

## Votre complément n° 3 !

Chers enseignants,

Retrouvez dans ce troisième numéro deux nouvelles séquences, l'une sur la pratique du football au Cycle 3, l'autre sur la découverte du cirque au Cycle 2.

En utilisant quotidiennement le Guide *EPS élémentaire* :

- **Vous motivez et faites progresser vos élèves séance après séance**, grâce à des **situations d'apprentissage différenciées** et faciles à mettre en œuvre.
- **Vous êtes assuré de la qualité pédagogique des séquences** et des ressources déjà testées et approuvées en classe.
- **Vous gagnez un temps précieux** en sélectionnant, en fonction de vos besoins, les séquences complètes grâce auxquelles **vous élaborez aisément votre programmation annuelle**.

Cordialement,

*L'équipe éditoriale*

**NOUVEAU**

**SERVICE GRATUIT POUR NOS ABONNÉS**

Recevez en avant-première, avant parution officielle, vos codes de connexion pour accéder à vos prochains compléments/mises à jour.

Pour cela rien de plus simple ! **Rendez-vous sur [www.editions-raabe.fr](http://www.editions-raabe.fr)** et remplissez le formulaire « Je suis abonné et veux recevoir mes compléments/mises à jour en avant-première ! ».

Vous recevrez alors chaque trimestre vos codes de connexion **15 jours avant la parution officielle** du complément/mise à jour.

Des questions sur votre abonnement ?  
Des attentes particulières ? Une critique à formuler ?

**N'HÉSITEZ PAS À CONTACTER NOTRE SERVICE CLIENTS :**

[service-clients@editions-raabe.fr](mailto:service-clients@editions-raabe.fr)

Tél. : 04 50 88 24 00

Fax : 04 50 88 24 05

## VOS SÉQUENCES EN LIGNE !

Pour télécharger vos séquences, entrez l'adresse suivante dans votre navigateur et enregistrez l'archive sur votre ordinateur :

**[http://raabe.dieupart.net/eps3\\_ressources.zip](http://raabe.dieupart.net/eps3_ressources.zip)**

Pour décompresser l'archive, entrez le mot de passe suivant :

**Mot de passe : 945gtp56**

Nous vous recommandons de conserver ces informations pour pouvoir vous y référer ultérieurement. Si vous rencontrez des problèmes, n'hésitez pas à contacter notre service client par e-mail. Nous vous apporterons une solution technique dans les plus brefs délais.

## Sommaire général

Les nouvelles compétences de ce complément/mise à jour sont matérialisées par une trame gris clair. Vous visualisez ainsi où insérer ces nouvelles pages dans votre classeur et avez toujours un sommaire à jour. La référence des compétences parues dans les précédents compléments/mises à jour est indiquée entre parenthèses.

### Partie I. Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)

#### Athlétisme

1. Le sprint – Cycle 3
2. Saut en longueur, lancer et course de haies – Cycle 3

### Partie II. Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

#### Natation

1. La natation – Cycle 2

#### Vélo

1. Le vélo – Cycle 2
2. Le vélo – Cycle 3

### Partie III. Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

#### « Jeux de lutte »

1. Les jeux de lutte – Cycle 2
2. Les jeux de lutte – Cycle 3

#### « Jeux de ballons »

1. Le handball – Cycle 3
2. Le football – Cycle 3 *(complément mise à jour n° 3)*

#### « Jeux collectifs de poursuite »

1. Les jeux de poursuite sans ballon – Cycle 2
2. Les jeux de poursuite avec ballon – Cycle 2

### Partie IV. Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique

#### « Danse de création »

1. La danse – Cycle 2

#### Gymnastique

1. La gymnastique – Cycle 3

#### Cirque

1. Le cirque – Cycle 2 *(complément mise à jour n° 3)*

### Partie V. Outils-Ressources

1. « Check-list » du matériel EPS : les essentiels
2. Valider l'Aper et l'APS



## Connaissance de l'activité Football

### 1. Présentation de l'activité

#### A. Définition de l'activité « football »

Le football est une activité de jeu collectif interpénétré où le but du jeu est d'emmener un ballon dans la cible verticale (cage) de l'adversaire en utilisant toutes les parties du corps, hormis les bras et les mains. Il met en jeu des compétences individuelles physiques (déplacements), techniques (manipulation du ballon) et cognitives (prise d'informations du comportement des adversaires et des partenaires). La capacité à élaborer et à s'investir dans un projet collectif est également primordiale pour la réussite de l'équipe.

#### B. Différents types de situations

La multitude des problématiques rencontrées par le débutant dans cette activité impose de mettre en place des situations simplifiées visant à mettre en jeu petit à petit l'ensemble des compétences visées et surtout nécessaires pour être en réussite dans l'activité. On pourra distinguer les « situations individuelles », les « situations collectives simplifiées » et les « situations de jeux collectifs interpénétrés ».

<p><b>Situations individuelles</b></p>	<p>Ce sont des situations où l'enjeu peut être soit individuel soit collectif, mais où le comportement adapté ne dépend aucunement de ses adversaires ou de ses partenaires. L'espace d'activité est une zone invariante à environnement stable avec comme objectif de travailler une technique de maniement ou de transmission du ballon. <u>Exemple</u> : les relais.</p>
<p><b>Situations collectives simplifiées</b></p>	<p>L'enjeu est forcément collectif, le comportement adapté doit s'intégrer dans un projet d'équipe mais les effectifs peuvent être réduits. L'espace d'activité reste stable et la stratégie ne dépend pas du comportement de l'adversaire. La réussite ou l'échec de ses actes ne dépend pas non plus uniquement du comportement de ses partenaires. Le résultat de l'équipe est en fait souvent la somme des résultats individuels, même si une tactique collective adaptée augmentera les chances de réussite. <u>Exemple</u> : les balles brûlantes (au pied).</p>
<p><b>Situations de jeux collectifs à espaces interpénétrés</b></p>	<p>Elles mettent en jeu l'ensemble des compétences visées. L'enjeu est collectif et nécessite la mise en place de stratégies d'équipes avec distributions de rôles spécifiques. L'espace de progression sera « variant » en fonction des placements des adversaires et de ses coéquipiers. <u>Exemple</u> : le foot à 6.</p>

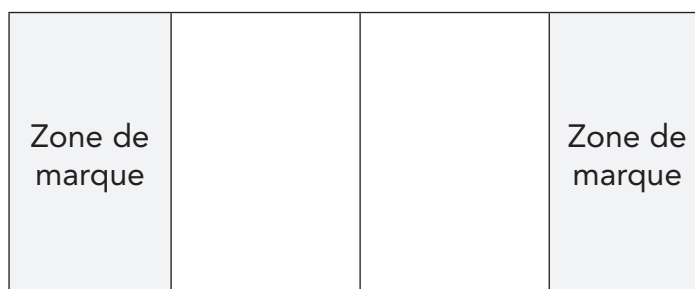
## 2. État des lieux de la pratique scolaire : des réticences, des craintes

- Le football, sport populaire par excellence, est pourtant une activité peu proposée à l'école élémentaire.
- La grande hétérogénéité du niveau de pratique avec les garçons qui ont en grande majorité une pratique régulière en loisir ou en club est une contrainte non négligeable, à gérer et à prendre en compte dans les situations collectives où la mixité est incontournable.
- La mauvaise réputation de l'activité dans l'opinion publique (le foot véhicule des valeurs négatives comme la violence, la brutalité, la corruption, le racisme, l'argent roi) rend l'activité délicate à aborder en milieu scolaire. Mais l'école n'est-elle pas un lieu privilégié pour lutter contre ces dérives et sensibiliser les enfants ?

## 3. Quelle mise en œuvre ? Préconisations

La pratique scolaire du football doit porter prioritairement sur des **formes jouées**. Il convient effectivement de privilégier chez les débutants la maîtrise de l'**organisation spatiale** au travers d'une bonne **prise d'information**. Les savoir-faire et la technique individuelle, relevant davantage du perfectionnement, seront peu abordés dans le cadre scolaire.

L'idéal sera de pratiquer sur un terrain de hand-ball ou un espace s'en rapprochant (40 m x 20 m). La cible sera constituée idéalement d'une cage de hand (3 m x 2 m) ou de deux plots espacés de 3 m. Une « zone de marque » (la moitié d'un demi-terrain) sera matérialisée par deux plots sur les côtés et déterminera l'espace à partir duquel il est possible de marquer un but. L'absence de gardiens ne doit pas donner la possibilité à des élèves plus adroits de tirer de trop loin.



### A. Les conditions d'apprentissage

**La situation de référence** : elle sera une forme jouée. Le « foot à 6 » (dont un gardien) qui est un dérivé du jeu codifié du « football à sept » peut constituer une situation de référence intéressante. On peut éventuellement réduire le nombre de joueurs par équipe jusqu'à quatre sans gardien.

La grande différence avec le football « codifié » sera la réduction de l'espace de jeu, du nombre de joueurs par équipes, l'absence de zones de hors-jeu, de gardiens de but et la simplification des remises en jeu.

La complexité de la situation de référence peut mettre en échec les élèves en difficulté sur ce type d'activité. On prendra bien garde de proposer en début de cycle des situations facilitantes pour s'assurer de la réussite de tous et garder la motivation de l'ensemble de la classe.

**L'évaluation** : une grille de comportements observables permettra d'évaluer les compétences des élèves. Cependant, il serait difficile pour l'enseignant d'évaluer l'ensemble des élèves sur toutes les compétences au cours d'une seule séance. Dès lors il serait « chronophage » de consacrer deux séances à l'évaluation « diagnostique » et deux autres pour l'évaluation « finale » (la moitié du cycle serait consacrée à l'évaluation). On pourra alors proposer **une évaluation continue des compétences au cours de chaque séance**.

Cette grille d'observation sera présentée aux élèves en classe dès le début de la séquence (Fiche élève 1). Elle prendra ainsi tout son sens, constituera pour chacun un « contrat d'apprentissage » et permettra de clarifier les objectifs visés. Au fur et à mesure des séances, l'élève pourra valider les compétences acquises.

**Les règles du jeu** se rapprochent du jeu codifié de football avec quelques modifications :

RÈGLES	SANCTIONS
<b>Concernant les relations joueurs/ballon</b>	
Pas de prise en compte des positions de hors-jeu.	/
« Main » si le ballon touche la main ou le bras du joueur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Remise en jeu par l'équipe adverse par une passe au pied à l'endroit de l'infraction.</li> <li>– Pénalty si faute dans la zone de marque.</li> </ul>
<b>Concernant les relations joueurs/terrain</b>	
La « touche » : le ballon sort du terrain (lignes latérales).	Remise en jeu à l'endroit de la sortie de terrain par l'équipe adverse par une passe au pied.
Le ballon sort par les lignes de fond de terrain.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Touché en dernier par un défenseur de terrain, il sera remis en jeu par l'adversaire à l'endroit de l'action par une passe au pied (pas de corner, pas de coup de pied en coin).</li> <li>– Touché en dernier par le tireur ou le gardien, il sera remis en jeu par le gardien.</li> </ul>
Une passe est faite directement au gardien dans sa zone.	Passé au pied à l'endroit de l'infraction.
<b>Concernant les joueurs entre eux</b>	
<b>À ce niveau de jeu, aucun contact n'est toléré sur un porteur de balle (interdiction de donner des coups à son adversaire, de le faire tomber ou de l'agripper pour gêner ou stopper ses déplacements).</b>	
Contact sur le porteur de ballon.	Passé au pied à l'endroit de l'infraction.
Contact sur le porteur de ballon dans la zone de marque.	Pénalty.
Conteste la décision de l'arbitre.	Avertissement : au bout de 2 avertissements dans le même match, 5 minutes d'expulsion.

Lors de ces remises en jeu, partenaires et adversaires seront placés à au moins 2 m du ballon et les buts directs ne seront pas valides même si on se trouve dans la zone de marque.

**L'arbitrage** fait partie intégrante de l'activité. Le respect des règles du jeu, l'observation des procédures efficaces permet de donner du sens à l'activité, de construire des apprentissages et des automatismes.

En tant qu'arbitre, je dois :

- annoncer les sorties de balles et l'équipe bénéficiant de la remise en jeu ;
- stopper immédiatement le jeu en cas d'infraction au règlement ou de mise en danger de l'un des joueurs, et exprimer la raison de mon intervention ;
- gérer les temps de jeu et les résultats ;
- prendre des décisions rapidement et les énoncer clairement et de façon audible pour l'ensemble des joueurs.

Plusieurs rôles peuvent être tenus par les élèves eux-mêmes :

- secrétaire : gestion du temps et du score ;
- arbitres de champ : chargés d'observer tour à tour les relations des joueurs entre eux ainsi qu'avec le ballon ;
- arbitres de touches : responsables des sorties de jeu.

Les différents rôles d'arbitrage permettent d'impliquer les élèves dans une observation des actions de jeu. L'enseignant peut faire le choix de regrouper ou de scinder les postes en fonction de différents critères : le nombre d'élèves, les conditions de pratique (nombre de terrains à disposition), le niveau de pratique et la connaissance de l'activité. En effet, plus les élèves connaissent le jeu, plus ils pourront observer d'éléments différents.

**L'hétérogénéité** (cf. séquence Handball cycle 3 « informations pour l'enseignant »)

La gestion de l'hétérogénéité est un enjeu important dans les jeux collectifs. En effet, les élèves ont toujours cette représentation que la performance de l'équipe passe avant tout par la qualité individuelle. C'est pourquoi il est très important de clarifier dès le début les objectifs visés avec les élèves pour que ceux-ci se détachent petit à petit du résultat et de la performance individuelle, et se concentrent sur les comportements attendus.

Pour la constitution des équipes, on évitera le traditionnel « choix des capitaines », toujours très délicat pour les élèves considérés en difficulté par leurs pairs, et on privilégiera un turnover géré par le maître ou des constitutions d'équipes basées sur les compétences des élèves. Le principe est de constituer des équipes mixtes équilibrées entre elles pour permettre une opposition dans laquelle le gain de la rencontre n'est pas connu par avance.

**L'échauffement** (cf. séquence Handball cycle 3 « informations pour l'enseignant »)

Les jeux collectifs sollicitent de manière intensive les membres inférieurs et le système cardiovasculaire. Ce type d'activité implique un échauffement musculaire, pour éviter les traumatismes liés à des ruptures de fibres, ainsi qu'une augmentation du rythme cardiaque progressive pour pallier un « affolement » de l'activité cardiaque. Physiologiquement, des enfants n'ont pas réellement besoin de ce type d'échauffement. L'organisme à cet âge est habitué et armé pour répondre rapidement à des sollicitations musculaires et cardiovasculaires sans préparation. Il est extrêmement rare de constater des blessures telles que des elongations musculaires ou bien des accidents cardiaques, alors qu'il n'est pas fréquent de voir des enfants « s'échauffer » avant un jeu en récréation. Cependant, il est important de sensibiliser très tôt les élèves à avoir cette vigilance qui deviendra plus importante dès l'adolescence, puis un impératif à l'âge adulte.



L'échauffement se fera en deux temps :

- un échauffement général au cours duquel on effectuera des mouvements de montées de genoux, de flexions, d'extensions, de pas chassés, tout en trottinant avec prise en charge petit à petit de ce temps de séance par les élèves eux-mêmes ;
- un échauffement plus spécifique avec des situations développant des habiletés individuelles qui seront au service du jeu : augmenter les habiletés dans le dribble (conduite du ballon au pied), développer les habiletés dans les passes, développer la prise d'informations.

### B. Les contenus à enseigner

**Compétence attendue :** rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de force équilibré et adapté. Respecter les adversaires, les partenaires et l'arbitre.

#### Sur le plan moteur :

- adresse, puissance, vitesse, résistance, dissociation ;
- adapter et varier ses déplacements pour faciliter l'avancée du ballon vers la cible.

#### Sur le plan cognitif et informationnel :

- connaître les règles de jeu.

#### **En attaque :**

- repérer et utiliser les espaces vides du terrain ;
- utiliser à bon escient le dribble et la passe ;
- conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement ;
- progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu ;
- marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable.

#### **En défense :**

- reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant) ;
- empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir.

#### Sur le plan affectif :

- contrôle ;
- respect des décisions de l'arbitre ;
- prise de risque ;
- prise en compte d'autrui ;
- mise en œuvre d'un projet collectif.

#### Sur le plan méthodologique :

- s'échauffer ;
- arbitrer, évaluer ;
- observer, anticiper sur les moyens à mettre en œuvre pour réussir.



## Plan de la séquence

### 1. Compétence visée

Coopérer ou s'opposer collectivement et individuellement.

### 2. Compétences visées dans la pratique des sports collectifs au Cycle 3

- Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.
- Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).
- Connaître et respecter les relations entre les joueurs, respecter l'interdiction de contact.

### 3. Ressources motrices à développer :

*Comme attaquant*

#### **Porteur de balle**

- Tirer sur la cible si les conditions le permettent.
- Se rapprocher de la cible.
- Faire une passe à un partenaire mieux placé pour atteindre la cible.

#### **Non-porteur de balle**

- Réceptionner le ballon (aller le chercher).
- Se placer dans un espace libre pour permettre la progression du ballon.

