

Les activités de cirque à l'école primaire



Équipe EPS de la Charente Maritime

Le Bihan Serge PIUMF à La Rochelle
Proust François CPD-EPS 17

1. Définition.....	2
2. Les enjeux.....	3
3. Problèmes fondamentaux.....	3
4. Ressources sollicitées chez les élèves.....	3
5. L'évaluation.....	4
6. Compétences dans les domaines transversaux à l'EPS au cycle 2.....	6
7. Compétences spécifiques et générales au cycle 2.....	6
8. Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS au cycle 3.....	10
9. Compétences spécifiques et générales au cycle 3.....	11
10. Manipuler des objets.....	15
11. La jonglerie.....	16
12. S'équilibrer et / ou piloter des engins variés :.....	22
13. Acrobatie : produire des formes corporelles.....	36
14. Le jeu d'acteur.....	37

Les activités de cirque

1. Définition

C'est une activité «d'exploit», de prouesse, d'expression visant à déclencher l'émotion du spectateur. Elle se réalise par la composition et la présentation d'un numéro en utilisant différentes familles des arts du cirque.

2. Les enjeux

Les activités de cirque permettent :

- d'augmenter les pouvoirs moteurs :
améliorer les capacités de perception, d'anticipation (perceptions kinesthésiques, attention visuelle, ...)
développer les capacités physiques (tonicité, équilibre, ...)
- de développer des capacités affectives et relationnelles :
communiquer et travailler avec les autres,
rechercher et maîtriser le risque («l'exploit»),
accepter de montrer aux autres,
pouvoir regarder les autres,
réaliser à plusieurs un numéro.
- de développer des capacités cognitives :
comprendre,
mémoriser,
créer en recherchant l'originalité.

3. Problèmes fondamentaux

- a. Il s'agit de passer d'une motricité du bipède terrien à une motricité inhabituelle :
 - de plus en plus renversée, manuelle, remettant en cause l'équilibre,
 - avec ou sans l'utilisation d'objets divers posant des problèmes de coordination et de dissociation segmentaire, d'équilibre, de souplesse, d'adresse,...
- b. Il s'agit de communiquer à autrui (spectateurs, pairs) des émotions.

4. Ressources sollicitées chez les élèves

Sur les plans informationnel et cognitif

- repérer, sélectionner des informations visuelles, kinesthésiques (trajectoires de balle, perception des déséquilibres, ...) ,
- mémoriser,
- gérer l'équilibre / déséquilibre,
- penser de façon divergente.

Sur le plan moteur

- mettre en œuvre des capacités :
 - d'adresse (lancer, attraper,...),
 - d'équilibre, ...
 - de coordination occulo-motrice ,
 - de latéralisation.

Sur les plans psychologique et social

- se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer,...),
- accepter le regard et le jugement des autres,
- coopérer avec les autres pour réaliser un numéro,
- coopérer avec les autres pour apprendre (parades, figures à plusieurs, ...)

5. L'évaluation

Les compétences à évaluer sont décrites à la fin de chaque cycle pour les élèves, comme acteur, metteur en scène et comme spectateur.

5.1 Des niveaux pour évaluer

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Corps	<ul style="list-style-type: none"> Juxtaposition d'actions Chute de l'engin à chaque manipulation Plusieurs tentatives pour réaliser la prestation 	<ul style="list-style-type: none"> Enchaînement d'actions simples 1 ou 2 chutes de l'engin Quelques difficultés lors de la réalisation 	<ul style="list-style-type: none"> Combinaisons d'actions Chute ponctuelle avec une réchappe et / ou une nouvelle tentative Réalisation de quelques « exploits »
Espace	<ul style="list-style-type: none"> Occupation réduite de l'espace scénique Prédominance de l'axe frontal par rapport aux spectateurs 	<ul style="list-style-type: none"> Occupation statique de l'espace scénique 	<ul style="list-style-type: none"> Déplacements variés en fonction des séquences du numéro Occupation totale de l'espace scénique Répartition de la place des acteurs en fonction du type de prestation
Temps	<ul style="list-style-type: none"> Durée trop courte des présentations Discontinuité des actions (nombreux arrêts et ratés) Rythme identique lors des exécutions 	<ul style="list-style-type: none"> Durée plus courte avec des arrêts volontaires Continuité des actions Des rythmes différents 	<ul style="list-style-type: none"> Durées diversifiées en fonction des prestations Utilisation des silences Des rythmes variés pour valoriser les prestations
Monde sonore	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation en fond sonore 	<ul style="list-style-type: none"> Utilisation ponctuelle de la musique : <ul style="list-style-type: none"> - jonglage au rythme de la musique - se déplacer (avec ou sans engin) au rythme de la musique 	<ul style="list-style-type: none"> Musique support du thème Utilisation de la musique pour le jeu d'acteur
Relations acteurs/ spectateurs	<ul style="list-style-type: none"> Absence de prise en compte des spectateurs - ne regarde pas les spectateurs - tourne le dos aux spectateurs 	<ol style="list-style-type: none"> Prise en compte de la présence des spectateurs <ul style="list-style-type: none"> - salue le public - ne s'oriente pas toujours par rapport aux spectateurs - regarde le public 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu avec les spectateurs - s'adapte aux réactions du public - valorise « l'exploit » de partenaires du numéro - réalise des effets pour faire réagir le public (effet comique)
Composition / intention	<ul style="list-style-type: none"> Juxtaposition d'éléments Juxtaposition de présentations individuelles Peu de collaboration pour composer le numéro 	<ul style="list-style-type: none"> Ecriture du numéro : entrée et sortie prévues Reproduction du numéro Un thème pour le numéro 	<ul style="list-style-type: none"> Ecriture du numéro par le groupe : organisation et matérielle prévues Une histoire avec un début et une fin Complémentarité des « exploits » individuels

5.2 Une fiche pour composer le numéro (en annexe)

5.3 Une fiche pour évaluer les numéros (en annexe)

6. Compétences dans les domaines transversaux à l'EPS au cycle 2

a. Maîtrise du langage et de la langue française

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
Acquérir et utiliser le vocabulaire spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations d'apprentissage. Participer à l'élaboration d'un projet d'activité. Exprimer les réussites et les difficultés rencontrées.	Lire une règle de jeu, une fiche technique simples et les mettre en œuvre. Lire des textes adaptés comportant des informations sur les activités pratiquées.	Rédiger une brève fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu). Noter les résultats obtenus dans un tableau de manière à les réutiliser. Rendre compte brièvement d'une rencontre à laquelle la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).

b. Vivre ensemble

La compétence générale des programmes de l'EPS, **appliquer et construire des principes de vie collective**, précise ce domaine des apprentissages pour les activités collectives.

