p>	<p>Éléments de niveau 3 à 4 (à définir) (en adéquation avec le niveau de l'élève) à l'exécution maîtrisée.</p>	<p>Éléments de niveau 5 (à définir) maîtrisés.</p>
 <p>Objectif méthodologique Passer d'une succession d'actions à une organisation entre elles pour élaborer une prestation organisée (temps, espace, partenaires)</p>	<p>Des éléments de la mise en scène sont oubliés. Scénario difficile à comprendre (aucun lien entre les éléments).</p>	<p>La présentation respecte le scénario (début, fin, récit, éléments techniques) mais avec peu de lien et donc peu de sens.</p>	<p>Les éléments sont articulés (début, développement, fin), judicieusement choisis (techniques) dans le respect du thème imposé.</p>	<p>Des effets de composition sont perçus par le public (rire, surprise, étonnement)</p>
 <p>Objectif social Passer d'une attitude dispersée ou perturbatrice à une attitude concentrée, silencieuse et respectueuse.</p>	<p>Des conflits au sein du groupe et/ou avec le groupe partenaire. Attitude gênée, nombreux gestes parasites.</p>	<p>Quelques mésententes pour composer ensemble, peu d'aides/conseils au groupe partenaire. Centrée sur la réalisation, attitude neutre.</p>	<p>À chaque leçon, des productions collectives sont présentées. Utilisation des critères d'observation simples. Acteur jouant un rôle (expression du corps, du visage).</p>	<p>Des leaders positifs s'affirment, la place de chacun est reconnue. Acteur transmettant de l'émotion au public (rire, surprise, étonnement).</p>
Projet Cirque				
Objectif final : Réaliser une séquence à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.				
Module proposé				
Matériel nécessaire : chaises, bancs, cordes, ballons, balles, foulards, poutres, ... (à adapter selon le matériel présent dans l'école)				
Pour les élèves		Pour l'enseignant		
<p>SITUATION DÉCOUVERTE : pour entrer dans l'activité C'est un temps de découverte, pour les élèves, du matériel, des lieux, des consignes de sécurité...</p> <p>Concevoir autant d'îlots que de matériel disponible et inviter les élèves à explorer les possibles avec ce matériel.</p>		<p><i>Familiarisation des perceptions, du vocabulaire</i></p>		
<p>SITUATION DE REFERENCE</p> <p>Objectifs : C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des réussites et des difficultés pour l'enseignant. La situation de référence doit être une situation problème pour tous les élèves</p> <p>Mise en place des règles de sécurité.</p>		<p>Pose le problème dans toutes ses dimensions</p> <p><i>Quel matériel puis-je proposer?</i></p> <p><i>Quelles difficultés rencontrent les élèves ?</i></p> <p><i>Quelles séances programmer ?</i></p>		