*Comme défenseur*

- Empêcher la progression du ballon.
- Protéger sa cible.
- Intercepter le ballon pour changer de statut et redevenir attaquant.

### 4. Ressources méthodologiques

- Se repérer et se déplacer sur les différents espaces du terrain.
- Repérer son rôle sur le terrain, attaquant, défenseur.
- S'intercaler entre sa cible et le porteur de balle.
- Chercher à influencer le jeu en étant porteur.
- Se mettre en soutien en analysant l'espace : repérer les espaces et s'y positionner.

### 5. Connaissances

Connaître les règles du jeu.

## 6. Attitudes

- Occuper une tâche d'arbitrage : chrono, juge de touche.
- Coopérer.
- Repérer les autres et se déplacer en conséquence.
- En défense, vouloir reconquérir la balle sur le porteur et le non-porteur.
- En attaque, s'organiser et montrer que l'on peut jouer un rôle sans ballon.

## 7. Progression

Séances	Objectifs	Situations
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprendre les enjeux de l'activité.</li> <li>– Respecter les règles du jeu.</li> </ul>	Échauffement collectif (dirigé par l'enseignant) : <ul style="list-style-type: none"> <li>– balles brûlantes ;</li> <li>– situation de référence : foot à 6.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Favoriser la rapidité de circulation du ballon.</li> <li>– Donner la priorité à l'utilisation de tout l'espace.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Parcours variés.</li> <li>– Passe à 5-touche.</li> <li>– Balle au capitaine.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>– S'approprier les règles du jeu et les utiliser pour construire un projet de jeu.</li> <li>– Observer, analyser le jeu de ses pairs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Le bowling.</li> <li>– SR : foot à 6.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Maîtriser les déplacements avec le ballon au pied.</li> <li>– Adopter une stratégie « collective ».</li> <li>– Évaluer les compétences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Horloge ballon.</li> <li>– Les portes de la victoire.</li> <li>– Balle au capitaine.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reprendre le ballon à l'adversaire.</li> <li>– Repérer son rôle et sa place dans l'équipe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Parcours variés.</li> <li>– Les voleurs de ballons.</li> <li>– Chacun sa zone.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Faire progresser le ballon en attaque.</li> <li>– Se démarquer.</li> <li>– Reprendre le ballon à un adversaire.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Épervier ballon.</li> <li>– On a perdu le ballon.</li> <li>– SR : foot à 6.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Savoir tirer parti d'une situation de déséquilibre avec avantage à l'attaque.</li> <li>– Faire progresser le ballon en attaque.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Les rois du tir.</li> <li>– 3 contre 1</li> <li>– SR : foot à 6.</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>– S'approprier les règles de jeu et les utiliser pour construire un projet de jeu.</li> <li>– Observer, analyser le jeu de ses pairs.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Parcours variés en relais.</li> <li>– SR : foot à 6.</li> </ul>
9 et/ou 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Participer à (ou organiser) des rencontres Usep de secteur et départementales.</li> </ul>	

La répartition du temps à l'intérieur des séances sera de 10 min – 20 min – 30 min :

- 10 min d'échauffement avec 1 ou 2 exercices pour développer les habiletés individuelles ;
- 20 min d'ateliers ou de jeu dirigé (les règles sont détaillées au cours des séances) ;
- 30 min de pratique du jeu (situation de référence ou avec consignes particulières).

## 1. Objectifs

- Comprendre les enjeux de l'activité : aborder l'activité et ses problématiques.
- Comprendre les règles du jeu de la situation de référence.

## 2. Préparation

Séance 1	Durée	Matériel
✓ En classe	20 min	✓ Paper-board ✓ Fiche E1
✓ Échauffement général collectif	10 min	✓ Ballons (autant que d'élèves pour les balles brûlantes)
✓ Les balles brûlantes	20 min	✓ Chronomètre, sifflet
✓ Situation de référence « foot à 6 »	30 min	
✓ Retour en classe	20 min	✓ Cahier d'EPS

## 3. Déroulement

**En amont en classe** : un travail sera fait pour recueillir les représentations des élèves et faire un état des lieux des connaissances et compétences que les enfants possèdent sur le football. C'est à ce moment-là que l'enseignant expliquera la différence entre la pratique scolaire et la pratique extra-scolaire (club, loisir) : il présentera la Séquence (objectifs, Fiche d'évaluation 1), et la situation de référence proposée « foot à 6 » avec les règles adaptées.

### 3.1 Échauffement général

L'accent sera mis sur la nécessité de mettre en route « progressivement » les parties du corps sollicitées dans cette activité. On débutera donc par des déplacements à allures très réduites au départ, avec des passages de « montées de genoux-poitrine », de « talons-fesses », de pas chassés, de flexions, d'extensions, de changements de direction. L'ensemble de ces déplacements pourra s'organiser sur une surface restreinte (demi-terrain) afin d'éviter des allures trop rapides et de commencer à éveiller une vigilance sur une zone d'activité contrainte et sur le comportement des autres camarades (ne pas se télescoper). L'exécution des différentes tâches pourra se faire en réaction à différents signaux :

- « verbal » : le maître énonce à haute voix l'action à entreprendre ;
- « flexion » : « changement de direction », « pas chassés », etc. ;
- « sonore » : on fait toujours la même action à chaque coup de sifflet ou on code chaque action à un nombre de coup de sifflets très brefs (1 coup = flexion, 2 coups = pas chassés, 3 coups = talons/fesses).

### 3.2 Entrée dans l'activité : jeu « les balles brûlantes » (20 min)

L'enjeu ici est la mise en activité plus intensive du système cardiovasculaire, le maniement d'une balle ou d'un ballon avec le pied (force et direction) et la mise en place d'un début de concertation collective pour la mise en œuvre d'un projet d'équipe avec distribution de rôles et de places sur le terrain.

**a. Dispositif**

Deux terrains matérialisés par des plots. Deux équipes se font face sur un terrain. Chaque camp est délimité par une ligne centrale matérialisée par une corde, des bancs ou des plots. Chaque joueur est en possession d'une balle ou d'un ballon.

**b. Organisation**

4 équipes (A, B, C et D) de 6 à 8 joueurs. Ces équipes seront constituées de manière aléatoire. Chaque équipe rencontrera les 3 autres. Chaque partie dure 3 minutes.

**c. Consignes**

But du jeu : envoyer au pied les balles dans le camp adverse. À la fin de la partie, avoir moins de balles dans son camp que l'équipe adverse. Seuls les ballons immobilisés dans la zone adverse comptent.

On évitera les projections trop violentes qui pourraient blesser un partenaire ou un adversaire. Les joueurs peuvent se déplacer librement dans leur zone et à l'extérieur du terrain pour récupérer des ballons « égarés », mais sans jamais dépasser la ligne médiane et sans empiéter sur la zone adverse.

**3.3 Situation de référence : « foot à 6 »****a. Dispositif**

Un terrain de 20 m x 40 m et des cages matérialisées.

**b. Organisation**

Des équipes de 6 joueurs. Ces équipes seront constituées de manière aléatoire sur cette première Séance. Chaque équipe rencontrera les 3 autres au cours de matchs de 5 min. L'enseignant sera l'arbitre de champ pour cette première Séance. Il désignera parmi les observateurs des arbitres de touches et 1 ou 2 secrétaires. Le plan des rencontres pourra être le suivant :

- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| – équipe A contre équipe B | – équipe B contre équipe D |
| – équipe C contre équipe D | – équipe A contre équipe D |
| – équipe A contre équipe C | – équipe B contre équipe C |

L'enseignant demandera aux observateurs de repérer les comportements des joueurs en référence à la feuille d'évaluation qui aura été présentée en classe. Il veillera à repérer, parmi son effectif de classe, les profils de joueurs afin de constituer pour les séances suivantes des équipes hétérogènes, mais constituant une certaine homogénéité dans l'opposition. L'affectif est également à prendre en compte, et des études ont été menées sur le rôle de l'affect dans la constitution des équipes. Quand le rapport de forces reste identique, il ne faut pas hésiter à faire jouer ensemble des élèves qui s'entendent bien et limiter, tant que faire se peut, le regroupement de leaders au sein d'une même équipe.

**3.4 Synthèse en classe (20 min)****Points abordés :**

- Retour sur les difficultés rencontrées par rapport à l'activité, aux règles du jeu, etc.
- Échanges sur les difficultés à observer des comportements.
- Rôles et exigences de l'arbitrage.

Ce questionnement devrait permettre de clarifier les différents statuts (attaquant, défenseur).

## 1. Objectifs

- Commencer à adopter des stratégies et des comportements moteurs adaptés aux situations : favoriser la rapidité de circulation du ballon, donner la priorité à l'utilisation de tout l'espace.
- Évaluer ses besoins en rapport avec les compétences visées.

## 2. Préparation

Séance 2	Durée	Matériel
✓ En classe	20 min	✓ Paper-board
✓ Échauffement « parcours varié »	10 min	✓ Plots, lattes, 2 cordes, 2 cages
✓ « La passe à 5-touche »	20 min	✓ Un ballon par terrain, chrono, sifflet
✓ « La balle au capitaine »	30 min	
✓ Synthèse en classe	15 min	

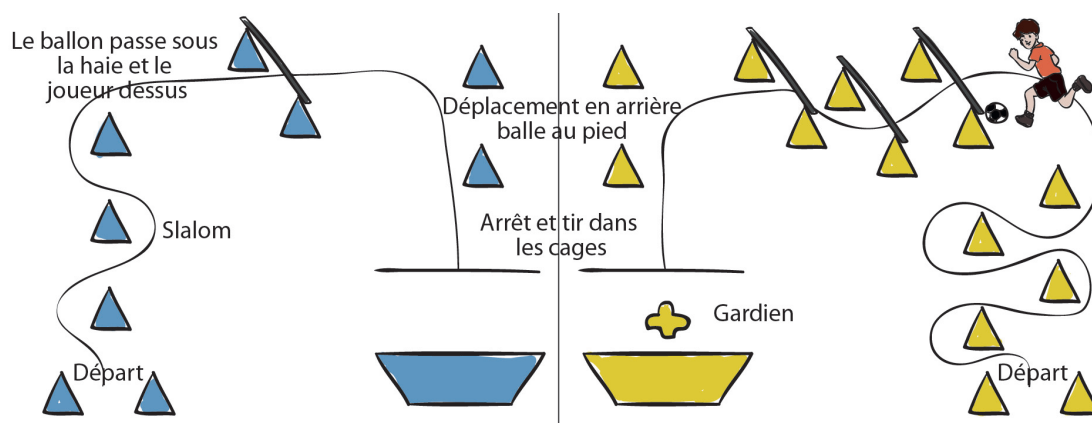
## 3. Déroulement

**En amont, en classe,** l'enseignant peut repartir de la synthèse de la Séance 1. Il présentera ensuite les différentes équipes qui ont été constituées sur la base de ses observations des différentes rencontres de la Séance 1.

### 3.1 Échauffement (10 min) : « parcours varié »

Les élèves réalisent les 2 parcours proposés. L'échauffement général peut consister à réaliser le parcours sans ballon, puis l'échauffement spécifique sera de réaliser le parcours ballon au pied.

#### a. Dispositif



#### b. Organisation

**But de l'activité :** réaliser le parcours le plus rapidement possible en faisant avancer le ballon avec son pied.

- Première partie (5 min) : passages sur les 2 parcours au choix.
- Deuxième partie : choix d'un parcours et chronométrage individuel du temps réalisé.

Pour le parcours jaune, le joueur qui vient de tenter un tir dans les cages reste pour être le gardien du joueur qui suit, etc.

### 3.2 Jeu dirigé : « la passe à 5-touche » (20 min)

#### a. Dispositif

Les élèves sont placés sur un terrain balisé (environ 5 m x 20 m).

#### b. Organisation

Former des équipes de 6 joueurs constituées sur la base des observations des différentes rencontres de la Séance 1.

#### c. Consignes

- Les règles de déplacement sont celles du foot à 6.
- Chaque fois qu'une équipe réalise 5 passes sans que le porteur du ballon ne soit touché, elle marque un point. La première équipe qui arrive à 5 points gagne le jeu.
- Si on a un nombre impair d'équipes, l'équipe qui ne joue pas arbitre. Si on a un nombre pair d'équipes, un joueur de chaque équipe est réquisitionné pour arbitrer les autres équipes (on n'oubliera pas de changer les rôles régulièrement).
- Règle supplémentaire (introduite immédiatement) : chaque fois que le porteur de balle est touché (et non poussé, main à plat sur l'épaule ou le torse du porteur de balle) par un adversaire, il perd le ballon qui est donné à l'équipe qui défend. Le ballon est remis en jeu à l'endroit du contact, les adversaires se situent à 4 pas de l'enfant qui remet en jeu.

Cette consigne supplémentaire oblige les élèves à jouer vite. En effet, dès que le ballon est conservé par le porteur, un défenseur peut le toucher. Elle oblige également les élèves à chercher les espaces libres pour pouvoir recevoir le ballon sans se faire toucher.

### 3.3 Situation de match « balle au capitaine » (30 min)

#### a. Dispositif

Prévoir deux terrains pour que 4 équipes jouent en même temps.

#### b. Organisation

Mêmes équipes que lors de la situation précédente.

#### c. Consignes

- Les règles de jeu sont sensiblement les mêmes que pour le foot à 6, excepté la cible.
- Pour marquer un point, il faut transmettre le ballon au capitaine de l'équipe qui se place dans une zone de marque située dans le camp de l'adversaire (environ 5 m de la ligne de fond de terrain). Le point est marqué uniquement si le capitaine arrive à immobiliser le ballon dans sa zone, sans utilisation des bras ni des jambes, bien sûr. Le capitaine se déplace librement dans sa zone et aucun autre joueur ne peut y pénétrer.
- Si le ballon sort du terrain, les remises en jeu s'effectuent exactement comme pour le foot à 6.
- L'enseignant rappelle le jeu précédent : penser à jouer vite (si on garde le ballon, on a plus de risques de se faire toucher) et à rechercher une montée de balle rapide en utilisant les espaces libres.



### 3.4 Synthèse en classe

Les comportements adaptés : faire le point avec les élèves sur les choix qui sont à opérer en aidant les prises de décision à la prise d'information.

<b>Mon équipe possède le ballon.</b>	Je suis porteur de balle.	Je peux tirer au but ou au capitaine. Je peux avancer vers la cible. Je peux donner le ballon à un camarade.
	Je suis non-porteur de balle.	Je me place dans un espace libre d'où le porteur me voit.
<b>Mon équipe ne possède pas le ballon.</b>	Je défends sur le porteur de balle.	Je l'empêche d'avancer vers mes cages et je m'intercale entre lui et les cages.
	Je défends sur un non-porteur de balle.	Je m'intercale entre lui et les cages et l'empêche d'avoir le ballon ou je lui prends le ballon avant qu'il ne l'attrape (j'intercepte).

## 1. Objectifs

- S'approprier les règles de jeu et les utiliser pour construire un projet de jeu.
- Observer, analyser le jeu de ses pairs.

## 2. Préparation

Séance 3	Durée	Matériel
✓ En classe (J-1)	20 min	✓ Fiche d'observation E2 ✓ Crayons à papier ✓ Un ballon par terrain, chrono, sifflet
✓ Échauffement : « le bowling »	10 min	
✓ Situation de référence « foot à 6 »	40 min	
✓ Synthèse en classe	30 min	

## 3. Déroulement

**Séance en classe menée J-1 avant la séance d'EPS :** préparation de la fiche d'observation.

Les enfants sont placés par équipe et doivent pendant 5 à 8 minutes essayer de définir ce que l'on peut observer quand on regarde jouer les autres en termes d'actions positives et d'actions négatives. L'enseignant organise la synthèse au tableau.

**Exemple de fiche d'observation :**

Joueur	1. Actions positives				2. Actions négatives		
	Bonne passe	Bonne réception	Tir réussi	Interception	Mauvaise réception	Mauvaise passe	Faute
Noms des observateurs							

**En amont en classe :** appropriation par les élèves de la Fiche élève 2 et présentation de la Séance.

### 3.1 Échauffement (10 min) : « le bowling »

Après un échauffement général mené par 2 élèves, le jeu du bowling est présenté aux élèves.

Dispositif : plusieurs zones de tirs avec des cibles plus ou moins éloignées de la ligne de tir.

But : lancer le ballon au pied pour qu'il touche la cible.

- Première phase : situation de tirs sans défense.
- Deuxième phase : situation duelle 1 contre 1.

### 3.2 Situation de référence : « foot à 6 »

#### a. Dispositif

Terrain aux dimensions d'un terrain de hand.