7. Compétences spécifiques et générales au cycle 2

Compétences spécifiques

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

- **Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions**
- **Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits)**

Réaliser

- des manipulations et jonglages avec différents objets : balles, cerceaux, massues, assiettes, diabolos...
- des équilibres sur différents engins : rouleaux américains, tonneaux,
- des figures acrobatiques, seul ou à plusieurs.

Composer

- élaborer un numéro seul ou à plusieurs, incluant au moins deux familles motrices.
- avec ou sans thème, ...

Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions

- spectateur : s'exprimer sur la prestation des autres : le beau, l'exploit...
- acteur : oser présenter devant un public une prestation.

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

- Oser s'engager dans les actions progressivement plus complexes :
 - parer, aider ses camarades dans la réalisation de figures,
 - se produire devant un public,
 - oser réaliser un exploit par rapport à soi,
 - anticiper le résultat de ses actions : mémoriser un numéro,

- Éprouver, enrichir, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées :
 - accepter de réaliser certaines activités malgré quelques appréhensions.

- Enrichir son répertoire de sensations motrices :
 - le contact avec les autres,
 - l'équilibre / le déséquilibre.

Construire un projet d'action

- Construire des projets d'action individuels ou collectifs, adaptés à ses possibilités ou à celle du groupe :
 - pour composer un numéro seul ou à plusieurs en tenant compte de ses possibilités et/ou de celles des autres,
 - pour acquérir de nouvelles habiletés motrices,
 - mémoriser la prestation à réaliser.

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

- Apprécier et lire des indices de plus en plus variés en hauteur, en distance, en mobilité :
 - jongler avec plusieurs objets.
- Appréhender dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps.
 - apprécier les trajectoires des objets en jonglage : *différencier lancer haut et lancer normal, ...*
- Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.
- Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance :
 - connaître ses possibilités de réalisation dans les différentes familles de cirque.
- Donner un avis sur les numéros des autres avec un ou deux critères précis.

Appliquer et connaître des principes de vie collective

- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer des projets en commun :
 - coopérer pour se parer, s'aider à réaliser pour réaliser des tâches demandées (porter, jongler à 2 ...), pour composer ensemble.
- Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :
 - respecter les règles de fonctionnement en atelier, les règles de sécurité propres aux activités

porter
(acrobatie)

aide, parade
(acrobatie, engins, équilibre)
- Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :
 - assurer les 3 rôles de spectateur, metteur en scène, acteur.

8. Les compétences dans les domaines transversaux à l'EPS au cycle 3

a. Maîtrise du langage et de la langue française

PARLER	LIRE	ÉCRIRE
<p>Utiliser le vocabulaire spécifique de l'éducation physique et sportive dans les différentes situations d'apprentissage.</p> <p>Participer à l'élaboration d'un projet d'activité.</p> <p>Expliquer les réussites que l'on rencontre dans l'activité pratiquée.</p>	<p>Lire une règle de jeu, une fiche technique et les mettre en œuvre.</p> <p>Trouver dans différents types de documents des informations concernant les activités physiques et sportives pratiquées.</p>	<p>Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu (matériel nécessaire, durée, lieu).</p> <p>Noter les résultats obtenus et les présenter de manière à réutiliser l'information lors des prochaines séances.</p> <p>Rendre compte brièvement d'une rencontre à laquelle la classe a participé (dans le cadre de l'USEP par exemple).</p>

b. Vivre ensemble

La compétence générale des programmes de l'EPS, **appliquer et construire des principes de vie collective**, précise ce domaine des apprentissages pour les activités collectives.

9. Compétences spécifiques et générales au cycle 3

Compétences spécifiques	
<p style="text-align: center;">Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive</p> <ul style="list-style-type: none">• Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions• Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits),	
<u>Réaliser</u>	
<ul style="list-style-type: none">• des manipulations et jonglages avec différents objets : balles, cerceaux, massues, assiettes, diabolos...• des équilibres sur différents engins : rouleaux américains, tonneaux,• des figures acrobatiques seul ou à plusieurs.	
<u>Composer</u>	
<ul style="list-style-type: none">• élaborer un numéro à plusieurs incluant les différentes familles motrices dans un scénario.• à partir d'une histoire, d'un thème, ...	
<u>Communiquer</u> aux autres des sentiments ou des émotions	
<ul style="list-style-type: none">• spectateur : s'exprimer sur la prestation des autres : le beau, l'exploit... et le justifier.• acteur : s'exprimer pour raconter une histoire ou pour évoquer un thème.	
Compétences générales	
S'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none">• Oser s'engager dans les activités :<ul style="list-style-type: none">- parer, aider ses camarades dans la réalisation de figures,- accepter de montrer aux autres,- respecter les règles de sécurité,- oser réaliser un exploit par rapport à soi.• Enrichir son répertoire de sensations motrices :<ul style="list-style-type: none">- le contact avec les autres,- l'équilibre / le déséquilibre

Construire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> • Composer un numéro à plusieurs en tenant compte des possibilités de chacun dans une logique de complémentarité. • Mémoriser le numéro pour le reproduire.
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier et lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : <ul style="list-style-type: none"> - jongler avec plusieurs objets. • Mettre en relation des notions d'espace et de temps <ul style="list-style-type: none"> - apprécier les trajectoires des objets en jonglage. • Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance : <ul style="list-style-type: none"> - connaître son niveau d'expertise pour les différentes familles de cirque. • Évaluer et juger les numéros des autres avec des critères précis. • Se situer dans le groupe pour être complémentaire aux autres : points forts, points faibles, rôles spécifiques des uns et des autres dans le numéro.

<p>Appliquer et connaître des principes de vie collective</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer des projets en commun : <ul style="list-style-type: none"> - coopérer pour se parer, s'aider à réaliser pour réaliser des tâches demandées (porter, jongler à 2 ...), pour composer ensemble. • Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres : <ul style="list-style-type: none"> - construire et respecter : <ul style="list-style-type: none"> les règles de fonctionnement en atelier les règles de sécurité/aux activités <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - se situer dans le groupe pour être complémentaire aux autres : points forts, points faibles, rôles spécifiques des uns et des autres dans le numéro • Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : <ul style="list-style-type: none"> - assurer les 3 rôles de spectateur, metteur en scène, acteur.
--	--

Compétences à la fin de cycle 3

- Acteur / metteur en scène

Présenter à plusieurs (5 élèves maximum) un numéro de 5 min au plus comportant :

- une figure de jonglage
- une figure acrobatique statique
- une figure acrobatique dynamique
- une figure d'équilibre sur engin

avec une entrée, une sortie, les liaisons entre les figures prenant en compte les spectateurs.

Les numéros peuvent être élaborés à partir d'un thème ou d'une histoire à raconter.

