

**Enseigner la compétence « réaliser des  
actions à visées expressive,  
artistique, expressive.  
avec les arts du cirque aux cycles 2 et 3**

**Quels enjeux éducatifs pour cette compétence, avec cette activité support**

ENJEUX	CYCLE 1 Oser et savoir agir en acceptant d'être regardé, de regarder	CYCLE 2 Oser et savoir agir avec une intention de communication	CYCLE3 Oser et savoir agir pour composer, créer pour partager
Utiliser une Motricité spécifique	Développer le RMB en variété relation avec le temps (la durée) et l'espace (individuel et collectif) <b>et les engins</b>	Contextualiser le répertoire en utilisant les paramètres du mouvement et les ressources/contraintes créées par les engins	Affiner son répertoire gestuel et l'utiliser à bon escient en fonction de l'intention
Construire l'image de soi	Oser agir en acceptant d'être regardé, de regarder	S'approprier les rôles : d'acteur et de spectateur.	Intégrer la critique pour transformer la composition ou création
Communiquer corporellement	Prendre en compte les autres. Avoir une attitude d'écoute	Produire, identifier un effet en fonction d'une intention	Utiliser les ressources pour rendre lisible une intention
Développer un rapport à une culture particulière	Assister à une production	Décrire un effet dans une production	Décoder une production Ouverture avec un travail en partenariat

**Historique :**

Les arts du cirque sont une forme particulière du spectacle itinérant dont l'origine se trouve à la fois dans le cirque romain et l'art des troubadours et saltimbanques du moyen âge.

La première représentation d'un *cirque moderne* date de 1768 et a été présentée par Philip Astley à Londres. Il s'agit de représentations de spectacles équestres égayés par des bateleurs.. C'est seulement au XIX<sup>e</sup> siècle lors des vagues de colonisation que furent introduits en France et en Allemagne les premiers animaux sauvages.

Le cirque est importé en France et en Europe par Astley en 1774 . Les familles traditionnelles du Cirque sont dans la première partie du XIX<sup>e</sup> siècle Franconi et Rancy (le cirque Rancy à son chapiteau fixe derrière la Part Dieu à partir de 1884 (actuelle rue des Rancy). Les familles Court, Bouglione , Amar, Pinder marquent l'art du cirque entre 1880 et 1970

Dans les années 1970, le public du cirque s'essouffle et le mouvement du *nouveau cirque*, désormais appelé cirque contemporain ou "cirque de création" (dans les années 2000), fait son apparition en France. Il est porté par la démocratisation du cirque avec l'ouverture d'écoles de cirque agréées par la Fédération française des écoles de cirque. Le cirque s'ouvre et se remet en question. Ce genre de spectacle fortement théâtralisé (comme Archaos, Cirque Baroque, Cirque Plume, Zingaro , etc.) a remis en question les conventions du cirque, dit désormais *cirque traditionnel*, qui demeure cependant bien vivant, assimilant certaines des innovations du *nouveau cirque*.

**Le registre :** Le registre du cirque traditionnel est basé sur l'expertise et l'exploit. L'enjeu est de montrer plus difficile, plus osé, plus engagé, voire plus périlleux. La thématique est celle du jeu avec la vie et la mort, la prise de risque, le rire.

Ce registre s'est élargi au cours des trois dernières décennies. Les formes les plus diverses sont apparues, mais la tendance générale a été d'inscrire les arts du cirque comme une pratique artistique, esthétique expressive à part entière. Le propos de l'artiste ou de la compagnie prend de plus en plus d'importance. Les formes artistiques s'interpénètrent de plus en plus et il devient de plus en plus difficile de catégoriser le spectacle vivant.