**b. Organisation**

- Équipes de 6 joueurs : les mêmes que pour la Séance 2.
- 2 équipes jouent et 2 équipes observent. Matches de 5 minutes au maximum pour que la concentration des observateurs reste soutenue.
- Observation de chaque joueur à l'aide de la fiche préparée avec les élèves sur la performance individuelle. Un élève peut observer 2 de ses pairs au plus. Si on en a la possibilité, on peut préférer un observateur par joueur :
  - équipe A contre équipe B – observateurs : équipes C et D
  - équipe C contre équipe D – observateurs : équipes A et B
  - équipe A contre équipe C – observateurs : équipes B et D
  - équipe B contre équipe D – observateurs : équipes A et C
  - équipe A contre équipe D – observateurs : équipes B et C
  - équipe B contre équipe C – observateurs : équipes A et D

**3.3 Synthèse en classe**

Par équipe, analyse des observations notées sur les feuilles individuelles, discussion des résultats par équipe :

- *Quelles sont les difficultés de chacun ?*
- *Quelles sont les difficultés de l'équipe ?*

À partir de la fiche individuelle de performance, chaque élève peut ensuite valider, sur la Fiche élève 1, les compétences qu'il pense avoir acquises.

## 1. Objectifs

- Maîtriser les déplacements avec le ballon au pied.
- Adopter une « stratégie collective ».
- Évaluer les compétences.

## 2. Préparation

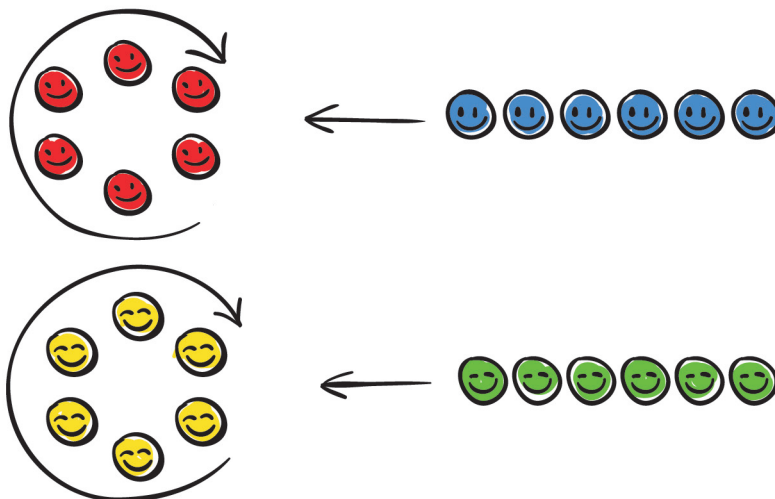
Séance 4	Durée	Matériel
✓ En classe	10 min	✓ Maquette
✓ Échauffement : « horloge ballon »	10 min	✓ Cônes ou cerceaux ✓ Ballons, chrono, sifflet
✓ Jeu « les portes de la victoire »	20 min	
✓ Balle au capitaine	30 min	

## 3. Déroulement

**En amont en classe :** le jeu dirigé sera présenté aux élèves au moyen d'une maquette (un couvercle de boîte en carton, par exemple, sur lequel une reproduction du terrain de hand aura été dessinée par quelques élèves ou par le maître), ou au moyen d'un plan (qui pourra être apporté ensuite au gymnase).

### 3.1 Échauffement (10 min) : « Horloge ballon »

Échauffement général par équipe puis situation « horloge ballon ».



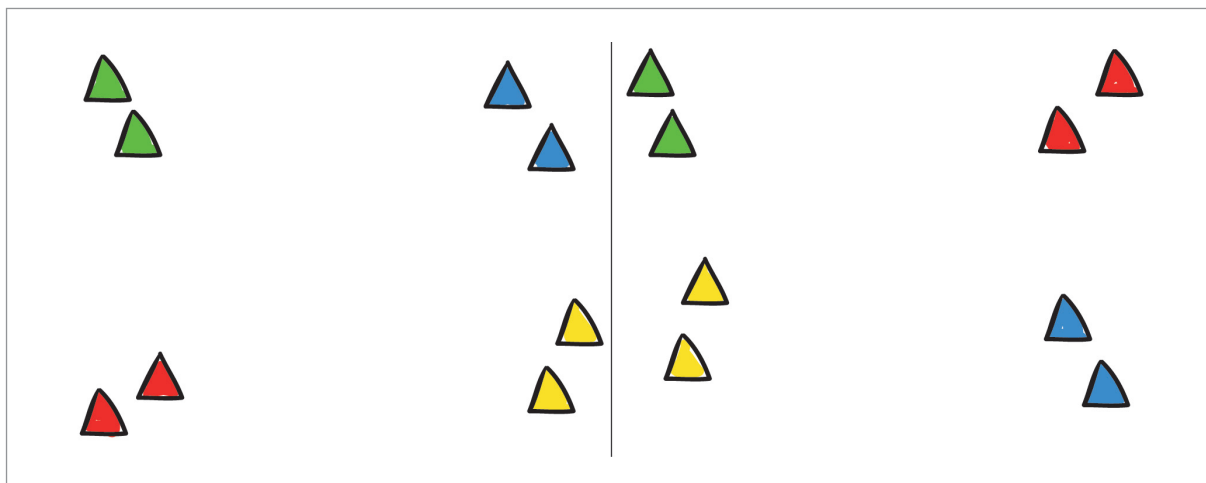
Les 4 équipes jouent. L'équipe en cercle doit faire le maximum de tours en se passant le ballon au pied pendant que l'équipe adverse effectue un relais, balle au pied ou sans ballon, pour faire le tour de l'horloge (équipe en cercle) le plus rapidement possible.

Deux jeux se déroulent en parallèle. La première équipe qui termine le relais a gagné. L'équipe en cercle qui fait le plus de passes a gagné.

### 3.2 Jeu dirigé (20 min): « les portes de la victoire »

#### a. Dispositif

2 équipes sont placées sur un terrain balisé (environ 5 m x 20 m). 2 terrains en parallèle. Sur chaque terrain, 4 portes pour chaque équipe.



#### b. Organisation

Équipes de 6 joueurs.

#### c. Consignes

- Les règles de déplacement sont celles du foot à 6.
- Le but pour chaque équipe est de faire passer le ballon dans l'une des 4 portes. L'équipe marque un point chaque fois que la balle passe dans une de ces portes. Il n'est pas possible de faire passer la balle 2 fois de suite dans la même porte. La première équipe qui arrive à 5 points, ou celle qui a le plus de points à la fin du temps de jeu, gagne le jeu.
- Si on a un nombre impair d'équipes, l'équipe qui ne joue pas arbitre. Si on a un nombre pair d'équipes, un joueur de chaque équipe est réquisitionné pour arbitrer les autres équipes (on n'oubliera pas de changer les rôles régulièrement).

### 3.3 Situation de match « balle au capitaine » (30 min)

Organisation : mêmes équipes que lors de la situation précédente.

Consignes : identiques à celles de la Séance 2, mais avec une zone de marque pour le capitaine plus restreinte.

### 3.4 Synthèse en classe

Formalisation des comportements efficaces et des stratégies d'équipe.

Autoévaluation (Fiche élève 1).

## 1. Objectifs

- Reprendre le ballon à l'adversaire.
- Repérer son rôle et sa place dans l'équipe.
- Évaluer les compétences.

## 2. Préparation

Séance 5	Durée	Matériel
✓ En classe	10 min	✓ Cônes ou cerceaux
✓ Échauffement : « parcours variés »	10 min	✓ Ballons, chronomètres, sifflet ✓ Dossards
✓ Jeu « les voleurs de ballon »	20 min	
✓ Jeu collectif interpénétré : « chacun sa zone »	30 min	

## 3. Déroulement

**En amont en classe :** le contenu de la Séance et les jeux sont présentés aux élèves.

### 3.1 Échauffement (10 min)

Échauffement général par équipe, puis nouveaux passages sur les parcours variés de la Séance 2.

### 3.2 Jeu collectif simplifié (20 min) : « les voleurs de ballons »

#### a. Dispositif

Deux terrains pour pouvoir faire jouer 4 équipes.

#### b. Organisation

Mêmes équipes que pour les Séances précédentes avec quelques ajustements, si besoin. L'arbitrage sera effectué par prélèvement d'1 ou 2 joueurs de chaque équipe.

#### c. Activité – consignes

Deux équipes sont sur le terrain, chacune dans son camp. L'une possède un ballon par joueur et l'autre est sans ballons. L'équipe sans ballons doit aller récupérer le plus de ballons possible dans le camp adverse et les ramener dans sa zone. L'équipe qui a les ballons ne doit pas sortir de son camp. Un ballon n'est comptabilisé que lorsqu'il est immobilisé complètement dans son camp.

Les ballons sortis hors de l'espace de jeu sont perdus pour les deux équipes. Un joueur qui a déjà ramené un ballon peut tout à fait retourner tenter d'en récupérer un second.

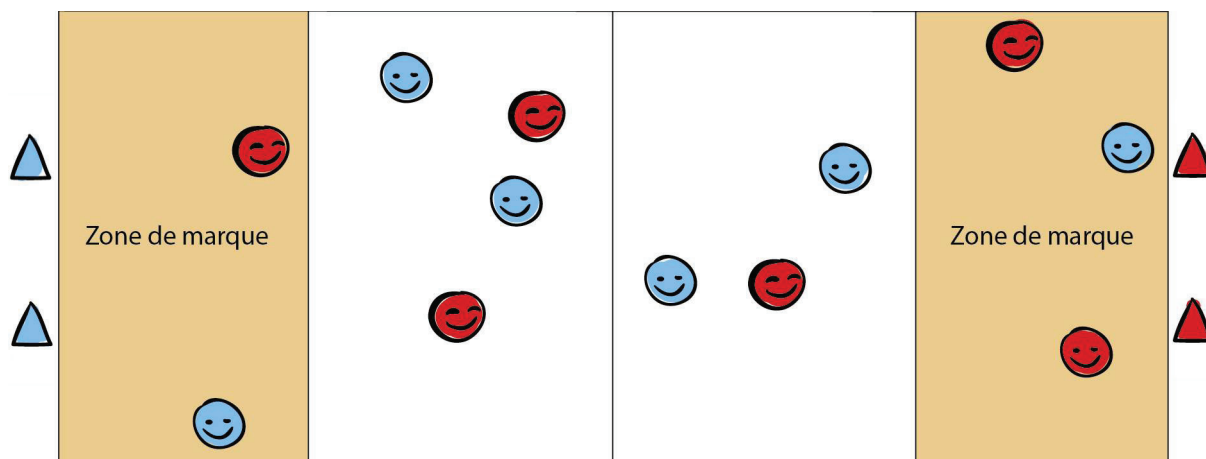
On compte l'écart entre les ballons présents dans chaque camp après 1 min de jeu, puis on inverse les rôles.

Variante : même situation, mais les joueurs de l'équipe n'ont qu'un ballon pour 2. L'objectif est d'amener les élèves à se faire des passes.

### 3.3 Jeu collectif interpénétré (30 min) : « chacun sa zone »

#### a. Dispositif

Un terrain de hand découpé en 4 zones.



#### b. Organisation

Mêmes équipes. L'arbitrage sera effectué par les élèves des équipes qui ne jouent pas.

Les matchs de 4 min devront intégrer une petite mi-temps d'une minute pour permettre un réajustement des places et des rôles de chacun.

#### c. Activités

Cette situation est très proche de la situation de référence. Il s'agit ici de délimiter des zones d'action pour chaque joueur, afin d'inciter à une répartition des rôles et des tâches de chacun au service d'une stratégie collective. Chaque joueur, en concertation avec son équipe, prendra place dans l'une de ces zones et ne devra plus en sortir. Le nombre de joueurs dans chaque espace est libre et ne dépend pas du placement des adversaires. Des zones peuvent très bien être laissées vides au choix de l'équipe. L'idée est de voir réapparaître des comportements défensifs travaillés jusqu'alors : le positionnement entre la cible à protéger et l'attaquant qui est le plus proche de nous, pour arrêter la balle si on défend sur le porteur, interdire la passe ou intercepter si on défend sur un non-porteur.

### 3.4 Synthèse en classe

Les élèves doivent être capables de verbaliser les intentions à privilégier dans les différents statuts (attaquants, défenseurs). Il peut être utile de revenir sur l'arbre de décision construit en Séance 2.

## 1. Objectifs

- Faire progresser le ballon en attaque.
- Se démarquer.
- Reprendre le ballon à un adversaire.

## 2. Préparation

Séance 6	Durée	Matériel
✓ En classe	10 min	✓ Ballons en quantité ✓ Chrono, sifflet
✓ Échauffement : « épervier ballon »	10 min	
✓ Jeu « on a perdu le ballon »	20 min	
✓ Situation de référence « foot à 6 »	30 min	
✓ En classe	15 min	

## 3. Déroulement

**En amont en classe :** la séance est présentée aux élèves et notamment le jeu « on a perdu le ballon ».

### 3.1 Échauffement (10 min) : « épervier ballon »

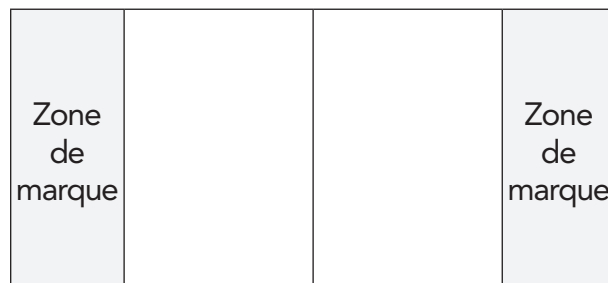
Échauffement général en autonomie, puis jeu « épervier ballon ».

La règle du jeu est identique à celle de « l'épervier » classique. L'épervier capture une proie dès qu'il touche son ballon ou que celle-ci dépasse les limites du terrain. L'épervier, ou les éperviers, n'a (n'ont) pas l'obligation de se tenir la main mais ne peut (peuvent) pas effectuer de déplacements vers l'arrière pour revenir toucher un ballon.

### 3.2 Jeu (20 min) : « on a perdu le ballon »

#### a. Dispositif

Un terrain, puis 2 terrains de jeu.



#### b. Organisation

La situation se joue sans ballon et demandera un petit temps d'adaptation aux élèves. Un terrain, puis 2 terrains de jeu quand les règles du jeu auront été assimilées par les élèves.



### c. Activité

Cette situation est très intéressante pour apprendre à avoir un projet de jeu tourné vers l'organisation spatiale de l'équipe adverse : repérer les espaces libres (non occupés par l'adversaire).

But du jeu : un joueur de l'équipe, le joueur « ballon », doit pénétrer dans la zone de marque adverse sans être touché par un adversaire. Le rôle du ballon est donc joué par un joueur. Ce joueur reste « ballon » tant qu'il n'a pas été touché par un adversaire ou tant qu'il n'a pas nommé un partenaire qui devient à son tour le ballon. Lorsqu'un joueur est touché, le « ballon » change d'équipe et le nouveau « joueur ballon » bénéficie d'une « immunité » tant qu'il ne bouge pas et choisira de « passer » le ballon à un partenaire mieux placé ou de tenter de progresser seul vers l'avant.

Chaque joueur peut se déplacer comme il le souhaite (qu'il soit ou non le ballon). Le point est marqué lorsque le « joueur ballon » pénètre dans la zone de marque.

Remarques : pour être efficace, les élèves doivent être attentifs au placement des adversaires et des partenaires pour faire « avancer » le ballon sans le perdre. Inutile de préciser que chaque joueur doit connaître le prénom de ses coéquipiers.

### 3.3 Situation de référence (30 min) : « foot à 6 »

L'idée est de voir réapparaître des comportements travaillés précédemment : défendre et reprendre le ballon à un adversaire, se démarquer pour faire avancer le ballon.

### 3.4 Synthèse en classe

- Comment s'organiser pour fixer le défenseur correctement ? → Garder le ballon et dribbler pour attirer le défenseur suffisamment près tout en étant capable de transmettre le ballon à son coéquipier. Mais se méfier de l'interception si on transmet trop tôt le ballon.
- Validation des compétences de la Fiche élève 1.

## 1. Objectifs

- Savoir tirer parti d'une situation de déséquilibre avec avantage à l'attaque.
- Faire progresser le ballon en attaque.

## 2. Préparation

Séance 7	Durée	Matériel
✓ En classe	10 min	✓ Paper-board ✓ Assiettes ou plots ✓ Ballons en quantité
✓ Échauffement : « les rois du tir »	10 min	
✓ Jeu dirigé : « 3 contre 2 »	20 min	
✓ Situation de référence « foot à 6 »	30 min	

## 3. Déroulement

**En amont en classe :** le jeu dirigé « 3 contre 2 » sera présenté aux élèves (maquette ou plan).

### 3.1 Échauffement (10 min) : « les rois du tir »

Après un échauffement général mené par 2 élèves, le jeu « les rois du tir » est présenté aux élèves.

**Dispositif :** 4 couloirs avec une ligne de tir à ne pas franchir et une cible. Une équipe de 6 joueurs dans chaque couloir. Les membres de l'équipe sont les uns derrière les autres.

**But :** se déplacer avec la balle et shooter sans dépasser la ligne de tir pour atteindre la cible.

Quand le premier élève a shooté, le deuxième peut démarrer. Quand toute l'équipe est passée, on compte le nombre de tirs réussis par équipe.

### 3.2 Jeu dirigé (soutien à l'attaque) : situation de surnombre en attaque « 3 contre 2 »

#### a. Dispositif

L'enseignant peut mettre en place 4 espaces de jeu en parallèle pour augmenter le temps de pratique des élèves (dans ce cas, sur un même terrain divisé en deux dans le sens de la largeur, les attaquants partiront à l'opposé, pour ne pas se gêner).