- Spectateur
 - Observer pour évaluer le respect des contenus des numéros (cf fiche d'évaluation).
 - Donner un avis sur la prestation des autres.

Compétences à la fin de cycle 2

- Acteur / metteur en scène

Présenter seul ou à plusieurs (5 élèves maximum) un numéro de 5 min au plus comportant au moins deux éléments choisis parmi :

- une figure de jonglage
- une figure acrobatique statique
- une figure acrobatique dynamique
- une figure d'équilibre sur engin

Le numéro peut être composé de plusieurs prestations individuelles et de quelques prestations collectives avec une entrée, une sortie.

L'enchaînement des différentes prestations doit être prévu.

La présentation devra prendre en compte l'orientation par rapport au public.

- Spectateur
- Observer pour évaluer le respect des contenus des numéros (cf fiche d'évaluation)
- Qualifier le numéro d'un groupe.

10. Manipuler des objets

Objectifs :

- Manipuler seul ou à plusieurs différents objets :
 - lancer, attraper, faire tourner, faire rebondir, ...
- Adapter les manipulations (forme, nombres d'objets)aux caractéristiques des objets.
- Manipuler des objets en duo :
 - se synchroniser avec l'autre.
- Choisir un des objets pour composer un des numéros.

Variables didactiques :

- objets : foulards, anneaux, balles, assiettes, diabolos, manches à balais, ...
- position du corps debout, assis , couché, à genoux, porté par d'autres élèves,...
- sur un engin,
- relation : duo, trio,
- espace : immobile, en se déplaçant.

Démarche

- Critères de réussite : le nombre de lancer / rattraper enchaînés.
- Proposer de la variété dans les séances de jonglerie.
- Utiliser certains objets pour permettre aux élèves d'être en réussite (foulards)

11. La jonglerie

Variables pour toutes les situations

- utiliser systématiquement divers objets de jonglage (balle, foulard, anneau, massue...)
- l'axe de jonglage est fixe, le corps se déplace autour de cet axe
- le jongleur déplace l'axe de jonglage, le corps suit avec un léger décalage dans le temps
- l'espace de jonglage est plus ou moins restreint, il peut être matérialisé (cerceau, tapis...)
- le jongleur se déplace (utiliser des couloirs pour le travail en vagues)
- le jongleur modifie son attitude corporelle (flexion, accroupi, à genou, se relève lentement...)
- le jongleur éloigne plus ou moins l'axe de jonglage de son corps (bras plus ou moins tendus, poignets plus ou moins hauts)
- à hauteur de poignets fixe, hauteur plus ou moins grande de lancer d'objets

Attention :

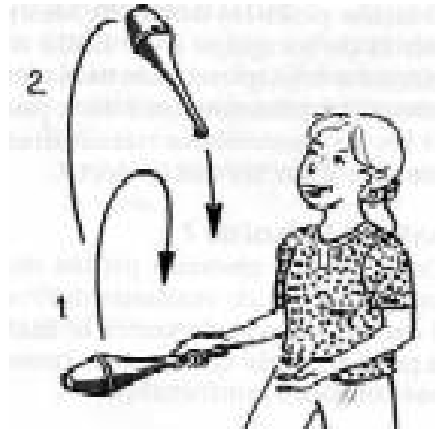
- les débutants peuvent commencer à genoux face à un mur
- le regard doit être fixe sur le point 0 de jonglage (point dans l'espace correspondant à la hauteur maximale atteinte par les objets)
- préciser dans les exercices les critères de réussite (nombre de lancers réussis...)
- la main doit être ouverte au maximum et doit « aller chercher l'objet » et l'accompagner dans sa descente (critère de réussite : on n'entend pas de bruit lors de la réception)

Objets courants de manipulation

anneaux



Massues



diabolos



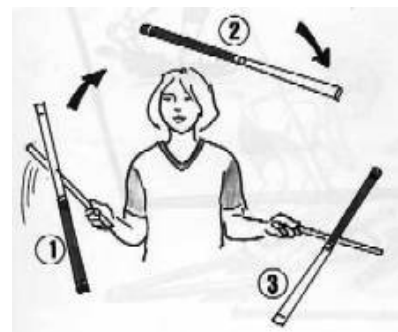
foulards




assiettes



bâtons du diable



Une progression

Seul, à une main, avec un objet, en colonne	
- petit lancer (bras près du corps)	
- grand lancer (bras éloigné du corps)	
- lancer balle au creux de la main, réception sur le dos de la main	
- lancer balle sur le dos de la main, réception sur le dos de la main	
- sous la jambe, derrière le dos, sous le bras...	
- lancer et effectuer un « top * » puis effectuer une figure (frapper des mains, effectuer $\frac{3}{4}$ de tour, $\frac{1}{2}$ tour, 1 tour complet...)	
- à deux, face à face, travail en miroir (le meneur varie ses jonglages et le second l'imitent)	
- en groupe, un meneur, les autres l'imitent	

*Top —► lancer plus haut qu'un lancer habituel

Seul, avec une balle, en utilisant les deux mains	
- reprise des différents exercices précédents	

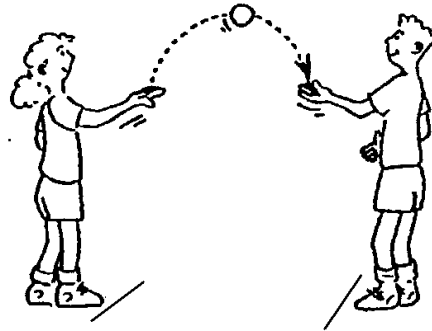
Un objet pour 2, face à face, passing

- mise en place du «passing» bras armé pour le départ

1. lancer main droite,
2. réception main gauche,
3. après réception de la balle main gauche, la lancer vers la main droite

- dans un premier temps, réception deux mains

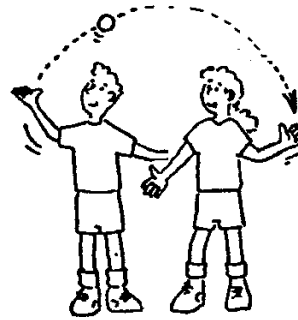
- lancer après un temps de manipulation individuelle (quantifier le nombre de figures avant lancer)



Une balle pour deux, côté à côté

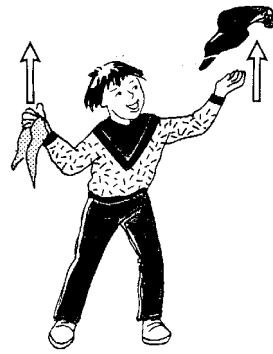
- assurer des lancers à une même hauteur (prise de points de repère : tête, épaule...)