#### **Les arts du cirque comme support de l'acquisition de la compétence 4**

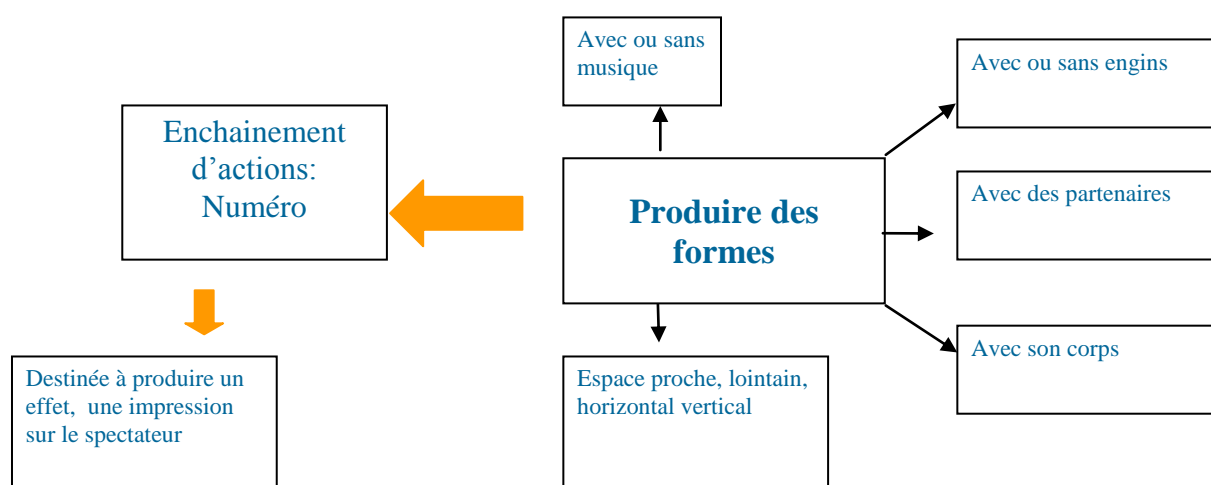
**Un écueil :** Les représentations sociales de l'activité sont sur le registre de l'exploit, de l'expertise et de la prise de risque qui sont des impasses dans une démarche scolaire. Une autre difficulté vient de la multiplicité des familles d'activités se rattachant au cirque. Lesquelles retenir pour amener les élèves à construire les contenus d'enseignement de la compétence 4 ?

#### **Une difficulté :**

Il s'agit de produire des formes corporelles au service d'un propos expressif, à partir d'une motricité spécifique élaborée. Ainsi il faut maîtriser un certain nombre d'outils relatifs à sa motricité et à sa sécurité avant d'envisager de créer, imaginer et produire en acrobaties ou dans d'autres familles.

#### **Intention éducative et objectif d'apprentissage :**

Montrer en groupe, une composition, un enchaînement de formes qui s'appuie sur une ou deux familles circassiennes, dans un espace orienté en vue de produire un effet sur le spectateur.



**Deux familles à privilégier :**

-Manipulations d'objets et les jonglages

Les jonglages étant entendus comme un rapport de contrainte en des corps et des objets en mouvement pour produire des formes et communiquer une intention.

-Les acrobaties simples à deux ou à trois.

-à certaines conditions les équilibres sur engins :

Les éléments de la sécurité active sont maîtrisés par l'enseignant et acquis par tous les élèves. La sécurité passive est mise en œuvre.

**Des familles déconseillées à l'école :**

Les acrobaties aériennes

Les acrobaties collectives de type pyramides à plus de deux niveaux et à plus de trois élèves

Rolla-bolla et monocycles

Les arts du clown

**Quels contenus d'enseignement/apprentissage :**

	<b>Arts du cirque : jonglages, acrobaties</b>
<b>La dimension expressive</b>	Expression de soi Elle est contrainte par la dimension de maîtrise de techniques Présence et concentration Parti pris poétique : le langage, la musique, les objets, le registre corporel au service d'un propos
<b>La dimension artistique</b>	Une intention : montrer Une démarche d'appropriation : composer, combiner des éléments maîtrisés en recherchant l'original, le surprenant : Produire des décalages : détourner des objets de leur fonction usuelle Une production culturelle à partager
<b>La dimension esthétique</b>	La notion d'esthétique est à construire dans la relation corps- objet / autres : <ul style="list-style-type: none"><li>- L'amplitude, continuité, précision</li><li>- la variété</li><li>- L'originalité</li></ul>