#### b. Organisation

Les élèves sont placés en situation de 3 attaquants contre 2 défenseurs. L'enseignant désigne 2 défenseurs qui resteront en place sur plusieurs passages d'attaquants (4 ou 5), puis changeront les rôles. Les attaquants se mettent par groupe de 3 par affinité, en 3 colonnes, prêts à partir dès que les précédents ont tiré au but.

#### c. Activité

- Les attaquants démarrent de leur zone puis doivent venir marquer sur le but situé en face en utilisant seulement la moitié de la largeur du terrain. Le point est accordé si le ballon touche un cône et/ou passe entre les 2 cônes.

- Les défenseurs sont actifs dès le milieu du terrain et doivent empêcher l'attaque de la cible. Ils marquent un point s'ils récupèrent le ballon.
- Échanges collectifs : comment s'organiser pour permettre à un des trois coéquipiers de se placer en situation privilégiée pour attaquer la cible ? En évitant l'interception et en fixant les défenseurs.

### 3.3 « Foot à 6 » (30 min)

#### a. Dispositif

La situation idéale privilégiera 2 terrains pour augmenter le temps de pratique. Dans ce cas, l'enseignant prélève 1 ou 2 joueurs de chaque équipe pour l'arbitrage.

#### b. Organisation

Mêmes équipes de 6 joueurs.

#### c. Consignes

L'enseignant doit aider les élèves à s'organiser pour se retrouver dans la situation de jeu dirigé précédente, c'est-à-dire s'organiser pour créer un surnombre en attaque. On peut considérer que l'enjeu est plus difficile à atteindre, puisque normalement la défense doit s'organiser.

### 3.4 Synthèse en classe

- Évoquer l'importance de fixer le défenseur et d'être réactif : il faut savoir attirer à soi un défenseur lorsque l'on est porteur de balle, puis distribuer le ballon avant d'être neutralisé, mais tout en ayant un comportement « d'attaquant », c'est-à-dire en montrant suffisamment d'envie d'attaquer soi-même la cible si aucun défenseur ne vient gêner la progression.
- Validation des compétences de la Fiche élève 1.

## 1. Objectifs

- S'approprier les règles de jeu et les utiliser pour construire un projet de jeu.
- Observer, analyser le jeu de ses pairs.

## 2. Préparation

Séance 8	Durée	Matériel
✓ En classe	10 min	✓ Paper-board
✓ Échauffement « parcours varié en relais duels »	10 min	✓ Un ballon par terrain ✓ Fiche E2
✓ Situation de référence « foot à 6 »	40 min	

## 3. Déroulement

**En amont en classe :** réappropriation par les élèves de la fiche d'observation des performances individuelles.

Les élèves peuvent également regarder à nouveau leur Fiche de la Séance 3 pour se fixer des objectifs à atteindre, d'une part dans la recherche de leur performance individuelle et, d'autre part, dans leur implication dans leur équipe.

### 3.1 Échauffement (10 min) : « parcours variés en relais »

Idem que pour les Séances 2 et 5, mais la 2<sup>e</sup> phase s'effectue en relais par équipe.

### 3.2 Situation de référence (40 min) : « foot à 6 »

Idem que pour la Séance 3 : observation en doublette avec la fiche préparée avec les élèves sur la performance individuelle.

#### a. Dispositif

Terrain aux dimensions d'un terrain de hand.

#### b. Organisation

- Équipes de 6 joueurs : les mêmes que pour les Séances précédentes.
- 2 équipes jouent et 2 équipes observent. Matches de 5 minutes au maximum pour que la concentration des observateurs reste soutenue.
- Observation de chaque joueur avec la fiche préparée avec les élèves sur la performance individuelle. Un élève peut observer 2 de ses pairs au plus. Si on en a la possibilité, on peut préférer un observateur par joueur :
  - équipe A contre équipe B – observateurs équipes C et D
  - équipe C contre équipe D – observateurs équipes A et B
  - équipe A contre équipe C – observateurs équipes B et D
  - équipe B contre équipe D – observateurs équipes A et C
  - équipe A contre équipe D – observateurs équipes B et C
  - équipe B contre équipe C – observateurs équipes A et D

### 3.3 Synthèse en classe

Mise en lien des résultats obtenus en Séance 3 et en Séance 8 pour mesurer les progrès individuels et l'implication au sein de l'équipe.

Validation des compétences de la Fiche élève 1 par l'élève et par l'enseignant.

## VALIDATION DES COMPÉTENCES

Nom Prénom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Comportement observé	Au cours d'un match, j'assume alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre.	Je participe à la marque en coopérant avec mes équipiers, en m'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse.	En défense, j'empêche la progression du ballon en occupant l'espace pour intercepter des passes, récupérer le ballon et m'interposer entre ma cage et l'adversaire sur un shoot.	Je connais et je respecte les conditions matérielles du jeu et les règles.	En possession du ballon, je choisis une stratégie adaptée à ma position sur le terrain : progression en dribblant, passe à un partenaire ou shoot.
Élève					
Observateur					
Enseignant					

**PERFORMANCE INDIVIDUELLE**

Situation « football à 6 »		Séance n° _____		Date : _____			
Prénom du joueur _____	Performance = Actions positives (1) moins actions négatives (2)						
	1. Actions positives			2. Actions négatives			
Prénom des observateurs _____ _____ _____ _____ _____	Bonne passe	Bonne réception	Tir réussi	Interception	Mauvaise réception	Mauvaise passe	Faute

## Connaissance de l'activité Cirque

### 1. Présentation de l'activité

#### A. Définition de l'activité « arts du cirque »

À l'école, nous préférons parler d'« arts du cirque » plutôt que de « cirque ». En effet, cette dernière appellation conduit à des représentations technicistes de l'activité où l'élève serait amené à reproduire des formes corporelles codifiées (cascade trois balles, ascenseur au diabolo, etc.).

Pratiquer les arts du cirque par le biais d'activités circassiennes, c'est aussi, et avant tout, pratiquer une activité de création et de communication de sens. Il n'est absolument pas obligatoire de faire appel uniquement à un répertoire gestuel codifié (techniques de jongle, d'équilibre, de voltige). Il est possible, au contraire, de s'appuyer sur les créations de techniques les plus personnelles de l'élève circassien pour l'aider à enrichir son répertoire gestuel et son imaginaire. Cependant, les arts du cirque sont à la frontière entre la danse et les activités de prouesse codifiée (gymnastique et gymnastique rythmique). C'est pourquoi il ne faut pas oublier le caractère « spectaculaire » et donc la nécessaire recherche de prouesse dans les activités circassiennes. Quel que soit le cycle, les programmes scolaires nous incitent à utiliser les arts du cirque afin de **concevoir** et non pas seulement réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique.

Enseigner les arts du cirque à l'école, c'est aider l'élève à trouver les moyens de :

- s'éloigner de l'exploitation spontanée de l'objet : utiliser des objets ordinaires de manière « extra-ordinaire » ;
- savoir utiliser des engins extraordinaires de manière de plus en plus performante ;
- accepter d'être « acteur, jongleur, acrobate... » et spectateur critique, pour concevoir et réaliser un moment circassien où il s'exprimera grâce à des techniques corporelles nouvelles ou codifiées.

Les arts du cirque se composent de très nombreuses pratiques qui peuvent parfois perdre l'élève et l'inciter à rechercher avant tout l'exploitation technique de la pratique. C'est pourquoi, dans le cadre de la pratique scolaire (notre enseignement), nous ne proposerons que la jonglerie, les acrobaties collectives et individuelles ainsi que les activités d'équilibre.

#### B. Les enjeux des arts du cirque à l'école

L'enjeu pour l'élève est de se produire **devant** les autres, **avec** les autres, afin de démontrer une réponse inhabituelle à une consigne tout en cherchant la prouesse et à communiquer avec les spectateurs.

Il devra alors :

- être capable de rendre lisible et reproductible son mouvement ;
- accepter d'être : circassien (reproducteur du mouvement d'un autre) ; créateur, metteur en scène (créateur de ses propres mouvements, mais aussi transmettre ses mouvements aux autres) ; regardé, jugé dans des mouvements imposés ou qu'il a lui-même choisis ; partenaire et en relation avec l'autre, à l'écoute de l'autre ; spectateur (accepter de regarder) et critique (accepter de guider).

## 2. État des lieux de la pratique scolaire : des confusions, des manques

L'activité cirque est souvent enseignée :

- comme une activité esthétique et technique : l'élève est reproducteur des techniques imposées et validées selon un code basé sur la difficulté ;
- comme une activité de techniques superposées sans aucune cohérence (souvent les ateliers proposés s'organisent par activité : équilibre puis jongle et, si l'enseignant choisit une seule activité comme la jongle, les élèves passent du diabolo aux assiettes puis aux balles sans lien logique) ;
- dans le but de montrer un numéro qui sera présenté aux parents lors de la fête de l'école ;
- comme une activité sportive bien plus qu'une activité artistique ;
- par un intervenant en cirque ;
- sans être évaluée.

**La pratique scolaire a du mal à se détacher de l'image sociale stéréotypée du « cirque ».**

## 3. Quelle mise en œuvre ? Préconisations

### A. Les conditions d'apprentissage

Les arts du cirque permettent de développer de nouvelles capacités motrices, mais doivent avant tout être pratiqués pour développer des compétences et des savoirs liés au domaine artistique. Clef idéale pour entrer dans l'univers artistique, ils valorisent notamment la mise en œuvre du processus de création.

C'est avant tout l'expérience commune du processus de création dans les activités à l'école qui permet à l'élève de tisser des liens entre les disciplines et de s'approprier la démarche créative.

L'art du cirque permet de :

- **vivre une démarche transdisciplinaire** ;
- **découvrir et exploiter les procédés créatifs** : l'espace et les volumes en arts plastiques, l'espace de démonstration et l'espace d'exposition (les performances artistiques), le détournement de l'objet en art ;
- **construire un regard nouveau sur les arts** : apprendre à donner son avis, à percevoir une œuvre, tant graphique que musicale, chorégraphique ou circassienne ;
- **découvrir d'autres arts vivants** tels que la danse, les différentes formes de cirque (traditionnel, nouveau, contemporain, théâtral) ;
- **découvrir des spectacles** et se rendre sur les lieux de création et de production ;
- **situer un artiste, un numéro** dans une famille, un style, un courant artistique ;
- **découvrir l'interpénétration des arts** : une œuvre musicale ou plastique au service d'un numéro (ex : *l'Atelier du peintre* du Cirque Plume).

**Engager tous les élèves dans une pratique créative et motivante leur permet d'oser agir PARMI, AVEC, DEVANT et POUR les autres.**

L'objectif est donc d'enseigner le cirque créatif, et non pas les techniques de cirque, pour permettre à chacun de trouver les gestes qui lui ressemblent pour mieux les transformer.

La démarche d'enseignement des arts du cirque s'appuie sur l'évolution du cirque et avant tout sur **le nouveau cirque, voire le cirque contemporain**. Désormais, la



technique n'est plus l'objet premier du spectacle, mais s'intègre totalement à un projet artistique plus large destiné à émouvoir, surprendre, raconter.

On va amener l'élève à participer et à découvrir les **différents rôles du circassien** (acteur, créateur, spectateur), mais aussi la nécessaire transversalité des arts du cirque (aujourd'hui le circassien n'est plus un spécialiste d'une technique, mais bel et bien un acrobate, un acteur, un musicien, un danseur, etc.).

La démarche d'enseignement fondée sur le processus de création – elle pourra être complétée d'un apport technique afin d'enrichir le répertoire des élèves – va amener les élèves à :

- **solliciter** : l'élève ose entrer dans l'activité grâce à des inducteurs qui lui permettent de créer rapidement sa propre technique ;
- **diversifier** : l'élève explore tous les possibles de la figure créée ;
- **enrichir** : l'élève transforme les figures trouvées en jouant avec les composantes créatives ;
- **choisir et partager** : l'élève ou le groupe d'élèves choisit les figures qu'il garde et transmet ;
- **répéter** : l'élève ou le groupe d'élèves stabilise, reproduit les figures et leurs liaisons afin de les faire se succéder dans un ordre et un espace anticipés ;
- **démontrer** : les élèves démontrent comment ils ont répondu aux différentes consignes imposées et tentent de surprendre les spectateurs ;
- **remédier** : les élèves conservent « les bonnes idées » et découvrent les procédés créatifs (ce qui nous permet de surprendre, d'épater, de transformer le réel).

### Quelques règles pour réussir sa Séance en « arts du cirque »

#### Organisation

- Ne pas négliger le **temps de mise en disponibilité en début de séance**, indispensable pour démarrer la séance et rendre l'élève disponible aux autres, à l'espace de création et de pratique, aux spécificités de la leçon.
- Ne pas négliger les **phases de travail en classe avant et après la séance d'EPS**. Elles sont un temps nécessaire aux apprentissages moteurs et à la séance d'EPS. Ces séances de langage constituent une excellente source de motivation et d'exploitation des émotions au profit du langage.
- Utiliser des **soutiens sonores variés** afin de favoriser l'imaginaire et la création. (ex. : musiques des spectacles du Cirque du Soleil ou du Cirque Plume).
- Utiliser des **moments de silence** pour les jeux d'écoute, de concentration lors des mises en disponibilité.
- Proposer toujours des **moments de démonstrations** dans la séance.
- Créer et démontrer **collectivement**.

#### Espace et public

Le cirque contemporain n'exploite plus nécessairement la piste circulaire. C'est pourquoi nous vous proposons de faire les démonstrations dans des espaces orientés (type théâtre) afin de faciliter la démonstration des élèves (en effet il est très difficile de créer un numéro devant être démontré sur 180°).

- Pour chaque démonstration, le lieu sera toujours clairement matérialisé. Il revêt alors un caractère « sacré ». Quand l'élève entre dans ce lieu, il doit être en posture d'acteur, et les spectateurs doivent respecter le silence.
- Lorsqu'il démontre, l'élève doit avoir un cahier des charges clair.

- Démontrer devant un public averti : les spectateurs ont des observables à retrouver, un cahier des charges à valider, une grille de lecture.
- Toujours démontrer devant un public proportionné. Si 5 élèves démontrent, on fera en sorte dans un premier temps qu'ils montrent leur danse à 5 autres élèves qui à leur tour leur démontreront leur réponse à la consigne. Les démonstrations par demi-groupes répondent à cette nécessité.

### Évaluation

- **Évaluer une « démonstration »** (« Regardez comment nous avons répondu à la consigne ! ») et non pas une « monstration » (« Regardez nous ! »).
- **Évaluer en observant**, lors d'une production collective face aux autres élèves, **des critères simples** tels que le respect des consignes, la clarté et la lisibilité des espaces ou des trajets ou la variété dans l'utilisation des engins.

### B. Les contenus à enseigner

#### Sur le plan moteur :

- développer la maîtrise de l'équilibre, l'adresse, la coordination, la dissociation segmentaire, l'orientation du corps dans l'espace.

#### Sur le plan cognitif :

- développer la créativité ;
- connaître et construire des figures nouvelles ;
- prendre rapidement des décisions ;
- lire un numéro ;
- relever des indices pertinents pour évaluer le niveau de prouesse d'une figure, d'un numéro.

#### Sur le plan affectif :

- développer la sensibilité ;
- apprendre à contrôler ses émotions en situation de difficulté ;
- accepter d'être regardé(e) ;
- développer le pouvoir expressif du corps.

#### Sur le plan social

- prendre les autres en compte ;
- communiquer avec les autres ;
- s'intégrer dans un groupe.

### C. Les conditions de sécurité

- Lors de la séquence, on veillera avant tout à la sécurité passive (protection des espaces en hauteur avec des tapis).
- Des règles minimales de sécurité devront être rappelées à chaque début de séance : « On ne lance que pour rattraper » ; « On respecte le matériel » ; « Ne pas être à deux sur un objet. »
- Les rotations et les retours sur les ateliers seront définis.
- Dans le cadre de la jongle, il est essentiel que les espaces de pratique soient clairement définis et séparés.
- Enfin, il est important de faire travailler les élèves dans une tenue adéquate (pantalons souples, travail pieds nus ou en chaussons de gymnastique pour les équilibres sur objet ou sur partenaire), dans une salle isolée (permettant de bien meilleures concentration et écoute).

## Informations pour l'enseignant

### Le matériel en cycle 2

Au cycle 2, les élèves devront exploiter une grande variété d'objets. Il ne nous semble pas nécessaire d'utiliser les objets extraordinaires du cirque, tels que les assiettes chinoises, les diabolos, ou le fil, qui mèneraient les élèves à une utilisation techniciste de ces engins.

Au contraire, les objets usuels, tels que les ballons de baudruche, les plumes, les journaux, les boules de papier, les boîtes à chaussures, les sacs de graine, les bouées rondes gonflables, les balles de ping-pong, les petites bouteilles en plastique, les caissettes, les chaises ou les bancs nous semblent beaucoup plus appropriés pour la démarche de création.

Le tableau ci-dessous montre comment les objets usuels du gymnase ou de la classe peuvent devenir des engins circassiens et quelles « spécialités » ils permettent de préparer.