- varier la hauteur des lancers (travailler par séries de 10 lancers réussis)

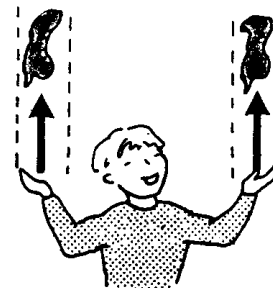


Seul, avec deux objets

- en colonne, lancer alterné, lancer et réception de deux objets, main droite main gauche



- en colonne, lancer simultané, lancer et réception de deux objets, main droite main gauche



- lancer les objets, l'un après l'autre, ne pas les rattraper dans un premier temps
 - lancer le deuxième objet lorsque le premier est à l'apogée de sa trajectoire (point 0)
 - changer de main à chaque série pour commencer



- lancer les objets, l'un après l'autre, le deuxième lancer se fait lorsque le premier objet est à l'apogée de sa trajectoire (point 0)
 - c'est toujours le même objet qui est lancé en premier dans l'enchaînement (objets de couleurs différentes), avec alternance droite, gauche.....



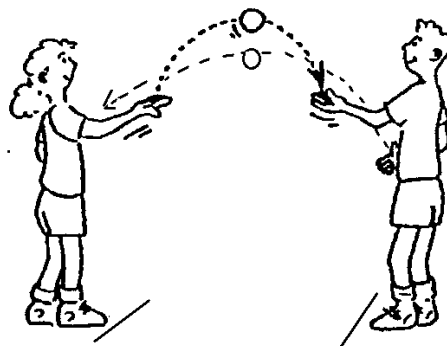
- lancer un objet par dessous le bras opposé et le rattraper au dessus

- lancer le premier objet au dessous du bras opposé, passer le deuxième dans la main libre, rattraper et recommencer de l'autre côté

- lancer et effectuer un « top » (frapper des mains, effectuer $\frac{3}{4}$ de tour, $\frac{1}{2}$ tour, 1 tour complet, croiser les mains à vide ...)

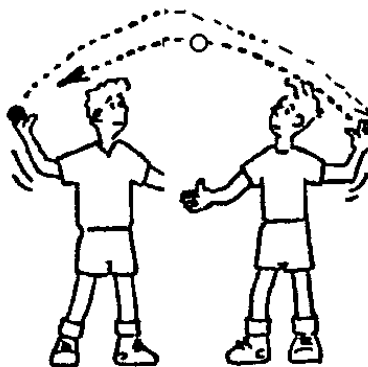
A deux, face à face, avec deux objets

- face à face, « passing », main droite qui lance, main gauche qui rattrape
- une fois la balle rattrapée main gauche, la lancer vers sa main droite, puis relancer vers le partenaire
- alterner la personne qui démarre la série, identifier l'objet qui démarre (couleur)
- matérialiser la distance séparant les jongleurs, la faire varier



A deux, côte à côte, avec deux balles

- le deuxième lance son objet lorsque le premier arrive à l'apogée de sa trajectoire
- assurer des lancers à une même hauteur (prise de points de repère : tête, épaule...)
- varier la hauteur des lancers (travailler par séries de 10 lancers réussis)
- alterner la personne qui démarre la série, identifier la balle qui démarre (couleur)
- s'éloigner au fur et à mesure



12. S'équilibrer et / ou piloter des engins variés :

Objectifs :

- Piloter un engin (rouleau, boule) sur un trajet identifié :
 - à deux,
 - en s'échangeant l'engin,
 - en manipulant des objets.
- Piloter son corps pour se déplacer (poutre, fil d'ariane)
 - seul à plusieurs,
 - en manipulant des objets : corde, cerceaux, balles, foulard, ...
 - en réalisant des figures.
- Piloter son corps sur place (rouleau américain) :
 - en manipulant des objets(foulards, assiettes, ...),
 - sur un plan surélevé.
- Coordonner les évolutions individuelles pour une composition collective.
- Connaître et assurer le rôle de pareur.

Variables didactiques :

- engins utilisés,
- évolutions seul ou à plusieurs,
- manipulations d'objets.

Démarche :

- laisser découvrir les difficultés motrices aux élèves.
- mise en place de duos, de trios : pareurs / acteurs.
- critères de réussite : la durée de l'équilibre et/ou le trajet effectué.

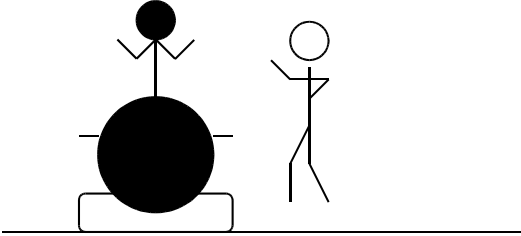
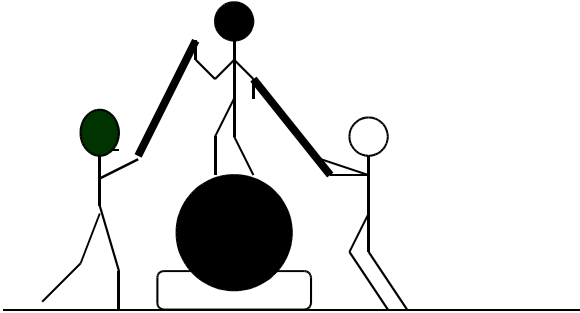
Les différentes types d'activités	
Pilotage du corps	Pilotage d'un engin
<ul style="list-style-type: none"> • poutre, fil, ... • rouleau américain,... 	<ul style="list-style-type: none"> • trottinette, vélo, pédal-go,... • échasses, • boule, tonneau, ... • monocycle.

Conseils	
<ul style="list-style-type: none"> • prendre des points de repères visuels devant à l'horizontale du regard. • demander aux élèves de fermer les yeux pour sentir les déséquilibres du corps et percevoir les informations tactiles au niveau des pieds et des jambes. <p style="text-align: center;">La parade d'un adulte est obligatoire pour ces situations particulières.</p>	
La poutre, le fil d'ariane,	<p>Parer</p> <ul style="list-style-type: none"> • parer le bras en l'air pour éviter à l'acteur de se baisser, • parer avec un manche à balai pour éviter à l'acteur de se baisser, • aborder immédiatement le déplacement arrière, les équilibres sur un pied, ... <p>Réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • les poses de pied dans l'axe de l'engin, • le déplacement se fait lentement.
Boule, tonneau, rouleau américain, ...	<p>Limiter la mobilité de l'engin</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire parer les élèves. • le poser dans un pneu, • le placer sur un tapis de chute, • le caler avec des tapis de gym , • freiner le déplacement recouvrir les surfaces de moquette, faire piloter l'engin sur des tapis de gym. • faire pratiquer pieds nus ou en ballerines. • rouleau américain : placer un plateau à l'envers sous le rouleau.