**Les conditions de la pratique :**

-Ne pas se limiter à une reproduction de formes ni à une activité exploratoire libre notamment dans la manipulation d'objets

-Le premier contenu d'enseignement à construire que ce soit dans les équilibres sur engins ou en acrobaties, est la sécurité active (Savoir s'équilibrer, savoir chuter, savoir utiliser son matériel, connaître les règles d'aide et de parade )

19/12/2013

-Ne pas multiplier les familles circassiennes.

-Susciter la créativité :

- Favoriser l'exploration des différentes manières de faire personnelles par rapport aux différentes contraintes.

-Créer une référence commune à la classe :

.répertoire des situations et des propositions

.processus de coévaluation sur des critères de réalisation centrés sur la sécurité active. .Garder des traces.

-Installer les conditions d'une production :

la lisibilité : début fin, image forte,

la concentration,

la qualité de la réception et de l'observation

### **Une démarche de création commune aux autres activités :**

-Solliciter, donner des outils, expérimenter, explorer, trier choisir, montrer : La nécessité d'une production

-Construire les principes d'une sécurité active

-Enrichir la motricité spécifique à chaque famille, la relation aux autres

-Apprendre à trier et choisir pour composer un enchaînement réalisé à plusieurs

-Rendre lisible la production (ponctuation et précision) par un observateur – spectateur

### **Des liens forts avec les autres domaines disciplinaires:**

-Maîtrise de la langue : verbaliser, raconter, décrire, expliquer argumenter, récapituler,

-Vivre ensemble : règles de fonctionnement et de sécurité et communiquer autour des situations, de la production.

### **Un ancrage culturel nécessaire :**

-Vidéo, spectacles, rencontres interclasses.

cf document : DVD Esthétique du cirque contemporain

Quelques extraits vidéos intéressants sur « Youtube »

Petit travers Pan Pot circulation à trois de dos

.<http://www.youtube.com/watch?v=tSIWidH9z-Q>

Philippe Ménard –Cie Non Nova PPP <http://www.youtube.com/watch?v=Fbili397PDU>

Jérôme Thomas : Rain Bow : <http://www.youtube.com/watch?v=JtPR9WWzazw>

Jérôme Thomas : Trois balles roulées : <http://www.youtube.com/watch?v=GZNE40ghohg>

Jérôme Thomas : jongler des plumes à partir de 3'30 jusqu'à la fin:

<http://www.youtube.com/watch?v=tJy6NNZXGuE>

**Quelles contraintes, quels choix pour l'enseignant :**

<p><b>Les choix dans la réalisation</b>  Vont être guidés par un <u>souci de maîtrise</u>  Savoir s'équilibrer, savoir chuter, savoir utiliser son matériel, connaître les règles d'aide et de parade Choisir parmi les éléments ce que j'ai appris à maîtriser, pour qu'ils soient signifiants pour les observateurs.</p>	<p><b>Les choix dans la composition</b>  vont être guidés par un <u>souci de communication</u>    Choisir une présentation pour créer un effet de surprise ou d'originalité en fonction de ce que l'ensemble du groupe sait et veut faire.</p>
<p>L'équilibre entre les éléments de maîtrise et l'artistique est à rechercher (l'un et l'autre s'enrichissent mutuellement)</p>	
<p>L'enseignant va élargir le registre des réalisations par un <u>système de contraintes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur l'espace</li> <li>- sur le temps</li> <li>- sur la relation aux autres</li> <li>- liées à la spécificité de l'engin</li> <li>- lié à la diversification des familles utilisées</li> </ul>	<p>L'enseignant va permettre des choix en donnant des règles de composition :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur l'espace : formation du groupe, occupation de l'espace d'évolution, orientation par rapport aux spectateurs</li> <li>- sur le temps unisson ou canon, décalé...univers musical</li> <li>- sur la relation aux autres : nature des échanges entre engins et nature des rencontres.</li> </ul> <p>Ces éléments de composition qui se réalisent à travers toutes les possibilités d'utilisation des objets et d'éléments corporels, peuvent être multiples variés personnelles et donner lieu à un jeu entre les Artistes (espace imaginaire et artistique)</p>