	ÉQUILIBRE			JONGLE MANIPULATION	LES « AÉRIENS »
<b>MATÉRIEL USUEL</b>	échasses, chaises	poutre, banc	pédalgo à 4 roues	foulard, plume, ballon de baudruche, de sports co, boîtes à chaussures, sacs de graines, bouées gonflables, balles de ping-pong, petites bouteilles en plastique, ballon de GR, ruban  matériel qui vole, roule, rebondit	cordes, barres
<b>VERS :</b>					
<b>MATÉRIEL SPÉCIFIQUE</b>	boule, tonneau	fil	monocycle	massues, anneaux, balles, assiettes chinoises, bâton du diable, diabolo	trapèze, ruban

## 1. Jonglerie

### Comment inventer ses propres figures en jogle ?

L'élève répondra à la question : « *Que puis-je faire avec cet objet ?* »

#### Quelques exemples

Lancer, rattraper.	Lancer à un partenaire.
Faire rouler l'engin sur le corps ou sur le sol.	Faire glisser.
Bloquer l'engin après l'avoir lancé avec le corps ou avec un autre objet (ex. : lancer une balle et la recevoir dans un carton, la faire passer dans un cerceau, etc.).	Utiliser le corps comme obstacle, pour faire rebondir, pour lancer.
Trouver un départ ou une fin à l'enchaînement de jogle.	Varié la hauteur des lancers ; l'amplitude des gestes ; la vitesse ou le rythme.

### Comment complexifier et enrichir une figure de jogle ?

L'élève répondra à la question : « *Que puis-je faire de plus difficile maintenant que je sais faire cette figure ?* »

#### Quelques exemples

Ajouter un engin.	Changer la trajectoire.
Changer la manipulation (mains vers le haut/le bas, mains croisées, dans le dos).	Augmenter l'incertitude des trajectoires en lançant plus haut, plus large, plus vite, plus tournée (ex. : massue).
Cumuler deux mouvements.	Ajouter des déplacements.
Ajouter une tâche à effectuer avec le corps (lancer, tourner sur soi-même, rattraper).	Ajouter une autre spécialité circassienne (jongler en équilibre sur une poutre).

## 2. Acrobatie avec un partenaire

L'élève sera amené à utiliser des équilibres réciproques maintenus 3 à 5 secondes (ex. : dos contre dos, sortir tous les deux de la position verticale en s'équilibrant réciproquement).

Remarque : nous ne proposons pas d'équilibres en pyramide (pas de transfert total du poids de corps) dans cette séquence, car il nous semble plus opportun de programmer une séquence complète d'acroport afin d'assurer une réelle sécurité de tous.

Les élèves pourront alors faire évoluer les parties en contacts :

- en symétrie : main contre main, dos à dos ;
- en dissymétrie : pied dans la main ;
- différentes : mains sur le dos du partenaire.

### 3. Équilibre sur un engin

Les élèves devront créer de nouveaux équilibres dans des positions inhabituelles sur des supports de moins en moins stables ou de plus en plus hauts. Les élèves devront alors faire évoluer le nombre d'appuis, les parties du corps en appui, l'orientation, faire l'action en équilibre ou en déplacement. Dans cette séquence, nous proposerons un travail avec des bancs, des chaises et des poutres. L'élève pourra alors explorer les verbes : s'immobiliser, se déplacer, se retourner, marcher, courir, enjamber, avancer, reculer, sauter, glisser.

### 4. Quelques œuvres circassiennes liées à la séquence :

- Cirque Plume : *l'Atelier du peintre, Plic Ploc* ;
- Cirque du Soleil : *Alegria, Quidam, Saltimbanco* ;
- Zimmermann et de Perrot : *Öper Öpis* ;
- Un loup pour l'homme : *Appris par corps*.

Ces extraits de spectacle doivent être présentés **après** la Séance, afin de montrer aux élèves comment des artistes circassiens se sont appropriés les mêmes matériaux ou les mêmes démarches. Dès lors, on essaiera de mener un regard d' « échange de bonnes idées » (« *Comme nous, ils ont exploité des objets du quotidien* » ; « *Comme nous, ils ont fait un unisson de jongle et des solos de jongle* »), plutôt qu'un regard de « monstration » (regarder un spectacle pour admirer la simple prouesse (« *Regardez ce qu'ils font et que l'on ne saura jamais faire.* »)).

#### Remarques :

- À la fin de certaines séances de la séquence « arts du cirque », des exemples d'œuvres à exploiter sont présentés ainsi que les pistes de travail possibles.
- Les œuvres citées ne sont pas toutes diffusées sur DVD, mais il existe de très nombreux extraits sur les sites officiels des compagnies ou sur les sites tels que YouTube, Dailymotion, etc.



## Plan de la séquence

### 1. Compétence visée

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

### 2. Compétences visées au cycle 2

- Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des personnages, des images, des sentiments, des états.
- Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.
- S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythme sur des supports variés (musicaux ou non), avec ou sur des engins.
- Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.

### 3. Ressources motrices à développer

#### *En tant que circassien*

- Réaliser seul ou à plusieurs différentes actions sur ou avec des objets ou des partenaires, mettant en jeu l'équilibre, l'adresse, la coordination et la dissociation segmentaire à travers une prise de risque mesurée.
- Improviser des réponses corporelles en lien avec une consigne précise liée au corps ou à l'exploitation de l'engin ou du partenaire.
- Réaliser des enchaînements avec un début et une fin, incluant des locomotions, des équilibres, des manipulations et des actions « acrobatiques » sur des engins variés.
- Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et faire évoluer ses réponses motrices en jouant sur les composantes (espace, vitesse, trajet, trajectoire, orientation, direction) : transformer son mouvement, stabiliser des formes immobiles ou mobiles, créer avec un partenaire.

### 4. Ressources méthodologiques

#### *En tant que circassien*

- Mémoriser un numéro et le reproduire.
- Connaître les composantes d'enrichissement du mouvement et de l'exploitation de l'objet (corps, vitesse, trajectoire, trajet, objet).
- Varier les modes de communication (rôles meneur/mené ; imitation ; pratique en miroir).
- Apprendre à aider et à parer.
- Reconnaître, exprimer, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations où l'on se produit devant les autres, en contact avec les autres : rester concentré, « rester dans l'action ».

**En tant que créateur**

- Composer un numéro à plusieurs : choisir et assembler 3 ou 5 mouvements inventés ou proposés pour composer un court « numéro », en tenant compte de l'espace de production (scène, coulisse).
- Formuler un point de vue sur le numéro des autres.

**En tant que spectateur**

- Communiquer son ressenti aux circassiens.
- Apprécier et lire des indices de plus en plus variés : tenir le rôle de spectateur dans le calme ; observer selon des critères simples ; échanger sur la production des autres ; extraire des règles de communication, des procédés artistiques.

**5. Attitudes**

- Accepter d'échanger, de pratiquer et de se produire à deux, à plusieurs.
- Accepter le regard des autres (circassiens), écouter les propositions des autres.
- Aider un camarade à compléter son numéro en lui proposant d'autres idées (créateur) ; regarder et écouter les autres ; accepter des messages différents (spectateur).

**6. Progression**

Séances	Objectifs		Situations
1	J O N G L E R I E	Première entrée dans le projet personnel de création.	« Ma première phrase de jongle »
2 et 3		Première entrée dans le projet collectif de création : découverte des solos et unissons de jongle.	« Notre chorégraphie de jongle »
4		Enrichissement du travail collectif : les échanges collectifs (ou « passing »)	« Nos premiers passings »
5		Enrichissement des pistes explorées et construction du trajet de jongle.	« Notre chemin de jongle »
6		Composition du numéro collectif de jongle.	« Notre numéro de jongle »
7		É Q U I L I B R E	Découverte des équilibres collectifs.
8	Découverte des éléments de liaison des équilibres réciproques.		« Nos statues réciproques »
9	Expérimentation et entrée dans le projet personnel de création.		« Mon premier parcours d'équilibre »
10	Création collective en équilibre sur objet.		« Les deux équilibristes »
11		Construire et montrer un numéro collectif s'appuyant sur des activités circassiennes.	« Notre grand numéro »



## 1. Objectifs

- Réaliser différentes actions avec un objet léger.
- Enrichir son répertoire de sensations motrices et de manipulations d'engins.
- Réaliser, mémoriser et reproduire un enchaînement de jongle avec un début, une fin.

## 2. Préparation

Séance 1	Durée	Matériel
✓ Séance en classe	30 min	✓ Extrait d'un des spectacles du Cnac (Centre national des arts du cirque)
✓ Mises en disponibilité et jeux de jongle	15 min	✓ Support sonore possible : <i>Saltimbanco</i> du Cirque du Soleil
✓ « Ma première phrase de jongle »	45 min	✓ Ballons de baudruche de plusieurs couleurs (CP) ou balles de jonglage (CE1)
✓ Retour au calme	5 min	✓ Plots-assiettes pour matérialiser l'espace
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	✓ Affiche « Nos bonnes idées » ✓ Fiche E1

Cette Séance peut s'avérer trop longue. Il est donc possible de la faire vivre aux élèves en deux temps. On veillera à conserver les mises en disponibilité à chaque séance, et on proposera la situation de référence « Ma première phrase de jongle » en deux temps (première Séance : temps 1 et 2 ; seconde Séance : temps 2, 3 et 4).

## 3. Déroulement

**En amont dans la classe.** Pour introduire cette séquence, il est possible de demander aux élèves de donner tous les mots qui leur viennent quand on parle de « cirque ». Dès lors, on pourra montrer aux élèves que, pour eux, le cirque est avant tout **un lieu** (le chapiteau) dans lequel se trouvent **des personnages** (clowns, acrobates, etc.) **costumés** (paillettes, etc.) et où l'on a **des émotions** (la peur, la joie, etc.).

Après cette discussion, l'enseignant montrera un extrait d'un des spectacles du Cnac (Centre national des arts du cirque) où l'on voit parfaitement la multiplicité des arts présents dans le cirque tels que la danse, le cirque, la musique et le théâtre, mais aussi le fait que le chapiteau, les clowns et les paillettes ne sont plus essentiels au « nouveau cirque » (ces extraits sont consultables sur le site : <http://cnac.tv/>).

On pourra alors préciser que « nous n'allons pas faire "du cirque", mais bel et bien "des arts du cirque" » ; « nous n'allons pas apprendre à faire le clown ou l'acrobate, mais nous allons apprendre à construire notre propre numéro en utilisant les bonnes idées des acrobates » (plutôt que leurs techniques souvent inaccessibles).

Puis les élèves sont répartis en deux groupes, A et B.

### 3.1 Mises en disponibilité et jeux d'exploration (15 min)

#### a. Dispositif

La salle est déjà installée. Un espace de création occupant une très grande partie de la salle est délimité (environ 15 m x 20 m).

#### b. Organisation

Tous les élèves du groupe classe sont dispersés dans tout l'espace de jongle et possèdent chacun un ballon de baudruche.

#### c. Activités

##### – Jouons à « la grande traversée »

En traversant l'espace d'évolution sur le sens de la longueur, chaque élève doit faire voler son ballon durant toute la traversée. Si le ballon tombe, on retourne au départ. Le ballon ne doit jamais être bloqué. Le but est de traverser l'espace le plus de fois possible dans un temps donné.

Remarque : les élèves respectent un sens de déplacement. Quand l'objet tombe, ils sortent et reviennent sur le côté pour se repositionner sur la ligne de départ. Idem quand ils ont franchi la ligne opposée. Certains élèves seront en très grande difficulté, alors que d'autres traverseront très rapidement. L'enseignant peut alors lancer des défis. « Si je réussis une traversée, alors, sur la suivante :

- je n'utilise que la main gauche, que la main droite, que le coude, que le pied ;
- je me déplace en arrière, sur un pied, etc. ;
- j'utilise une balle plutôt qu'un ballon de baudruche. »

##### – Jouons à « pas de ballons morts »

Chaque élève possède un ballon de baudruche et cherche à le faire voler durant le temps de la musique sans que jamais il ne tombe au sol. Si le ballon tombe, j'ai un « ballon mort ». Je compte le nombre de « ballons morts » durant le temps de la musique. Mon but est d'en avoir le moins possible. Attention : le ballon ne doit jamais être bloqué. Lorsque la musique s'arrête, je m'arrête en statue, ballon bloqué en main. L'enseignant peut demander aux élèves leur nombre de ballons morts afin de lancer de nouveaux défis à chaque passage.

### 3.2 Situation de référence : « Ma première phrase de jongle » (45 min)

#### a. Organisation matérielle et humaine

Idem situations précédentes. Groupe classe.

#### b. Activités

##### Temps 1 : exploration, diversification, enrichissement (10 min)

Consigne : « Vous allez à nouveau jouer avec votre ballon tout en cherchant à ce qu'il ne tombe jamais. Cherchez tout ce que vous pouvez faire avec ce ballon. »

Dans un premier temps, l'enseignant laisse les élèves explorer en leur demandant de trouver des façons de faire voler le ballon avec les différentes parties du corps. L'enseignant peut ensuite guider les élèves dans leur recherche en leur rappelant qu'ils peuvent varier :

- la hauteur, l'amplitude, le temps (lent, rapide, en rythme) ;
- la manière de lancer et de rattraper : de la main, avec l'autre main ;
- les formes de lancers et rattrapés avec différentes parties du corps (lancer avec la main, faire rebondir sur le genou puis sur la tête), les positions (à genoux, assis, allongés), sur place ou en déplacement ;
- ajouter une action avec le corps (faire ¼ de tour, ½ tour, taper dans les mains).

**Temps 2 : création – mémorisation (20 min)**

Consigne : « Après cette première exploration, vous choisissez parmi tous les gestes trouvés un mouvement en déplacement. Attention : lors de celui-ci, vous devrez vous déplacer d'au moins 4 pas. » Dès que chaque élève aura stabilisé son mouvement, l'enseignant demandera de trouver cette fois un mouvement sans déplacement puis, pour finir, une manière originale d'arrêter le mouvement (ex. : j'arrête le ballon sur ma tête, je bloque le ballon et je salue comme si c'était un chapeau).

Consigne : « Maintenant que vous avez vos 3 mouvements, vous devrez être capable de répéter votre première phrase de jongle, à savoir : je fais mon mouvement en déplacement, je m'arrête et répète 4 fois le mouvement sans déplacement, puis je termine ma phrase d'une manière originale. » Afin d'aider les élèves à mémoriser leur phrase de jongle, l'enseignant guide les élèves en rappelant les différents temps de jongle. Après plusieurs moments de répétition, l'enseignant laisse les élèves répéter leur phrase à leur propre rythme.

**Temps 3 : répétition collective (5 min)**

« Je vais mettre une musique, vous répétez votre phrase de jongle et, quand vous avez terminé, vous vous asseyez là où vous êtes arrivés. » L'enseignant regarde alors si l'ensemble des élèves a mémorisé sa phrase. Après plusieurs répétitions, la phase suivante peut être proposée.

**Temps 4 : démonstration (10 min)**

Consignes aux élèves A : « Quand la musique commence, faites 3 fois votre phrase de jongle à 3 endroits différents de la salle. Quand vous avez terminé vos 3 phrases, vous vous arrêtez en statue à genoux comme si vous offriez votre ballon au public. Vous ne pouvez pas quitter votre statue tant que vous n'avez pas été applaudis par les spectateurs. »

Consignes aux élèves B : « Vous regardez vos camarades et, quand tous sont en statue "à genoux-cadeau", vous applaudissez pour les libérer. Vous devrez chacun décrire un mouvement que vous avez vu et que vous n'aviez pas fait dans votre recherche. On appellera cela "une bonne idée". » On inverse ensuite : les B démontrent et les A observent. L'enseignant peut compléter la Fiche élève 1.

**3.3 Retour au calme**

Sur une musique lente, les élèves réunis en groupe classe reprennent leur enchaînement inventé sans ballon et au ralenti : « Je refais mon mouvement de jongle avec un ballon de baudruche invisible. »

**En classe**

Ce retour en classe doit permettre de faire émerger les « bonnes idées » trouvées par les élèves. L'enseignant pose des questions « Comment votre camarade a-t-il utilisé l'engin ? » ; « Comment s'est-il déplacé ? » ; « Comment a-t-il fini ? ».

Exemples de réponses attendues :

- sur la manipulation : « il a maintenu le ballon en équilibre » ; « il a fait voler le ballon avec des parties du corps originales » ;
- sur le déplacement : « en avant, en arrière, sur le côté, en bas, sur demi-pointe, en zigzag, en ligne droite, en trottinant, en marchant, en sautant, à 4 pattes » ;
- sur la position du jongleur : « quand il était statique, assis, allongé ».

L'enseignant écrit sur une affiche toutes les bonnes idées trouvées. Ex. : « Sofiane a fait rebondir le ballon avec son nez » ; « Stéphanie a fait une phrase "pied-genou-main" quand elle était à l'arrêt. »

## 1. Objectifs

- Manipuler différents objets.
- Créer, partager, s'approprier un mouvement de jongle.