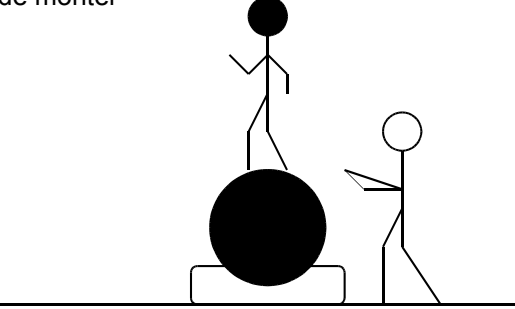
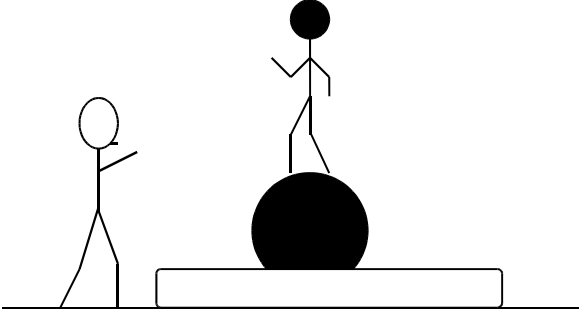
La boule

Niveau 1 : monter sur la boule

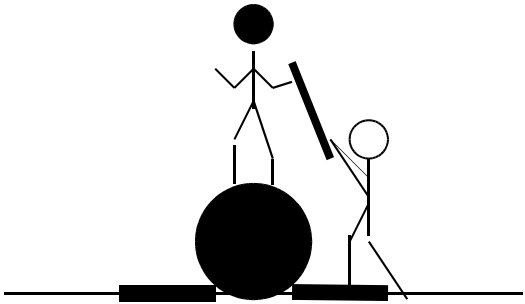
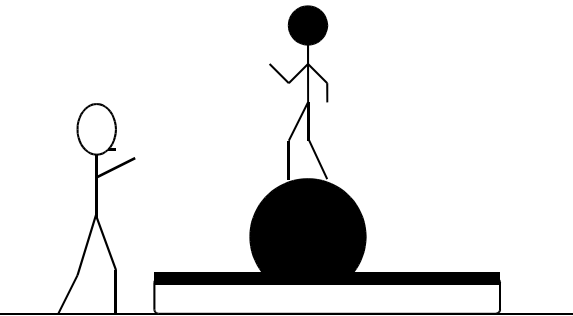
Niveau 2 : se maintenir en équilibre sur la boule immobile

Objectif	Tâche
<p>Accepter de monter sur la boule</p> <p>pneu</p>	<p>But : monter sur la boule Critère de réussite : être assis sur la boule Critère de réalisation : s'appuyer sur les bras tendus pour permettre aux jambes de monter</p>  <p>The diagram shows a stick figure with a black head sitting on a large black ball. The ball is supported by a small white rectangular base. To the right, another stick figure with a white head stands with its arms extended towards the person on the ball, providing assistance.</p>
<p>Accepter de monter sur la boule</p>	<p>But : monter sur la boule Critère de réussite : être debout sur la boule avec aide Critère de réalisation : s'appuyer sur les bras tendus pour permettre aux jambes de monter</p>  <p>The diagram shows a stick figure with a black head standing on a large black ball. The ball is supported by a small white rectangular base. Two other stick figures, one with a green head on the left and one with a white head on the right, stand with their arms extended upwards, supporting the person on the ball.</p>

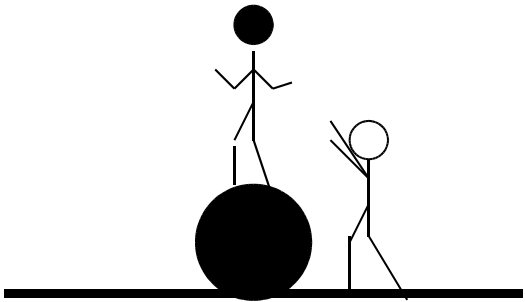
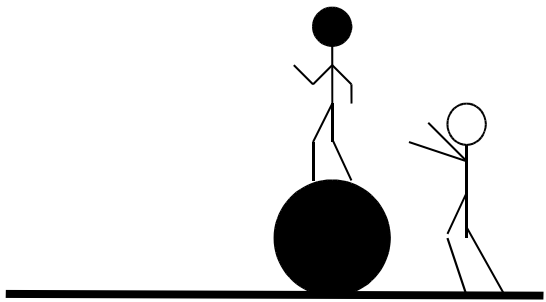
Niveau 3 : déplacer la boule dans un milieu aménagé

Objectif	Tâche
<p>Trouver une position d'équilibre sur l'engin</p> <p style="text-align: center;">pneu</p>	<p>But : monter sur la boule Critère de réussite : se tenir debout sur la boule Critère de réalisation : s'appuyer sur les bras tendus pour permettre aux jambes de monter</p>  <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser un tour sur la boule • tenir sur une jambe 5s, 15s
<p>Percevoir les déséquilibres de l'engin</p> <p style="text-align: center;">tapis</p>	<p>But : faire bouger la boule Critère de réussite : rester debout sur la boule Critère de réalisation : faire de petits déplacements de pieds sur les côtés</p>  <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser un tour sur la boule

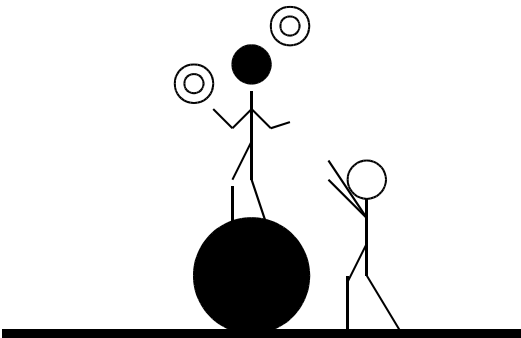
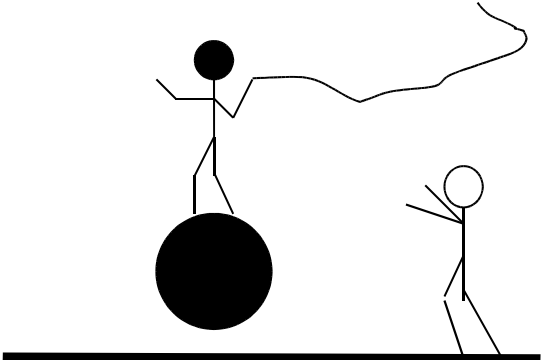
Niveau 4 : se déplacer dans un milieu aménagé

Objectif	Tâche
<p>Découvrir les actions des pieds pour faire déplacer la boule.</p>	<p>But : déplacer la boule. Critère de réussite : réagir immédiatement aux demandes du camarade « avance, recule, stop ». Critère de réalisation : piétiner. Regarder un point fixe droit devant.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Le chemin (configuration de goulotte) est réalisé avec des tapis de gymnastique (1 ou 2 épaisseurs). • Un camarade assure une parade derrière l'élève sur la boule.
<p>tapis</p> <p>Découvrir les actions des pieds pour faire déplacer la boule.</p>	<p>But : faire déplacer la boule. Critère de réussite : se déplacer dans les quatre directions. Critère de réalisation : faire de petits déplacements de pieds sur les côtés. Regarder un point fixe droit devant.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Le tapis de chute est recouvert de tapis de gymnastique. <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> • réaliser un tour sur la boule • se maintenir sur un pied.