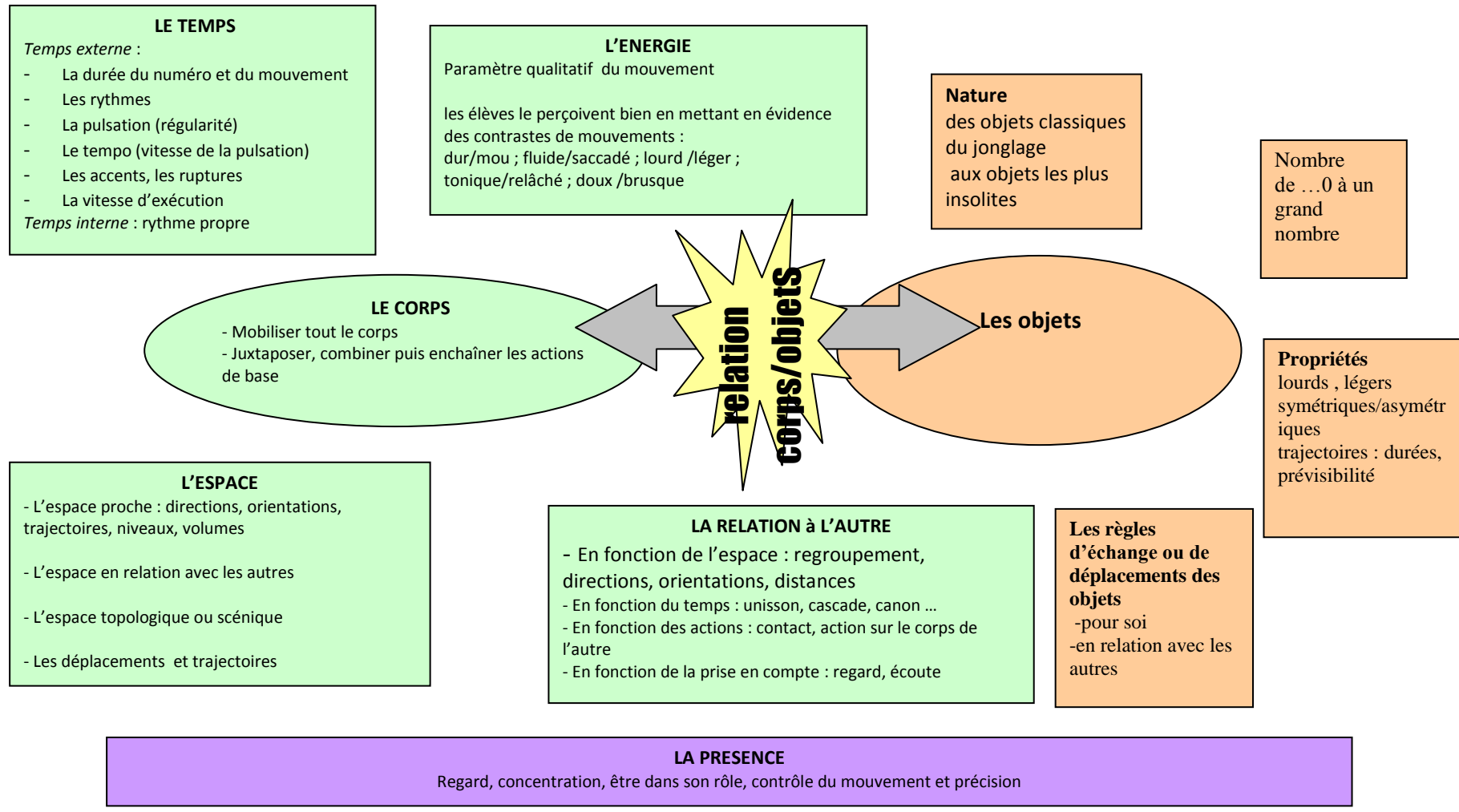
**Les éléments à construire :**

Cycle 2	Cycle 3
<p>Une motricité en <u>sécurité</u> avec l'objet</p> <p>Un enchaînement de <u>trois éléments corporels</u> liés à une ou deux familles</p> <p>Au moins deux types de relation à l'autre (ensemble, aide , opposition, décalage etc...)</p> <p>Une <u>composition</u> parmi les éléments répertoriés</p> <p>Une <u>concentration</u> du début marqué jusqu'à la fin marquée.</p> <p><u>Des critères d'observation</u> (spectateur – observateur) centrés sur la sécurité des acteurs</p> <p>Construction d'<u>un répertoire d'actions</u> à partir du codage des actions réalisées.</p>	<p>Une motricité en sécurité plus ample, continue et <u>précise</u></p> <p>Un <u>enchaînement précis de plusieurs éléments appartenant à une ou deux familles différentes (1 minute 30)</u></p> <p>Un <u>agrandissement de l'espace d'action</u> par rapport à l'objet</p> <p>Une utilisation de <u>différentes variables</u> : temps, espace , relation</p> <p>Une composition qui recherche <u>un effet</u> esthétique ou artistique.</p> <p><u>Des critères d'observation</u> (spectateur – observateur) centrés sur l'impression artistique ou la dimension expressive</p> <p>créée toujours en relation avec les conditions de la sécurité.</p> <p>Construction d'<u>un répertoire d'actions</u> en fonction de leur variété et de leur originalité.</p>