## 2. Préparation

Séances 2 et 3	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux de jongle	15 min	✓ Objets variés et usuels : petite bouteille plastique, bouée ronde, balle de tennis, ballon de GR, ruban, foulard, balle de ping-pong, sac de sable, assiette plastique, ballon, cône, papier journal, ballon de baudruche, tissus
✓ « Notre chorégraphie de jongle »	10 min	
✓ Retour au calme	10 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	

## 3. Déroulement

En amont, en classe, des groupes de 4 élèves sont constitués.

### 3.1 Mises en disponibilité et jeux d'exploration (15 min)

#### a. Organisation

Les élèves sont en cercle.

#### b. Activités

##### – Jouons au « cadeau de jongle »

La moitié des élèves possèdent un objet. L'élève qui possède un objet se déplace en se dirigeant vers un camarade qui n'a pas d'objet et lui **offre** alors le sien. Il prend ensuite sa place dans le cercle et le partenaire se déplace avec son objet vers un autre camarade qui n'a pas d'objet.

Remarque : en utilisant le verbe « offrir », on insiste sur l'idée que l'objet est précieux et ne doit pas tomber.

Variante : trouver une façon de se déplacer avec l'objet avant de l'offrir à son partenaire ; trouver une façon originale d'offrir l'objet à son partenaire.

##### – Jouons au « prénom de jongle »

Chaque élève possède un objet différent. Un élève A désigné se déplace vers un partenaire B et lui montre un mouvement avec son objet tout en disant son prénom en marquant bien les syllabes (ex. : l'élève jette sa balle en l'air et dit « Ma-Rie », ou il passe la balle sous sa jambe et dit « So-Phie »). Le partenaire B lui répond alors par un autre mouvement avec son propre objet et dit son propre prénom. Une fois qu'il a répondu, les deux enfants s'échangent les objets et leur place. B, équipé du nouvel objet, se déplace alors vers un autre partenaire et lui montre **son** prénom de jongle (c.-à-d. le mouvement de B) avec ce nouvel objet. Lorsque l'exercice est compris et démontré 2 ou 3 fois, l'enseignant désigne progressivement d'autres élèves en les touchant dans le dos qui iront proposer **leur** prénom de jongle à un partenaire.

– **Jouons au « bonjour de jongle »**

Chaque élève possède un objet différent. Un élève désigné se déplace vers un partenaire et lui montre un mouvement avec son objet. C'est son « bonjour de jongle ». Le partenaire lui répond alors par **le même** mouvement avec son propre objet. Une fois qu'il a répondu, les deux enfants s'échangent les objets et leur place. Le partenaire équipé du nouvel objet se déplace alors vers un autre partenaire et lui montre un **nouveau** « bonjour de jongle ».

Remarque : en appelant le mouvement un « bonjour de jongle », on facilite la compréhension et l'appropriation de l'exercice. Quand quelqu'un me dit « bonjour », je lui réponds « bonjour ». S'il me dit « salut », je réponds « salut » : je réponds **la même chose**. De plus, de nombreux élèves vont envoyer des mouvements de jongle complexes ou non marqués par un début ou une fin. On demande alors que le mouvement soit **simple comme bonjour**, mais aussi qu'il puisse se décomposer en deux parties « BON » et « JOUR ». Ex. : je lance verticalement pour « BON » et je fais un rebond sur mon coude pour « JOUR ».

Variantes : trouver un bonjour qui utilise un équilibre de l'objet ; trouver un bonjour qui engage le corps (taper dans les mains, tourner sur soi-même).

### 3.2 Situation de référence : « Notre chorégraphie de jongle : bonjour, salut, hello, ciao... bueno »

#### a. Organisation matérielle et humaine

6 ou 7 espaces de création sont matérialisés au sein desquels est déposée une caisse avec différents objets. 4 jongleurs, A, B, C et D par espace.

#### b. Consignes

##### Temps 1: création – mémorisation – composition (25 min)

– A crée et apprend à ses partenaires un mouvement de jongle nommé « bonjour ». B crée et apprend à ses partenaires le mouvement nommé « salut », C le mouvement « hello » et D le mouvement « ciao ».

– Quand chacun est capable de refaire le mouvement des autres, vous inventez tous ensemble un mouvement que nous appellerons « bueno ».

– Désormais, vous devrez montrer à vos camarades une « chorégraphie de jongle » qui se structurera de la manière suivante : A fait son bonjour, puis les 3 autres jongleurs lui répondent par le mouvement « bonjour ». Ensuite B fait son salut, et les 3 autres lui répondent par le mouvement « salut », et ceci aussi pour « hello » et « ciao ». Il y a donc une succession de solos et de réponses en unisson.

– Une fois la phrase « bonjour, salut, hello, ciao » terminée, vous finissez la chorégraphie par votre mouvement « bueno » à l'unisson.

– Quand les élèves semblent maîtriser leur chorégraphie de jongle, l'enseignant ajoute la consigne : « *trouver une façon d'entrer puis de terminer sur la piste.* »

##### Temps 2 : démonstration (10 min)

Chaque groupe démontre à un autre groupe au sein de SON espace de création. Ce sont les spectateurs qui se déplacent. Les spectateurs observent les propositions en cherchant à répondre à la question : « *Qu'ont-ils fait que nous n'avons pas fait ?* » À la fin de la chorégraphie de jongle, quand tous les jongleurs sont immobiles dans l'espace de jongle, les spectateurs applaudissent pour les libérer. On inverse ensuite les rôles. Attention : les nouveaux spectateurs se déplacent pour rejoindre l'espace de jongle des nouveaux jongleurs.

Remarque : il est possible de faire plusieurs démonstrations en changeant chaque fois les groupes.

### 3.3 Retour au calme

En dispersion dans la salle, chaque élève reprend seul sa chorégraphie de jongle avec un objet invisible et au ralenti.

#### En classe

Afin que les élèves gardent une trace de leur première chorégraphie, l'enseignant fera remplir par les différents groupes une fiche selon l'exemple suivant.

#### FICHE MÉMOIRE : Notre chorégraphie de jongle

	est le solo de (écrire le nom du jongleur)	description rapide
« BONJOUR »	_____	
« SALUT »	_____	
« HELLO »	_____	
« CIAO »	_____	
« BUENO »	est notre unisson	

#### Remarques :

- La Séance 3 s'organise de la même manière, mais seule la balle de jonglage est utilisée afin de mener vers des manipulations de plus en plus spécifiques.
- Avant cette Séance, l'enseignant peut fabriquer des balles de jonglage avec les élèves (Cf. Fiche élève 2).
- Dans le cadre de cette Séance, l'enseignant rappellera que les trajectoires de l'engin ne doivent pas nécessairement être aériennes (les trajectoires aériennes sont difficiles et peuvent nuire à l'unisson des « bueno »).

## 1. Objectifs

- Réaliser, à plusieurs, différentes actions avec un objet léger et facilement manipulable.
- Composer un numéro à plusieurs : choisir et assembler des mouvements de jongle inventés en tenant compte des consignes et de la scène.

## 2. Préparation

Séance 4	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux de jongle	10 min	✓ ballons de baudruche, plume, foulard, balles, etc. ✓ plots-assiettes pour démarquer l'espace
✓ « Nos premiers passings »	45 min	
✓ Retour au calme : bilan	5 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	✓ Affiche « Nos bonnes idées » ✓ Fiche élève E1

*Cette Séance peut être longue. Il est possible de la faire vivre aux élèves en deux séances. On veillera à conserver les mises en disponibilité à chaque séance et on proposera la situation de référence « Notre premier moment de jongle » en deux moments (première Séance : temps 1 et 2 ; seconde Séance : temps 2, 3 et 4).*

## 3. Déroulement

En amont, en classe, l'objectif principal de la séance est donné aux élèves et ceux-ci sont répartis en binômes (ex. : 2 élèves du groupe A forment le binôme A1, 2 élèves du groupe B forment le binôme B1).

### 3.1 Les mises en disponibilité et jeux d'exploration (10 min)

#### a. Organisation humaine

Idem Séance 1.

#### b. Activités

##### – Jouons au chef d'orchestre

Sur une musique, un élève désigné montre à ses camarades un des mouvements qu'il a inventés lors de la séance précédente. Les autres réalisent le même mouvement en essayant d'avoir le moins de ballons morts possible.

Variante : il est possible d'entrer dans une activité de prouesse en lançant des défis aux élèves ; en imposant le nombre de répétitions (on a réussi si on sait le faire 8 fois sans ballons morts) ; en faisant le plus grand nombre de répétitions possible (je m'arrête quand le ballon est mort, je dois être le dernier jongleur en jeu) ; en faisant la même chose mais avec l'autre main ; en changeant de position : en étant assis, à genoux, allongé ; en changeant l'objet pour les meilleurs (balle, balle de GR).

##### – Jouons à « deux ballons sans ballons morts »

Les élèves se répartissent en binômes et laissent un ballon au sol. Le but est de s'échanger ce ballon sans qu'il ne touche le sol. Quand ils parviennent à s'échanger le premier ballon 8 fois, ils peuvent intégrer le second ballon. Dès qu'ils y parviennent 8 fois, ils cherchent une autre façon de se le transmettre :

- avec une autre partie du corps que les mains ;
- en changeant la main de renvoi et de réception ;
- en changeant : la distance, l'amplitude, le rythme, l'orientation des jongleurs (face à face, dos à dos, côte à côte, l'un devant l'autre).

### 3.2 Situation de référence : « Nos premiers passings » (45 min)

#### a. Organisation matérielle et humaine

Chaque binôme rejoint un autre binôme : le duo A1 rejoint le duo B1 ; A2, B2, etc. Les 4 élèves matérialisent leur espace de pratique grâce à des plots-assiettes de même couleur.

#### b. Activités

##### Temps 1 : mémorisation – transmission (10 min)

Consigne : « Vous venez d'explorer différentes façons de vous transmettre un ballon de baudruche. Parmi toutes ces découvertes, chaque duo garde un seul mouvement et l'apprend à un autre duo. Pour cela, chaque jongleur change de partenaire et lui apprend le mouvement qu'il a appris avec son partenaire précédent. » (Ex. : chaque élève du duo A1 apprend son mouvement à un élève du duo B1.) « Vous devez pouvoir faire les échanges de chacun des deux duos. »

##### Temps 2 : composition – mémorisation (10 min)

Consigne : « Maintenant que tous les quatuors sont capables de faire deux échanges en duo, vous devez créer un échange en quatuor avec un seul ballon. Attention : il ne doit pas y avoir de ballons morts. Ne cherchez pas la difficulté, mais l'originalité. Si vous arrivez à faire passer le ballon dans toutes les mains 2 fois sans qu'il ne meure, vous pouvez ajouter un second ballon. Vous pouvez tenter d'avoir autant de ballons que de jongleurs. »

##### Temps 3 : composition – mémorisation – répétition (15 min)

Consigne : « Voici désormais le scénario de votre moment de jongle : vous entrez chacun par les 4 côtés de la scène et vous vous déplacez avec votre ballon pour rejoindre un point sur la scène. Attention : chaque jongleur doit avoir un mouvement **différent** des autres. Vous vous organisez ensuite pour faire vos deux duos et votre quatuor. Ensuite vous quittez la salle avec votre ballon de la même façon que vous êtes entrés. »

##### Temps 4 : démonstration (10 min)

Chaque groupe démontre à un autre (A1B1 montre à A2B2 ; A3B3 à A4B4; A5B5 à A6B6) et au sein de SON espace de création (ce sont les spectateurs qui se déplacent). Les spectateurs observent les propositions en cherchant à répondre à la question : « Qu'ont-ils fait que nous n'avons pas fait ? » On inverse ensuite les rôles. Attention : les nouveaux spectateurs se déplacent pour rejoindre l'espace de jongle des nouveaux jongleurs.

### 3.3 Retour au calme

Ce retour au calme doit permettre de faire émerger les « bonnes idées » trouvées par les élèves. Grâce à cette nouvelle démonstration, on espère que les élèves vont ajouter aux bonnes idées trouvées **une nouvelle organisation entre jongleurs dans l'espace** : face à face, dos à dos, l'un devant l'autre, l'un allongé l'autre debout, en cercle, en colonne ; **et dans le temps** : ils lancent les ballons simultanément, en décalé.



**En classe**

Le retour en classe consiste à ajouter sur l’affiche toutes les bonnes idées trouvées. Celle-ci peut être complétée par des photos prises pendant la séance.

Ex. : « *Mathieu est devant Mathilde* » ; « *Sophie est allongée entre les jambes de Chloé* » ; « *Les 4 jongleurs se sont mis en colonne, en ligne.* »

La Fiche élève 1 est distribuée et commence à être complétée.

## 1. Objectifs

- Faire évoluer les échanges (« passing ») en jouant sur la trajectoire et le trajet de la balle.
- Être à l'écoute du partenaire.

## 2. Préparation

Séance 5	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux de jongle	15 min	✓ Ballons de GR ou ballon léger ou en mousse
✓ « Notre chemin de jongle »	40 min	
✓ Retour au calme : bilan	5 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	✓ Affiche « Nos bonnes idées » ✓ Fiche élève E1

Cette Séance peut être longue (1 h 30). Il est possible de la faire vivre aux élèves en deux séances (2 x 45 min). On veillera à conserver les mises en disponibilité à chaque séance et on proposera la situation de référence « Notre chemin de jongle » en deux moments (première Séance : temps 1 et 2 ; seconde Séance : temps 2, 3 et 4).

## 3. Déroulement

En amont, en classe, les élèves ont été répartis en nouveaux binômes A ou B (A1, B1, etc.).

### 3.1 Les mises en disponibilité et jeux d'exploration (15 min)

#### a. Organisation humaine

Les élèves sont en binômes dispersés dans tout l'espace de jongle et possèdent une balle pour deux.

#### b. Activités

##### – Jouons à « la grande promenade collée »

Consigne : « Vous devez vous déplacer à deux dans toute la salle en tenant la balle tous les deux et de la même façon. Le but est que la balle ne tombe jamais. » L'enseignant enrichit ensuite les propositions en ajoutant des contraintes.

- Vous ne pouvez pas utiliser les mains.
- Vous devez trouver chacun une partie identique/différente pour tenir la balle.
- Vous devez transporter la balle à différents niveaux (elle doit se déplacer très haut, très bas).

« Parmi tous les mouvements explorés, vous en choisissez un seul et vous le conservez. »

##### – Jouons au « chemin de la balle »

Consigne : « Désormais vous ne vous déplacez plus avec la balle. Vous êtes immobiles face à face et très près l'un de l'autre. Trouvez les chemins que peut faire la balle entre vous deux sans que vous vous déplaciez et sans qu'elle soit lancée. La balle est toujours donnée. » Ex. : elle passe derrière le cou de Sofiane qui la récupère puis la fait glisser sur son ventre. Il la place ensuite dans la main droite de Corinne. Celle-ci la fait passer dans son dos pour la poser dans sa main gauche et la déposer sur la tête de Sofiane. Après un temps d'exploration, l'enseignant ajoute la consigne

« *Mémorisez un chemin que vous êtes capable de reproduire (il doit y avoir au moins 4 échanges entre vous).* »

### 3.2 Situation de référence : « notre chemin de jongle » (40 min)

#### a. Organisation matérielle et humaine

Chaque binôme rejoint un autre binôme : le duo A1 rejoint le duo B1 ; A2, B2, etc. Les 4 élèves matérialisent leur espace de pratique grâce à des plots-assiettes de même couleur. Ils ont deux ballons de baudruche de couleur différente.

#### b. Activités

##### Temps 1: mémorisation – transmission (10 min)

Consigne : « *Vous venez de créer une façon de transporter une balle, un chemin de jongle. Chacun des jongleurs va changer de partenaire et lui apprendre les mouvements qu'il a appris avec son partenaire précédent.* »

##### Temps 2 : composition – mémorisation (10 min)

Consigne : « *Maintenant que tous les quatuors sont capables de faire le transport et le chemin en duo, vous devez ajouter un chemin de jongle avec un ou deux ballons en quatuor. Ne cherchez pas la difficulté mais l'originalité.* »

##### Temps 3 : composition – mémorisation – répétition (10 min)

Consigne : « *Voici désormais le scénario de votre moment de jongle : vous entrez en duo en transportant la balle (attention : les 2 manières doivent être différentes) et vous vous arrêtez à un point défini de l'espace. Là, vous présentez le premier chemin de jongle en duo (les 2 duos font de même). Vous vous réunissez en quatuor et faites le chemin de jongle du quatuor. Quand le ballon est passé par tous les jongleurs, les duos se reforment et font le 2<sup>e</sup> chemin de jongle. Enfin, ils quittent la scène avec leur deuxième façon de transporter la balle.* »

Remarque : l'enseignant peut ajouter une contrainte à chaque groupe : la balle est très lourde, fragile, légère comme une plume, très précieuse, puante, collante.

##### Temps 4 : démonstration (10 min)

Chaque groupe démontre à un autre (A1B1 montre à A2B2 ; A3B3/A4B4 ; A5B5/A6B6) et au sein de SON espace de création. Les spectateurs observent les propositions en cherchant à répondre à la question « *Qu'ont-ils fait que nous n'avons pas fait ?* »

### 3.3 Retour au calme

Ce retour au calme doit permettre de faire émerger les « bonnes idées » trouvées par les élèves. Grâce à la démonstration, on espère que les élèves vont ajouter aux bonnes idées trouvées : **le trajet de la balle** (par où elle passe, quel chemin elle dessine) et **la trajectoire de la balle** (la balle peut être aérienne ou en contact avec le sol, tenue, donnée, rebondissante ou roulante).