Niveau 5 : se déplacer avec la boule

Objectif	Tâche
<p>Guider et contrôler la boule.</p>	<p>But : se déplacer la boule. Critère de réussite : réagir immédiatement aux demandes du camarade « avance, recule, stop ». Critère de réalisation : piétiner. Regarder un point fixe droit devant.</p>  <p>Conseil : le déplacement est réalisée sur des tapis de gymnastique. un camarade assure une parade derrière l'élève sur la boule.</p>
<p>Guider et contrôler la boule.</p>	<p>But : suivre le chemin. Critère de réussite : réaliser le trajet sans chuter. Critère de réalisation : faire de petits déplacements de pieds sur les côtés. Regarder un point fixe droit devant.</p>  <p>Conseil : le déplacement est réalisé sur des tapis de gymnastique. Variante : réaliser un tour sur la boule.</p>

Niveau 6 : se déplacer sur la boule en manipulant des objets

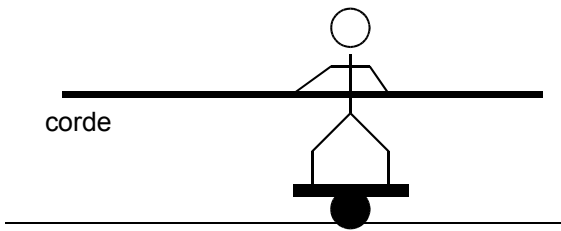
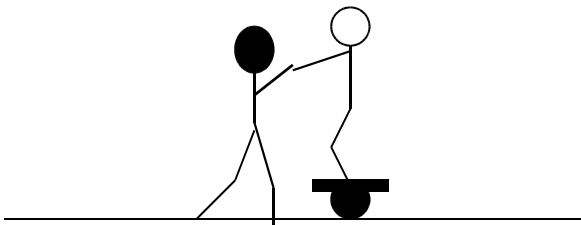
Objectif	Tâche
<p>Guider et contrôler la boule en jonglant.</p>	<p>But : se déplacer sur la boule en jonglant. Critère de réussite : les objets ne tombent pas.</p>  <p>Conseil : le déplacement est réalisé sur des tapis de gymnastique. un camarade assure une parade derrière l'élève sur la boule.</p> <p>Variante : manipuler un objet (cerceau) jongler avec 1 objet, puis 2, 3,...</p>
<p>Guider et contrôler la boule en jonglant.</p>	<p>But : se déplacer en manipulant un objet. Critère de réussite : maintenir le ruban en mouvement.</p>  <p>Conseil : le déplacement est réalisé sur des tapis de gymnastique.</p> <p>Variante : manipuler un objet (cerceau, ruban, ...) un camarade assure une parade derrière l'élève sur la boule</p>

Le rouleau américain

Cycle 1	rouleau : diamètre 10cm plateau : 25cm x 60cm
Cycle 2	rouleau : diamètre 10cm ou 12,5cm plateau : 25cm x 60cm
Cycle 3	rouleau : diamètre 12,5cm ou 16cm plateau : 25cm x 60cm ou 70cm

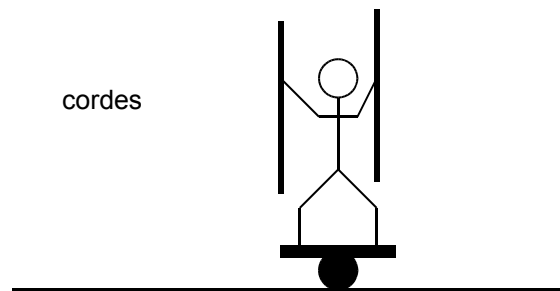
Niveau 1 : accepter de monter sur le rouleau

Niveau 2 : se tenir en équilibre avec aide

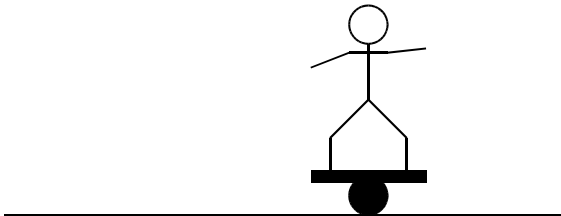
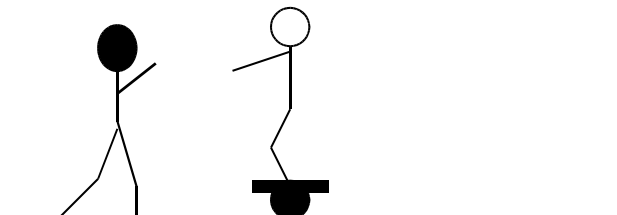
Objectif	Tâche
Se placer sur le rouleau Percevoir les déséquilibres	<p>But : se maintenir en équilibre Critère de réussite : stabiliser le rouleau Critère de réalisation : être jambes fléchies Variantes : réaliser la situation avec les yeux fermés</p>  <p>The diagram shows a stick figure standing on a small black rectangular roller. A horizontal line, representing a bar or rope, is positioned above the figure's head. The word 'corde' is written to the left of this line. The figure's legs are slightly bent, and its arms are positioned to touch the bar.</p>
Se placer sur le rouleau Percevoir les déséquilibres	<p>But : se maintenir en équilibre Critère de réussite : stabiliser le rouleau Critère de réalisation : être jambes fléchies Variantes : réaliser la situation avec les yeux fermés</p>  <p>The diagram shows two stick figures on a horizontal ground line. One figure is standing on a small black rectangular roller. The second figure is standing to the left, leaning forward with its right hand on the shoulder of the figure on the roller, providing assistance.</p>