**Des fondamentaux communs :**

**1°) les composantes du mouvement et le jeu avec les objets :**

Quelle que soit l'activité support, il y a des contenus d'apprentissages communs qui correspondent aux fondamentaux du mouvement ( R Von Laban). C'est à partir de ces composantes que l'enseignant va construire les situations d'apprentissage en complexifiant les composantes et en jouant sur une ou plusieurs composantes





DES REMARQUES :

- Les procédés de composition (répétition, accumulation, déformation, ponctuation ...) qui servent à renforcer le propos et créer des effets chez les spectateurs seront introduits par l'enseignant.
- , le travail sur **la concentration, et l'écoute** sont importants et déterminent toute « l'ambiance d'apprentissage » lors du cycle. Etre prêt à présenter : immobile et calme, et rester dans son numéro jusqu'au bout pour finir immobile sont des postures déterminantes pour pouvoir apprendre. Ces règles doivent être installées avant tout autre travail, le temps passé dépend bien des caractéristiques des élèves.

A travers ces activités, l'enfant va progressivement :

- Enrichir sa motricité et développer sa disponibilité corporelle.
- Comprendre et structurer le temps et l'espace.
- Modifier sa relation aux autres : agir en les prenant en compte agir devant, avec et pour eux.
- Communiquer verbalement et corporellement.
- Se mettre à distance de ce qu'il fait pour comprendre et agir.
- Appréhender un monde « sensible » et maîtriser ses émotions.
- Affiner et affirmer sa personnalité (estime de soi et image de soi).
- Appréhender la culture artistique.