#### En classe

Le retour en classe permet de compléter l'affiche avec les bonnes idées trouvées ainsi que des photos. Ex. : « *Le groupe de Stéphanie a fait un chemin de jongle biscornu alors que le chemin du groupe de Thomas forme un cercle ; celui d'Aurélié forme un 8* ». Compléter la Fiche élève 1.

## 1. Objectifs

Concevoir à plusieurs un numéro de jongle à travers une prise de risque symbolique mesurée.

## 2. Préparation

Séance 6	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux de jongle	10 min	✓ Objets usuels : petite bouteille plastique, plume, bouée ronde gonflable, balle de tennis, ballon de GR, ruban, foulard, balle de ping-pong, sac de sable, assiette plastique, ballon, cône, papier journal, ballon de baudruche, tissus. ✓ Fiche élève <b>E1</b>
✓ « Notre numéro de jongle »	45 min	
✓ Retour au calme : bilan	5 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	

## 3. Déroulement

Lors de cette séance on travaillera avec les mêmes groupes que lors des Séances 2 et 3. Les fiches mémoire seront distribuées à chaque groupe.

### 3.1 Les mises en disponibilité et jeux d'exploration

#### a. Organisation humaine

Les élèves sont en cercle. Chaque élève possède une balle (ou un objet différent).

#### b. Activités

##### – Jouons à « bonjour de jongle à l'unisson »

Un élève désigné (A) se déplace vers un partenaire (B) et lui montre son « bonjour de jongle ». Le partenaire lui répond alors par **le même** mouvement. Une fois qu'il a répondu, les deux enfants effectuent à nouveau le bonjour de jongle à l'unisson. A prend ensuite la place de B dans le cercle, et B va rencontrer un nouveau partenaire.

### 3.2 Situation de référence « Notre numéro de jongle » (45 min)

#### a. Organisation matérielle et humaine

6 ou 7 espaces de création sont matérialisés au sein desquels est déposée une caisse avec différents objets. 4 jongleurs, A, B, C et D par espace.

#### b. Activités

##### Temps 1 : création, composition, mémorisation, répétition (25 min)

Consigne : « Lors des Séances 2 et 3, vous avez créé votre chorégraphie de jongle. Je vous laisse un petit temps pour vous en souvenir. » Les fiches mémoire remplies après les Séances 2 et 3 seront proposées. Une fois que les élèves semblent se souvenir de leur chorégraphie de jongle, l'enseignant ajoute **progressivement** les consignes suivantes :

- « Trouvez une manière d'entrer sur scène (Est-ce que vous entrez en même temps ou les uns après les autres ? Avez-vous déjà vos objets ou sont-ils sur la piste ?) » ;

- « *En duo, trouvez un échange avec 1 ou 2 objets. Vous pouvez reprendre les passings créés lors des Séances 4 ou 5 (passing 2 jongleurs)* » ;
- « *Par 4, trouvez un échange simple avec tous les jongleurs (passing multijongleur)* » ;
- « *Trouvez une façon originale de quitter la piste.* »

**Temps 2 : répétition collective (5 min)**

Afin de faciliter la mémorisation et l'implication de tous, l'enseignant fera plusieurs répétitions collectives durant lesquelles il passera une musique (ex. : *Saltimbanco*, Cirque du Soleil) et demandera aux élèves de faire leur numéro de jongle en parlant de moins en moins. Lors de ces répétitions collectives, l'enseignant pourra repérer les groupes en difficulté. Ceux-ci resteront alors en répétition tandis que les groupes prêts pourront démontrer leur numéro entre eux.

**Temps 3 : démonstration (15 min)**

Chaque groupe montrera son numéro à 2 autres groupes. Ex. : le groupe 1 montre aux groupes 2 et 3 tandis que le groupe 4 montre aux groupes 5 et 6. Prévoir 3 rotations au cours desquelles les jongleurs travailleront dans leur espace de jongle et les spectateurs se déplaceront.

Remarque : prévoir une Séance 6 bis au cours de laquelle chaque groupe pourra montrer son travail à l'ensemble des autres groupes (après un temps de répétition).

**En classe :**

Voir les spectacles :

- *Convergence 1.0, Cinématique*, de Adrien Mondot ;
- *Rain/Bow* de Jérôme Thomas ;
- *Expresso* de Circo Aereo ;
- ou les numéros de la troupe Les Objets Volants.

## 1. Objectifs

- Stabiliser des équilibres avec partenaire à partir d'appuis nouveaux sur le sol et sur le partenaire.
- Montrer et évaluer en fonction de critères d'observation simple (immobilité, stabilité).

## 2. Préparation

Séance 7	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux d'équilibre	15 min	✓ Lecteur CD ✓ Plots pour matérialiser l'espace de création
✓ « Nos premières statues »	40 min	✓ Tapis
✓ Retour au calme : bilan	5 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	✓ Schémas des statues créées

## 3. Déroulement

**En amont en classe :** présentation de la Séance et des règles de sécurité. Une règle devra être respectée : « *Les deux "équilibristes-acrobates" doivent toujours avoir CHACUN un appui au sol* » (il n'y aura aucun transfert total de poids de corps).

### 3.1 Mises en disponibilité et jeux d'exploration (15 min)

#### a. Organisation humaine

Les élèves sont dispersés dans tout l'espace de création matérialisé.

#### b. Activités

##### – Jouons à « 1, 2, 3, statues »

Lorsque l'enseignant égrène la phrase « 1, 2, 3, statues », les élèves se déplacent dans tout l'espace. Lorsque la phrase se termine, les élèves doivent s'immobiliser et ne plus bouger tant que l'enseignant ne redonne pas le départ. Celui-ci joue alors avec le temps d'immobilité et signale les élèves qui bougent.

Variantes : lorsque les élèves acceptent le temps d'immobilité, ajouter quelques contraintes telles que : changer de statue à chaque fois ; varier les modes de déplacement : en marchant, en trottinant, en avant, en arrière, sur 1 ou 2 pieds ; à 4 pattes ; varier le nombre d'appuis au sol (faire une statue avec 1, 2, 3, 5 appuis au sol) ; varier les parties en contact avec le sol (faire une statue avec 2 pieds et 1 main au sol ; avec 2 mains et 1 pied au sol) ; idem en duo, s'immobiliser en même temps dans une posture avec au moins un point de contact (puis varier le nombre d'appuis, les parties du corps en contact, etc.).

Remarque : l'enseignant veillera à proposer des statues avec de moins en moins d'appuis et de plus en plus manuels.

##### – Jouons à la « statue modèle »

Les élèves se déplacent en dispersion. L'enseignant désigne un élève. Celui-ci s'arrête dans une forme identifiable et tous les autres doivent exécuter la même statue.

Variantes : l'enseignant peut imposer au modèle le nombre et les parties en appui au sol, le niveau de la statue (basse, haute), etc. ; les élèves doivent réaliser une **autre** statue que le modèle en respectant les mêmes contraintes (ex. : faire une autre statue que le modèle en ayant comme lui 2 mains, 1 pied au sol).

### 3.2 Situation de référence « Nos premières statues »

#### a. Organisation matérielle et humaine

Les élèves sont organisés en duos et répartis dans tout l'espace de création.

#### b. Activités

##### Temps 1 : création – expérimentation (15 min)

Consignes : « Chaque duo doit inventer des statues collectives avec au moins 1 contact entre les 2 partenaires. Attention : chacun doit avoir également au moins 1 contact au sol ! Je compterai jusqu'à 5. À 5, vous devrez être en statue. Puis je décompterais de 5 à 0. C'est le temps durant lequel vous devrez stabiliser votre figure. »

Pour faire évoluer les propositions, l'enseignant pourra ajouter des contraintes progressivement :

- en imposant les appuis sur le partenaire ou le sol (ex. : « Vous devez avoir la main et la tête en contact, la tête et le pied ») ;
- en réduisant les appuis au sol, puis les appuis sur le partenaire ;
- en demandant aux élèves de tenter des postures de plus en plus difficiles à maintenir (ex. : « Comment tenir avec une main, un pied au sol et un contact sur le partenaire ? »).

##### Temps 2 : mémorisation (15 min)

Consigne : « Parmi toutes les statues que vous avez expérimentées, vous en mémorisez 3 par duo. » Après un temps de répétition, l'enseignant compte et décompte sur 5 pour la statue 1, puis pour la statue 2 et la 3, et vérifie ainsi que tous les duos ont leurs 3 statues.

Consigne : « Maintenant que vous connaissez parfaitement vos 3 statues, trouvez **des éléments de liaison** pour passer d'une statue à l'autre (ex. : nous nous donnons la main, puis je me tourne et tu appuies tes mains sur mon dos). Attention : dans ces temps de liaison, vous chercherez à garder le plus de contact possible entre vous. »

##### Temps 3 : démonstration (10 min)

Chaque duo présente son travail à un autre duo. Les « spectateurs juges » applaudissent après chaque statue si, et seulement si, elles étaient parfaitement stables durant 5 secondes. Pendant les applaudissements, les élèves continuent les liaisons à la manière des artistes circassiens qui font du « main à main ».

### 3.3 Retour au calme

Ce retour au calme doit permettre de faire émerger les règles d'efficacité trouvées par les élèves. Pour tenir la statue à deux, il faut se grandir, s'étirer, serrer le ventre et les fesses : être gainé. Une statue est plus difficile si elle a : de moins en moins d'appuis (sur le sol et sur le partenaire) ; des appuis de plus en plus manuels ; et si elle est : de plus en plus renversée (tête plus basse que les épaules) ; de moins en moins verticale (bassin qui s'éloigne des appuis au sol).

Pour les éléments de liaison, on peut tourner en s'appuyant sur le dos de l'autre, faire tourner son partenaire comme en rock, etc.

#### En classe

Avec l'aide de l'enseignant et à partir de photos ou de schémas des statues créées, les élèves comparent deux statues entre elles en les décrivant : « Celle-ci a 2 appuis au sol alors que celle-ci en a 3 ; dans celle-ci, les 2 acrobates ont la même posture alors qu'ici chacun est différent. ».

## 1. Objectifs

- Accepter le contact pour jouer et manipuler.
- Être à l'écoute de son partenaire.
- Donner et prendre confiance en son partenaire : s'équilibrer à deux, accepter de créer des déséquilibres/équilibres réciproques (compensation, co-équilibrer les poids).

## 2. Préparation

Séance 8	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux d'équilibre	25 min	✓ Modèles d'équilibres à 2
✓ « Nos statues réciproques »	35 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	10 min	✓ Fiche élève E1

## 3. Déroulement

Idem Séance 7.

### 3.1 Les mises en disponibilité et jeux d'exploration

#### a. Organisation humaine

Les élèves sont répartis dans toute la salle en duos. L'un est le manipulateur, l'autre le manipulé. Puis les rôles changent. L'enseignant veillera à faire changer régulièrement les binômes.

#### b. Activités

##### – Jouons au « moustique »

Le manipulateur touche légèrement une partie du corps de son partenaire. Celui-ci répond en bougeant brusquement cette partie du corps comme s'il voulait chasser le moustique (ex. : « *Si on me touche l'épaule, je la soulève pour chasser le moustique.* »).

##### – Jouons au « papillon »

Cette fois le manipulateur exerce un contact doux mais maintenu sur une partie du corps du partenaire (« *comme si c'était un papillon qui se posait* »). Le manipulé cherche alors à bouger la partie du corps doucement en maintenant le contact (« *pour que le papillon ne s'envole pas* »). Variante : idem, les yeux fermés pour le manipulé.

##### – Jouons au « conducteur »

Les 2 élèves sont face à face, mains contre mains. Le manipulé a les yeux fermés. Le « conducteur » trace des lettres dans l'espace. Le contact entre les mains ne doit jamais être rompu. Variante : quand le partenaire est suffisamment à l'écoute, il est possible de le faire avancer, reculer, se tourner, s'accroupir lentement.

##### – Jouons à « l'aveugle »

L'un a les yeux fermés, l'autre lui sert de guide en tenant son partenaire par la taille. L'enseignant insiste sur la responsabilité du second et l'importance qu'il y a à prendre soin de « l'aveugle » afin de lui éviter les chocs et les rencontres imprévues. Les duos se déplacent dans l'espace en silence.

Remarque : l'intérêt de la relation est d'être non-verbale. Les informations relatives à la direction de déplacement et aux arrêts doivent passer par le contact commun. Une marche lente est imposée pour éviter toute collision entre les duos.



Variante : quand les élèves semblent en confiance, l'enseignant peut demander au guide de changer les contacts en se mettant derrière l'aveugle et en le guidant par les épaules.

### 3.2 Situation de référence « Nos statues réciproques »

#### a. Organisation matérielle et humaine

Les élèves sont organisés en duo et répartis dans tout l'espace de création.

#### b. Consignes

##### Temps 1 : exploration guidée (10 min)

« Comme lors de la précédente Séance, vous devez faire des statues immobiles et stables avec chacun au moins 1 appui au sol. Je vais vous donner les points de contacts. Ils sont symétriques, c'est-à-dire que chaque acrobate offre le même contact que l'autre. Vous chercherez à étirer et allonger cette posture. Vous vous transmettez **progressivement et réciproquement** vos poids de corps. Vous devez construire la statue sans à-coups le temps que je compte jusqu'à 5, puis la maintenir le temps que je décompte de 5 à 0. »

Pour proposer les statues, l'enseignant jouera alors sur des surfaces d'appuis :

- différentes (mains contre mains, pieds contre pieds, fesses contre fesses, etc.) ;
- plus ou moins nombreuses (statue avec mains contre mains, une main contre une main) ;
- plus ou moins larges (dos contre dos ; épaule contre épaule) ;
- imposant des espaces proches ou lointains (dos contre dos, main **dans** la main).

##### Temps 2 : composition – mémorisation (15 min)

« Parmi toutes les statues que vous avez expérimentées, vous en garderez 3. Trouvez les moyens de les enchaîner lentement et sans à-coups. » On demandera aux élèves les plus à l'aise de ne jamais quitter leur déséquilibre (« Jamais je ne peux tenir sans mon partenaire et jamais mon partenaire ne peut tenir sans moi. »).

##### Temps 3 : démonstration (10 min)

Idem Séance 7. L'enseignant et les élèves peuvent compléter la Fiche élève 1.

### 3.3 Retour en classe

Le retour en classe permettra de faire émerger les règles d'efficacité trouvées par les élèves. Pour s'équilibrer à deux, il faut :

- faire confiance en son partenaire en acceptant de se déséquilibrer vers l'avant ou l'arrière en même temps que lui ;
- travailler **en même temps** et non pas l'un après l'autre ;
- se grandir, s'étirer ;
- serrer le ventre et les fesses : être gainé.

Pour complexifier la figure, on enlève progressivement les appuis sur le sol ou sur le partenaire (ex. : « Je commence mains dans les mains puis je libère une main. »).

Un extrait de numéro de mains à mains peut être montré. L'enseignant mettra en exergue : les éléments de liaison et de transition d'une figure à l'autre ; les parties du corps en contact entre partenaires. On pourra aussi compter le nombre de figures enchaînées sans que le voltigeur ait touché le sol. Voir également le spectacle de la compagnie Un loup pour l'homme, *Appris par corps*.

## 1. Objectifs

- Réaliser des actions mettant en jeu l'équilibre et pouvant revêtir un caractère esthétique.
- Réaliser différentes actions sur des objets stables.

## 2. Préparation

Séance 9	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux d'équilibre	20 min	✓ Supports stables ne nécessitant pas de parade : poutres basses, chaises, caissettes, échasses, demi-lunes, plans inclinés, plots rigides, cordelettes, cylindre gym, blocs de mousse, étages des plinths, îles, matériel de motricité « équilibre » en plastique mais aussi en mousse cf. « informations pour l'enseignant » ✓ Plots pour matérialiser les 4 portes ✓ Lecteur CD
✓ « Mon premier parcours d'équilibre »	30 min	
✓ Retour au calme	10 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	

## 3. Déroulement

### 3.1 Les mises en disponibilité et jeux d'exploration

#### a. Dispositif

La salle est déjà installée. Les objets (supports stables) sont placés de manière à recouvrir tout l'espace d'évolution (environ 40 à 50 objets divers) et définissent un parcours sur lequel tous les enfants pourront se déplacer. Quatre points de départ sont matérialisés (ex. : porte matérialisée par 2 plots).

Remarque : l'enseignant veillera à placer des objets dans les diagonales afin de favoriser des parcours dans tous les sens.

#### b. Activités

##### – Jouons aux « explorateurs »

Les élèves sont dispersés dans toute la salle. Sur la musique (ex. : Deep Forest), chacun se promène dans la salle comme s'il était un explorateur dans la jungle. Il ne peut pas toucher les objets au sol, car ce sont peut-être des animaux venimeux ou des pièges. Il les observe, les épie, s'approche plus ou moins près, les contourne, les enjambe sans les toucher. Quand la musique s'arrête, il se fige en statue pour ne pas être repéré par les indigènes.