Se placer sur le rouleau
Percevoir les déséquilibres

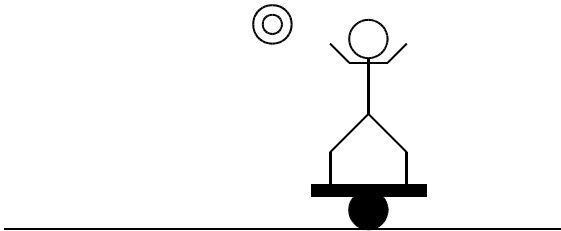
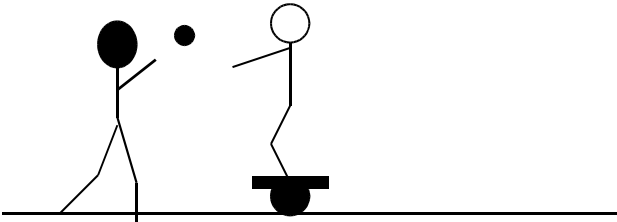
But : se maintenir en équilibre
Critère de réussite : stabiliser le rouleau
Critère de réalisation : être jambes fléchies
Variantes : réaliser la situation avec les yeux fermés



Niveau 3 : se tenir en équilibre sans aide

Objectif	Tâche
Se rééquilibrer sur le rouleau	<p>But : se maintenir en équilibre Critère de réussite : se stabiliser sur le rouleau (la planche ne touche pas le sol). Compter 10, 15, 20,...</p> <p>Critère de réalisation : être jambes fléchies, regarder droit devant un point fixe</p>  <p>A stick figure is shown standing on a horizontal roller (a thick black bar on a black circle) without the handrails. The roller is positioned on a horizontal line representing the ground.</p>
Se rééquilibrer sur le rouleau	<p>But : se maintenir en équilibre Critère de réussite : se stabiliser sur le rouleau (la planche ne touche pas le sol). Compter 10, 15, 20,...</p> <p>Critère de réalisation : être jambes fléchies, regarder droit devant un point fixe</p>  <p>Two stick figures are shown on a horizontal line representing the ground. The figure on the left is standing on the ground with one arm raised. The figure on the right is standing on a horizontal roller (a thick black bar on a black circle) without handrails.</p>

Niveau 4 : se tenir en équilibre pour manipuler des objets

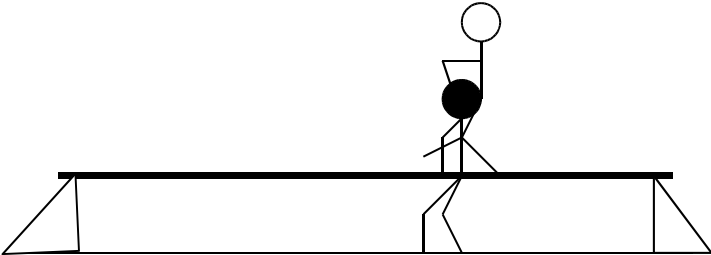
Objectif	Tâche
Se rééquilibrer en manipulant des objets	<p>But : se maintenir en équilibre Critère de réussite : se stabiliser sur le rouleau (la planche ne touche pas le sol). Les objets ne tombent pas Critère de réalisation : être jambes fléchies, regarder droit devant un point fixe</p>  <p>Variantes : balles, anneaux, cerceaux, rubans, ... (1,2 ou 3 objets) utiliser un objet tenu pour commencer (cerceaux, rubans, ...)</p>
Se rééquilibrer en manipulant des objets	<p>But : échanger avec un camarade Critère de réussite : réaliser un «passing» avec le camarade Critère de réalisation : être jambes fléchies, regarder droit devant un point fixe Variante : balles : faire rebondir la balle conter le mur</p>  <p>Variantes : balles, anneaux, cerceaux, rubans, ... (1,2 ou 3objets)</p>

- En fonction du niveau des élèves, il est possible de complexifier les situations en empilant les rouleaux. Cette évolution est difficile à proposer aux élèves du 1^{er} degré.

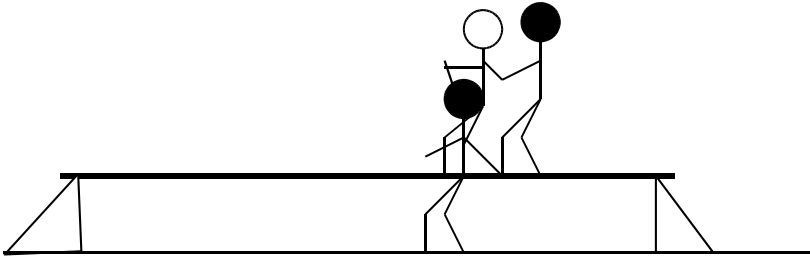
Le fil

Niveau 1 : accepter de monter sur le fil

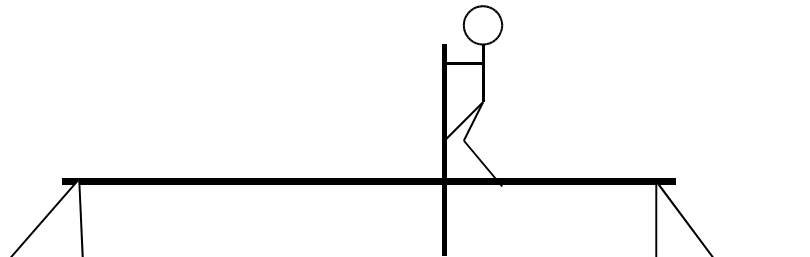
Niveau 2 : accepter de se déplacer avec une aide

Objectif	Tâche
Percevoir les déséquilibres	<p data-bbox="520 860 1002 918">But : marcher sur le fil Critère de réussite : faire une traversée</p>  <p data-bbox="520 1272 1206 1308">Critère de réalisation : faire glisser le pied parallèle au fil</p> <p data-bbox="520 1335 1394 1424">Conseil : L'aide doit rester au même niveau que l'élève qui marche sur le fil . Le bras du pareur doit être très haut. Un manche à balai pourra être utilisé, la difficulté est plus importante.</p>

Niveau 3 : réaliser différents déplacements avec une aide

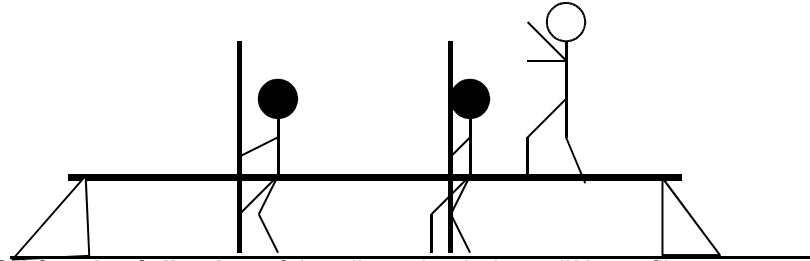
Objectif	Tâche
<p>Apprendre les déplacements spécifiques</p>	<p>But : marcher en avant et en arrière Critère de réussite : ne pas tomber</p>  <p>The diagram shows a stick figure walking on a horizontal wire supported by two stands. The figure is holding a cane with its right hand, which is touching the wire. The cane has a black circular head. The figure's feet are positioned on the wire, and its body is slightly tilted forward.</p> <p>Critère de réalisation : faire glisser le pied parallèle au fil poser les pieds lentement sur le fil regarder droit devant un point fixe</p> <p>Conseil : L'aide doit rester au même niveau que l'élève qui marche sur le fil. Le bras du pareur doit être très haut. Un manche à balai pourra être utilisé, la difficulté est plus importante.</p> <p>Variante : rester en équilibre sur un pied se déplacer en file indienne</p>