<p>1- Jonglerie : Manipuler une grande variété d'objets de multiples manières : lancer et rattraper un objet. Situation : Choisir deux objets identiques et chercher différentes manières de les manipuler.</p> <p>2- Acrobatie : Engager son corps dans des actions dynamiques et inhabituelles en s'appuyant sur l'acrobatie au sol : monter, se stabiliser, descendre. Situation : Par groupe de 4, trouver 4 figures collectives.</p> <p>3- Equilibre : Sauter, se déplacer, s'immobiliser, sur des supports instables ou créant du déséquilibre. Situation : Parcours ou non avec des supports stables ou instables créant le déséquilibre.</p> <p>4- Voltige : engager son corps dans une succession d'actions sans contact avec le sol, ni appui pédestre. Situation : si possibilité d'avoir des cordes ou autres agrès : monter à la corde ou se suspendre sur un agrès.</p> <p>5- Autres : clown et magie</p>	<p>Evaluation diagnostique</p>
<p>SITUATIONS D'APPRENTISSAGES</p> <p>Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide de la trame de variance.</p> <p>Chaque séance sera précédée d'une mise en activité (échauffement, reprise d'une situation, déplacements...)</p> <p>Lors de chaque séance les élèves devront se donner à voir, les autres prendront le rôle de spectateurs.</p> <p>Rappel des règles de sécurité.</p> <p>EXPLORATION</p> <p>L'utilisation de la trame de variance jointe permettra de faire évoluer les activités. Les activités proposées ne sont que des exemples à adapter aux idées, aux capacités des élèves, aux lieux, au matériel présent...</p> <p>On travaillera lors des séances les enchaînements possibles en petits groupes afin de donner à voir.</p> <p>1- Jonglage Avec les foulards : (2 à 4 séances) - Lancer le foulard avec une main et le rattraper avec l'autre main. Une fois ce geste bien maîtrisé, utiliser la trame de variance pour faire évoluer l'activité. - Jongler avec deux foulards - Lancer, toucher le sol avec la main, rattraper - Lancer, faire un tour, rattraper.</p> <p>Avec les balles : (3 à 5 séances) Même principe. - Lancer et rattraper avec la main - Lancer et rattraper avec l'autre main - Avec deux balles - Toucher le sol - Tourner - Travailler à deux - Avec deux, trois, quatre balles... ...</p> <p>2- Acrosport - Réaliser deux à trois figures et les enchaîner. (2 à 3 séances) - Trouver des équilibres ou des acrobaties, seul avec deux déplacements, deux rotations, deux postures, deux équilibres. (2 séances) - Enchaîner seul et/ou à deux. (2 à 3 séances) ...</p>	<p>Se centrer sur une des interrogations soulevées lors de la situation de référence</p> <p><i>Proposer des ateliers tournants pour travailler chaque famille circassienne.</i></p> <p><i>Les différents ateliers peuvent être proposés en même temps ou travaillés autour d'une ou plusieurs familles circassiennes.</i></p> <p><i>Exemples : plusieurs ateliers jonglerie (différents matériels proposés)/atelier jonglerie, atelier équilibre...</i></p> <p><i>A l'aide des observations faites lors de la situation de référence, évaluer les progrès et/ou mettre en place les remédiations nécessaires.</i></p> <p><i>Prendre le temps de répéter les séances afin que les élèves s'entraînent.</i></p> <p><i>On peut faire évoluer les ateliers en utilisant la trame de variance (en annexe) par rapport :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - au temps - à l'espace - au corps - à la relation aux autres - à l'imaginaire - au matériel <p>Evaluation formative</p>

3- Equilibres

Avec des bancs

- Trouver 3 façons différentes de se déplacer sur le banc. (1 à 2 séances)

...

Avec des ballons

- Trouver différentes formes de déplacement, en maintenant son équilibre avec un objet : le mettre entre ses jambes, sur la paume de la main... (1 à 2 séances)

...

Avec des cordes

- Placer des cordes sur le sol, trouver différentes formes de déplacement, en maintenant son équilibre. (1 séance)

...

Avec des chaises

- Trouver différentes formes de situations d'équilibre. (1 à 2 séances)

...

Sur un parcours

- Placer les différents objets étudiés et se déplacer en maintenant son équilibre. (3 à 4 séances)

Possibilité de changer de parcours pour essayer plusieurs possibilités et ainsi choisir celle qui convient le mieux à chaque élève ou groupe d'élèves.

...

4- Voltige

Avec une corde

- Monter/descendre à la corde avec nœuds, sans nœud.
- Monter à la corde, lâcher une main, un pied, deux pieds ...
- Monter à la corde et tourner, puis tourner avec une main.

...

Avec un agrès (barre fixe)

- Faire le « cochon-pendu »
- Tourner autour de la barre...

...

5- Clownerie

- Se mettre en scène : se présenter, réaliser une entrée, une sortie.
- Mimer : une claque, des porteurs (lourds, légers), des sentiments (surprise, peur...)
- Réaliser des portés comiques : valise, chaise
- Réaliser des numéros ratés : jonglage raté, chute programmée.

Magie

⇒ Le travail issu de ces ateliers peut être intégré à l'enchaînement final.

COMPOSITION

Choix des activités retenues

Construction des enchaînements, des entrées et des sorties.

RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE COMPLEXIFIEE (ou pas)

Séance pour évaluation sommative : retour à la situation de référence pour évaluer si nécessaire plus spécifiquement certains élèves sur quelques éléments.

SPECTACLE

Spectacle : Montage de la représentation.

NB : Le spectacle peut être la situation d'évaluation sommative.