Variante : idem, mais quand la musique s'arrête, il faut faire une statue qui a 1, 2, 3 appuis sur l'un des objets, avec 2 mains, 1 pied/1 doigt, qui a des appuis sur 2 objets à la fois **et toujours un appui au sol**, il faut se percher sur un des objets (plus aucun appui au sol), se percher sans bouger.

Remarque : l'enseignant veillera à créer une ambiance de mystère afin que chaque élève entre dans un jeu d'acteur.

### 3.2 Situation de référence « Mon premier parcours d'équilibre »

#### a. Organisation matérielle et humaine

Même organisation matérielle. Les élèves sont répartis en 4 groupes au niveau des 4 entrées.

**b. Activités****Temps 1 : exploration**

Consigne : « Explorez seul tout l'espace. Attention : vous ne devez jamais poser le pied au sol. »

Variantes : aller d'une porte à une autre sans jamais poser le pied au sol ; retourner à la porte de départ dès que l'on pose le pied au sol ; idem, mais chercher désormais à avoir le plus de surface possible en contact avec le support (je m'allonge, je m'assoie) ; des surfaces originales (fesses, genoux, ventre) ; idem avec un objet à transporter d'une porte à l'autre : dans les mains, sur la tête, au-dessus de la tête.

Exploration créative : « Désormais vous n'êtes plus à l'école, mais dans un lieu que vous choisissez : la jungle, la mer, la plage, la forêt. Imaginez que vous êtes un personnage qui explore cet endroit. Comment va-t-il se déplacer ? S'il est dans la mer ? Sur la lune ? Dans la jungle ? »

**Temps 2 : exploration à deux**

Les élèves s'organisent en binômes. Un élève mène le parcours et le second le suit en faisant la même chose. Quand ils sont arrivés à une porte, on inverse les rôles.

Remarque : l'enseignant veille à faire faire plusieurs passages et à changer plusieurs fois les partenaires afin d'enrichir les parcours de chacun. Il ajoute alors la consigne : « Vous allez désormais jouer des personnages. Par exemple, vous êtes des explorateurs, des robots, des tigres, etc. Trouvez une manière de vous déplacer dans ce milieu en respectant les personnages que vous avez choisis. »

**3.3 Retour au calme**

Sur une musique très lente, les élèves se promènent dans la salle à côté des éléments et imaginent un parcours sur des éléments invisibles. Ils doivent le faire lentement, sans bruit, au ralenti tout en incarnant un personnage ou un animal. L'enseignant peut les guider.

**En classe**

L'enseignant pose la question : « Comment avez-vous fait pour ne pas perdre l'équilibre ? Quand avez-vous perdu l'équilibre ? »

Pour ne pas perdre l'équilibre, je peux :

- augmenter mes appuis (prendre appui, mais surtout augmenter la surface d'appui) ;
- regarder loin devant moi ;
- utiliser mes bras pour me rééquilibrer ;
- ne marcher ni trop vite ni trop lentement ;
- serrer mon ventre et mes fesses (être gainé).

Il est plus difficile de s'équilibrer quand :

- l'espace est étroit ;
- je change la façon de me déplacer ;
- je change de direction ;
- j'enlève des appuis (sur un pied) ;
- je m'appuie avec autre chose que les pieds ;
- j'ai plus d'appuis des mains que des pieds.

« Quels personnages avez-vous choisis ? Dès lors, que peuvent représenter la chaise, le banc, la poutre dans le monde que vous aviez choisi ? »

## 1. Objectifs

- Diversifier les actions sur des objets stables en mettant en cause son équilibre.
- Construire et mémoriser une phrase d'équilibre.
- Reproduire une phrase imposée par un camarade.
- Coordonner son action avec un partenaire.

## 2. Préparation

Séances 10 et 10 bis	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité et jeux d'équilibre	15 min	✓ Parcours séance précédente ✓ Fiche élève E1
✓ « Les deux équilibristes »	40 min	
✓ Retour au calme : bilan	5 min	
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	✓ Extraits du <i>Fil sous la neige</i> de la compagnie des Colporteurs

Cette séance peut être découpée en deux séances. L'enseignant veillera à conserver les mises en disponibilité à chaque séance et proposera la situation de référence « les deux équilibristes » à deux moments (Séance 10 : temps 1 et 2 ; Séance 10 bis : temps 3, 4 et 5).

## 3. Déroulement

En amont, en classe, les élèves ont été répartis en duos (un élève A et un B).

### 3.1 Mises en disponibilité et jeux d'exploration

#### – Jouons aux « funambules »

En dispersion dans toute la salle, sur une musique adaptée, chacun se promène comme s'il était un funambule sur un fil imaginaire. Il ne peut pas toucher les objets au sol. Il s'approche plus ou moins près, les contourne, les enjambe sans les toucher. Quand la musique s'arrête, il se fige en statue « funambule » (« comme si je tombais, sur un pied »). L'enseignant guide les élèves en posant les questions « Que pourrait faire un funambule sur cette corde imaginaire ? » ou en utilisant les verbes d'action tels que s'équilibrer, tourner, faire demi-tour, reculer, se déplacer de côté, s'accroupir.

### 3.2 Situation de référence « les deux équilibristes »

#### a. Organisation matérielle et humaine

Même organisation matérielle que la Séance 9. Les élèves sont organisés en binômes (élèves A et B). Chaque partenaire est à une porte différente. Ils pratiquent en alternance.

#### b. Activités

##### Temps 1 : exploration (20 min)

Consigne : « Quand la musique commence, les équilibristes A traversent la piste en se déplaçant uniquement sur les éléments (ils ne doivent pas avoir de contact au sol). Dès qu'ils sortent, c'est au tour des B d'entrer. Vous rencontrerez sûrement d'autres équilibristes sur le parcours, trouvez alors différentes façons de vous croiser. »

L'enseignant guide les élèves dans leur exploration en : rappelant ce qu'ils ont fait dans le jeu des funambules ; leur demandant de trouver des formes immobiles sur quelques éléments ; leur demandant de se déplacer autrement qu'en marchant sur certains éléments.

**Temps 2 : création – mémorisation (20 min)**

Consigne : « Désormais vous traverserez toujours de la même façon, mais pour faciliter la mémorisation de votre enchaînement, vous devrez vous déplacer sur seulement 4 éléments. De ce fait, vous devrez trouver une façon de vous déplacer jusqu'à votre premier élément et une façon de quitter la piste après le dernier élément. »

Après une première mémorisation, l'enseignant ajoute **progressivement** les critères suivants : « Votre enchaînement doit comprendre : 2 formes immobiles sur 2 éléments différents ; 1 déplacement autre que la marche ; faire le « flamand rose » (statue sur 1 pied) sur au moins 1 élément. » Les élèves A et B passent en alternance.

**Temps 3 : mémorisation – composition – répétition (20 min)**

Consigne : « Chaque élève du duo va apprendre son enchaînement à son partenaire. »

Une fois les deux enchaînements connus, vous devrez trouver un moyen de :

- entrer en piste pour rejoindre le premier élément du parcours ;
- lier les deux parcours (vous devez vous déplacer au sol) ;
- quitter la piste après le deuxième parcours.

**Temps 4 : enrichissement du numéro (10 min)**

Une fois que les élèves semblent avoir stabilisé leurs enchaînements, l'enseignant ajoute la consigne : « Comme lors du jeu des explorateurs ou des funambules, imaginez que vous vous déplacez dans un milieu particulier. Les objets peuvent être des îles, des pièges. Jouez des personnages qui se promènent dans cet univers. »

Remarque : si les élèves sont en panne d'inspiration, l'enseignant peut leur proposer différents milieux ou personnages : la forêt, le parc, la mer, la montagne, la rue, des espions, des robots, des petites filles, des vieilles personnes.

**Temps 5 : démonstration (10 min)**

Chaque duo démontre à un autre duo. Il y a donc plusieurs duos en même temps sur scène. Les spectateurs sont répartis autour de l'espace d'évolution. On demandera aux élèves de retenir ce qu'ils ont vu pour en extraire « nos bonnes idées ».

La Fiche élève 1 est complétée.

**3.3 Retour en classe**

– À partir du plan du parcours affiché en classe, on peut demander aux élèves d'annoncer les actions qu'ils ont vues sur chaque objet du parcours. Il sera alors possible d'extraire des verbes d'action liés aux composantes de création.

Dans mes déplacements, je peux :

- marcher en variant la surface de mes appuis et mes appuis : sur demi-pointe, sur les talons, sur les mains et les pieds, à 4 pattes ;
- varier mes orientations : avancer, reculer, marcher de côté ;
- varier les niveaux : me grandir, ramper, m'accroupir ;
- choisir différentes vitesses ;
- faire différentes actions : tourner, ramper, marcher, courir, glisser, sautiller, trotter.

Sur les objets, je peux m'immobiliser et faire une statue :

- avec plus ou moins d'appuis ;
- avec des appuis originaux ;
- en regardant vers le bas, vers le haut.

Une liste des verbes d'action sera ajoutée à la liste de « nos bonnes idées ».

Voir avec les élèves *le Fil sous la neige* de la compagnie des Colporteurs.

## 1. Objectifs

Concevoir à plusieurs un numéro comprenant des actions d'équilibre avec et sur partenaire, et de jongle à travers une prise de risque symbolique mesurée.

## 2. Préparation

Séances 11 et 11 bis	Durée	Matériel
✓ Mises en disponibilité	10 min	✓ Cassettes, plots, cordes ✓ Objets usuels pour la jongle ✓ Plots pour matérialiser les espaces de création
✓ « Notre grand numéro »	40 min	✓ Affiche rappelant la structure des différents numéros et « nos supers idées »
✓ Bilan et perspectives en classe	15 min	✓ Spectacles Cirque Plume, <i>l'Atelier du peintre</i> ou <i>Plic Ploc</i>

## 3. Déroulement

En amont, en classe, les élèves sont répartis en quatuors avec des élèves A, B, C et D.

### 3.1 Mises en disponibilité et jeux d'exploration

#### – Jouons à « la grande parade »

Sur une musique de cirque (ex. : *l'Entrée des gladiateurs*), par groupes de 4, en file indienne, un modèle et 3 « copieurs ». Les 3 « copieurs » suivent le modèle afin de créer une chenille. Leur but est de reproduire la marche du meneur conduite par le thème annoncé : *trouver une façon de saluer le public, marcher comme une vieille dame, sur un sol glissant, brûlant, etc.*

Au signal de l'enseignant, le meneur passe à la fin de la chenille et le deuxième devient donc meneur. Pour chaque consigne, tout le monde passe acteur principal.

#### Quelques idées pour se déplacer :

- personnages : enfant, sportif, animal, vieille personne ;
- lieux : sur du sable chaud, de la glace, dans la jungle, dans un labyrinthe, dans un jardin ;
- sentiments : joyeux, triste, effrayé, coquin ;
- avec du matériel invisible : un chapeau, un parapluie, son téléphone, une laisse pour le chien.

### 3.2 Situation de référence « Notre grand numéro »

#### a. Organisation matérielle et humaine

Les élèves sont organisés en quatuors. Chaque groupe matérialise avec les plots son espace d'évolution. Une caisse comprenant du matériel de jongle et d'équilibre, des cordelettes, des chaises et des bancs (et si possible des mini-poutres) sont posés à côté de chaque espace.

**b. Activités****Temps 1 : exploration – création – mémorisation**

Consignes :

- « Avec les éléments que vous avez, vous allez construire un parcours sur lequel vous devrez vous déplacer. »
- « Vous allez chercher puis reproduire chacun votre chemin. »
- « Maintenant que chacun sait par où passer, trouvez un point de rencontre par deux (ex. : A doit rencontrer B et C doit rencontrer D sur la poutre, sur le banc, sur la chaise). Que pouvez-vous y faire ? Comment allez-vous vous séparer ? »
- « Maintenant que vous avez tous votre chemin d'équilibre ainsi que vos points de rencontre, introduisez une phrase de jongle "bonjour, salut, hello, ciao, bueno" avec des objets de la caisse. Cette phrase de jongle devra être faite sur les éléments d'équilibre, donc choisissez des mouvements adaptés ! »
- « Maintenant que vous avez votre parcours d'équilibre ainsi que votre phrase de jongle, pensez à la mise en scène. Comment les objets sont-ils amenés ? Sont-ils sur les engins, les portez-vous avec vous ? Les échangez-vous entre vous lors du point de rencontre ? »

Lors de la Séance 11 bis, l'enseignant reprendra les mêmes mises en disponibilité puis, après un temps de répétition des numéros construits, il ajoutera les consignes suivantes : « Vous n'êtes plus des élèves, mais des personnages que vous aurez choisis (pour les plus jeunes, l'enseignant passe dans les groupes et leur fait tirer au sort une carte avec la description des personnages – ex. : des enfants dans la cour de récréation, des martiens sur la lune, des déménageurs de l'extrême, des tigres, etc.). Que représentent les objets ? Comment vous déplacez-vous sur les objets ? (Ex. : la balle est en réalité une boule de feu, la poutre est un fil au-dessus d'un précipice, etc.) Trouvez une entrée et une sortie liées à l'univers que vous avez choisi. »

**Temps 2 : démonstration**

La démonstration se déroulera en deux temps :

- **répétition en public** : un groupe démontre à un autre groupe dans son espace d'évolution, puis on inverse les rôles ;
- **démonstration finale** : chaque groupe démontre à l'ensemble de la classe dans son espace d'évolution.

Les prestations se feront sur une des musiques du répertoire fourni par l'enseignant. Les élèves spectateurs tenteront de valider les numéros en repérant si le cahier des charges a bel et bien été rempli.

	Chaque élève a utilisé tous les éléments du parcours.
	Il y a bien deux lieux de rencontre.
	Il y a bien une phrase de jongle.
	La phrase de jongle est maîtrisée (pas de balles mortes).
	Il y a bien un début et une fin.
	J'ai reconnu les personnages il s'agit de _____

La Fiche élève 1 est complétée.

### 3.3 Retour en classe
























#### En classe

Les élèves commentent leur vécu, leur impression en tant que circassien et en tant que spectateur. Tous découvrent le spectacle du Cirque Plume, *l'Atelier du peintre*, dans lequel les circassiens sont à la fois acteurs, jongleurs, acrobates musiciens et dont le fil conducteur est « les œuvres picturales ». Un second travail avec les œuvres qui ont servi d'inducteurs dans ce spectacle peut engager une réflexion en histoire des arts.



## ÉVALUATION ARTS DU CIRQUE

NOM Prénom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

Je suis capable de :		Élève	Enseignant
<b>Jongler</b> 	avec un engin		
	avec plusieurs engins		
<b>M'équilibrer sur</b> 	je suis en équilibre		
	j'utilise plusieurs supports		
<b>M'équilibrer avec</b> 	je suis immobile		
	je réalise plusieurs figures		
<b>Mémoriser un numéro</b>			
<b>Avoir des réponses riches et variées</b>			
<b>Accepter le regard des autres</b>			
<b>Décrire ce que je vois en tant que spectateur</b>			





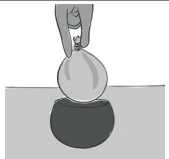


Je sais faire, je colorie le ballon en vert.

J'hésite encore, je colorie le ballon en orange.

Je ne sais pas faire, je colorie le ballon en rouge.

## FABRIQUER NOS BALLE DE JONGLAGE

**Matériel** : du riz rond ou des lentilles ; un sac de congélation (ou du film alimentaire) ; une vieille chaussette (facultatif) ; des ballons de baudruche (2 pour une balle) (attention : ballons ronds et non pas ballons « fantaisie ») ; une paire de ciseaux.

	Verser du riz rond dans un verre (ou dans un pot de yaourt) et marquer le niveau atteint (pour reprendre exactement la même quantité pour les autres balles).
	Verser le contenu du verre dans le sac de congélation et le fermer pour obtenir une boule.
	Étape facultative : pour que les balles soient plus résistantes, mettre la boule dans une vieille chaussette et la « mettre » en boule comme lorsque je range les chaussettes dans le placard.
	Couper un premier ballon au niveau du goulot. On obtient une sorte de poche.
	Mettre la boule dans la poche du ballon. On obtient une balle. L'ouverture restante doit être la plus petite possible.
	Couper un second ballon et mettre la boule obtenue dans cette seconde poche.
	Et voilà de jolies balles de jonglage pour apprendre à jongler !

**Quelques conseils** : quand les balles sont sales ou usées, rajouter de nouvelles épaisseurs de ballons.

**Entretien** : attention à ne pas laisser les balles obtenues en contact les unes avec les autres au soleil, car les membranes fondent et les balles se collent entre elles !

### Remarques :

- l'enseignant peut mettre ces étapes dans un ordre aléatoire et demander aux élèves de recoller les images dans l'ordre des étapes de la fabrication ;
- l'enseignant peut demander aux élèves de décrire eux-mêmes les étapes de la fabrication à partir de photos prises en classe. Dans ces descriptions l'enseignant demandera aux élèves d'utiliser les connecteurs logiques : enfin, alors, ensuite, tout d'abord.