Niveau 4 : réaliser différents déplacements

Objectif	Tâche
<p>Acquérir un déséquilibre contrôlé lors des déplacements</p>	<p>But : marcher en avant et en arrière Critère de réussite : sans utiliser les cannes de soutien</p>  <p>The diagram shows a stick figure walking on a horizontal wire supported by two stands. The figure is not holding a cane. Its feet are positioned on the wire, and its body is slightly tilted forward.</p> <p>Critère de réalisation : poser les pieds lentement sur le fil regarder droit devant un point fixe</p> <p>Conseil : L'aide est réalisée avec une ou deux cannes de soutien</p> <p>Variante : rester en équilibre sur un pied</p>

Acquérir un déséquilibre contrôlé lors des déplacements

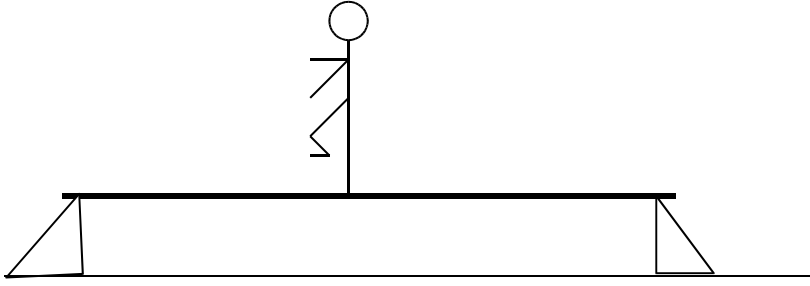
But : marcher en avant et en arrière
Critère de réussite : ne pas tomber



Critère de réalisation : faire glisser le pied parallèle au fil.
poser les pieds lentement sur le fil.
regarder droit devant un point fixe

Conseil : le déplacement est balisé par des cannes de soutien

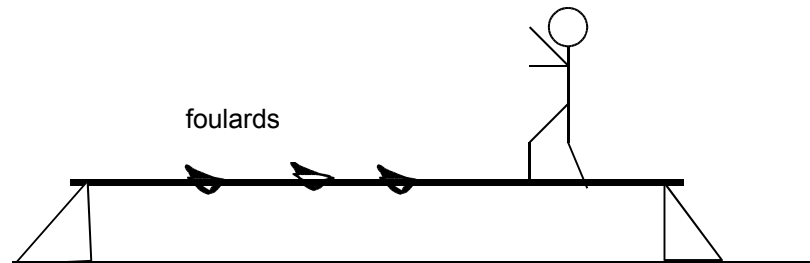
Niveau 5 : réaliser différentes figures

Objectif	Tâche
Contrôler un déséquilibre lors des déplacements et des figures	<p>But : tenir sur un appui Critère de réussite : compter jusqu'à 10, 15, ...</p>  <p>Critère de réalisation : poser les pieds lentement sur le fil regarder droit devant un point fixe</p>

Contrôler un déséquilibre lors des déplacements et des figures

But : s'accroupir sur le fil

Critère de réussite : ne pas tomber en ramassant les foulards



Critère de réalisation : poser les pieds lentement sur le fil

Conseil : le déplacement est balisé par des cannes de soutien

Variante : toutes les figures réalisables sur une poutre

Poutre

Niveau 1 : se déplacer en avant et en arrière seul ou à deux en tenant un ou plusieurs objets

Niveau 2 : se déplacer en avant et en arrière seul en manipulant des objets

Niveau 3 : se déplacer en avant et en arrière en manipulant des objets à 2

13. Acrobatie : produire des formes corporelles

Objectifs :

- Réaliser des figures statiques à partir de croquis proposés.
 - position du porteur (allongé sur le dos, quadrupédie, à genoux ou debout).
 - position du voltigeur.
- S'équilibrer à 2,3,4 en respectant l'autre.
- Être gainé pour tenir les figures (tonicité du voltigeur de tout le corps)
- Élaborer et réaliser les montages et les démontages des figures statiques.
- Réaliser des figures dynamiques à plusieurs : ensemble de figures qui impliquent un déplacement du corps en situation inhabituelle et un contact avec un ou plusieurs personnes (figure d'inspiration gymnique)
 - roulade à deux, le passage Appui Tendue Renversé,
- Connaître et assurer le rôle de pareur.

Variables didactiques :

- Nombre de personnes : 2, 3, 4 ...
- Position du corps : renversé, à genoux, allongé, ...

Démarche :

- Présenter avec des fiches et avec des consignes orales les règles de sécurités : position des appuis, parades ...
- Proposer des croquis de figures statiques.
- Faire dessiner aux élèves les figures qu'ils trouvent.

14. Le jeu d'acteur

Objectifs :

- Se mettre en scène
 - se présenter devant un public
 - réaliser une entrée et une sortie

- Acquérir des savoir-faire pour les intégrer à un numéro.
 - mimer
 - la claque
 - des porters (lourd, léger)
 - réaliser des porters comiques
 - la valise
 - la chaise
 - le lampadaire

- Concevoir des séquences particulières pour un numéro.
 - le jonglage raté
 - la chute programmée

Démarche :

- Il semble plus pertinent d'intégrer cette dimension lorsque l'histoire du numéro est écrite ou de travailler spécifiquement le mime en dehors du module cirque.

Cirque – composition

Groupe :

Noms des participants :

	Entrée	Séquence 1	Séquence 2
Schéma			
Matériel et organisation			
	Séquence 3	Séquence 4	Sortie
Schéma			
Matériel et organisation			

Cirque - Évaluation

Groupe :

Nom des participants :

.....

	Évalué par les spectateurs	
	OUI	NON
Dans le Spectacle présenté, il y a :		
Une entrée		
Une figure de jonglage		
Une acrobatie dynamique		
Une figure acrobatique statique		
Une figure d'équilibre		
Une sortie		

Le groupe a pris en compte :		
La position des spectateurs		
L'espace de la scène		
L'enchaînement des séquences(pas d'arrêt)		

<p>Appréciation : 1 à 3 mots pour donner son avis sur le numéro</p>	
---	--