Voir fiches outils dessins exemples

Prendre des photos des figures pour une analyse a posteriori

Au fur et à mesure de leurs découvertes et de leur pratique, les élèves pourront choisir un atelier ou une famille circassienne dans lequel ils s'entraîneront pour devenir "expert".

Dans quel atelier l'élève choisit de se spécialiser?

Lui laisser le temps de s'entraîner.

Pour chacune des activités retenues :

- Dans quel ordre ? En simultané ?

- Quelle place sur la scène ? Quel espace à prévoir ?

- Quelle entrée pour les artistes ?

- Quel enchaînement prévoir entre 2 "numéros" ?

- Quelle sortie retenir ?

Evaluation sommative

Annexe 1 :

Trame de variance

Relancer pour enrichir, motiver, soutenir les créations des élèves en mêlant les familles et en utilisant la trame de variance

Cette trame de variance donne des pistes afin de varier, simplifier, complexifier, enrichir les situations proposées aux élèves au cours des 3 phases de la démarche. Ces listes ne sont pas exhaustives et peuvent être enrichies en fonction de l'activité, du thème de travail choisi, du niveau des élèves.....Notez bien que tous ces paramètres interagissent, en modifier un aura des incidences sur les autres...

/au corps	/ à l'espace	/au temps	/aux autres A la relation	/à l'imaginaire (le symbolique)	/au matériel
- immobile, en mouvement - verbes d'action/ corps : sauter, sautiller, tourner, descendre au sol... - verbes d'action/ objet : poser, bloquer, rouler, tourner, transporter, faire rouler sur... - en variant le nombre d'appuis ou de contact - avec différentes parties du corps : dissociation, coordination, isolation - en ajoutant des gestes - d'un côté de l'autre - en ajoutant une expression - en nuanciant l'énergie - en introduisant la voix - ...	Espace proche - avant/arrière - haut, bas, sol - sur/sous - dans différents plans - vertical/horizontal - concentrique/ excentrique - en variant l'amplitude, l'orientation Espace lointain - sur place/en déplacement - varier les déplacements, les directions - varier les trajectoires : sinueuse, géométrique (ligne, rond, carré diagonale...) Scène ou piste : - délimitées ou pas - taille, forme... - dessinées au sol - à occuper de manière aléatoire ou pas - volumes sculptés par la lumière - décors	- s'arrêter, repartir - lent/vite - accélérer, ralentir - durée : long/court - répéter - faire en canon, à l'unisson, en relais... - respecter un rythme - suivre un tempo, une musique, une phrase musicale, - jouer avec des temps forts, accents, des silences - s'accompagner avec la voix, un objet sonore ... - respecter une chronologie - énoncer en chantonnant l'enchaînement des actions que l'on fait pour être ensemble... - varier les musiques...	- montrer à l'autre, aux autres - imiter, faire comme - seul, à 2, à plusieurs - en miroir, miroir inversé, question/réponse, cadavre exquis... - faire ensemble [°] en décalage, en complémentarité, en opposition [°] à deux, à plusieurs, tous [°] face à face, dos à dos - en formations différentes : lignes, colonnes, tunnels, rondes, carrés, grappes, en dispersion... - avec des relations, des contacts - en se regardant, sans se voir - construire ensemble - alterner les rôles : modèle, pareur, conseil, partenaire : spectateur /acteur/ metteur en scène - regarder pour apprécier, échanger des points de vue, proposer...	- exprimer : un état, un sentiment, une émotion, une énergie pour nuancer les qualités de mouvement [°] être pressé, fatigué,... [°] être en colère, triste, avoir peur... [°] être lourd, résistant..... [°] faire le clown - utiliser : des représentations connues : [°] personnages, animaux [°] métiers, univers : usine, rue, foule ... [°] histoires, contes, ballet... - utiliser des objets et matières diverses: [°] objets usuels : chapeau, chaise, sac plastique... [°] matériaux : tissus variés, élastiques, bâtons, papier, masques... [°] lumière, ombre - utiliser des objets artistiques : [°] musiques [°] costumes, décors - improviser - interpréter	- conventionnels ou non - lourd / léger - mou / dur...matière... - taille - forme - nombre d'objets - un objet / 1, / 2, / plusieurs élèves - deux objets / 1, / 2, / plusieurs le même objet ou pas...

Annexe 2 : Outils acrosport

ACROSPORT