Un module d'enseignement /apprentissage en cycles 2 et 3

	<b>PHASE de MISE en ACTIVITE</b>	<b>Phase d'expérimentation</b>	<b>Phase de composition</b>	<b>Phase de bilan : montrer</b>
DUREE	2à 4 séances	4 à 7 séances	4 à 7 séances	1à 2 séances
OBJECTIFS de l'enseignant	<p><b>Installer les règles</b> : écoute, concentration</p> <p>(voir tableau contenu d'enseignement de la compétence)</p>	<p><b>Alimenter</b> Essayer de nombreuses situations En les complexifiant et en les diversifiant</p>	<p><b>Trier choisir composer</b>  Ne retenir que les situations qui vont nous permettre d'aboutir au numéro. Les travailler, les affiner, Introduire les procédés de composition et les lier entre elles.</p>	<p>Organiser la production</p> <p>Mesurer les progrès et aider les élèves à mesurer leurs progrès</p>
OBJECTIFS de l'élève	<p>Oser s'exprimer Jongler, échanger des objets en respectant les règles. Etre un spectateur attentif.</p>	<p>Expérimenter une multitude d'entrées. Chercher à varier les interprétations en jouant sur les variables Du corps Des objets Des relations</p>	<p>Choisir les éléments du numéro (deux à trois situations) enchainées et coordonnées Répéter, agencer, coordonner.</p> <p>Regarder autrement :exercer son regard critique sur les procédés de composition,</p>	<p>Réaliser le projet à présenter à d'autres</p> <p>Etre un spectateur avisé et respectueux du travail des autres</p>
Éléments De mise en œuvre	<p>Faire agir les élèves en facilitant leur engagement dans l'action par la facilité des exigences motrices , <u>en installant les règles de fonctionnement</u></p>	<p>Une situation, deux au maximum par séance</p> <p>A partir des situations vues lors des premières séances En les complexifiant à l'aide d'inducteurs Favoriser la recherche <b>d'une variété de réponses</b> et chercher à intéresser le spectateur.....</p>	<p>Permettre aux élèves de s'exercer à maîtriser les variations : temps espace, énergie relation à l'autre , objets</p> <p>Permettre aux élèves de s'exercer à prendre des indices simples sur ce que font les jongleurs Inscrire dans le temps l'apprentissage des variations en les complexifiant . Stabiliser les formes d'échanges et de jonglages par des séquences de répétition</p>	<p>Permettre aux élèves de se produire devant un public dans un espace et une durée donnée.</p>

<b>LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENTS DE LA COMPETENCE AU CYCLE 2</b>			
<b>CE QU'IL Y A A APPRENDRE</b>	<b>CAPACITES</b>	<b>CONNAISSANCES</b>	<b>ATTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Par rapport à une motricité spécifique</li> <li>▪ Par rapport au corps</li> <li>▪ Par rapport à soi/aux objets</li> <li>▪ Par rapport au temps</li> <li>▪ Par rapport à l'espace</li> <li>▪ Par rapport aux autres</li> </ul>	<p>Acquérir et développer un répertoire moteur spécifique en rapport avec les objets utilisés</p> <p>Accentuer le début et la fin par un arrêt : Immobilité et regard</p> <p>Moduler l'amplitude des trajectoires</p> <p>Introduire une rupture</p> <p>Pouvoir agir avec les autres en utilisant un paramètre de composition</p> <p>Agir en relation avec l'autre les autres, établir une relation de coopération</p>	<p>Savoir ce qu'il y a à apprendre</p> <p>Connaître le but et le résultat de son action</p> <p>Mettre en relation manière de faire et résultat de l'action</p> <p>Savoir et comprendre un ou deux paramètres de l'activité</p> <p>Identifier les différents rôles</p> <p>Mémoriser ses actions</p> <p>Connaître au moins 2 moyens de créer des effets</p>	<p>Se comporter en spectateur attentif et respectueux</p> <p>Savoir se concentrer rapidement, Rester concentré jusqu'à la fin du numéro.</p> <p>Accepter de répéter</p> <p>Prendre en compte les critiques des spectateurs</p> <p>Accepter la prestation de l'autre au sein d'un groupe.</p>
<b>Liens avec les autres domaines</b>	<p>Evoquer et conserver une trace de son action</p> <p>Construire et utiliser un code pour conserver la mémoire des actions et les échanger</p> <p>Enrichir un référent commun</p>		
<b>Rapports à la culture</b>	<p>Décrire un effet dans une production de jonglage</p> <p>Observation et échanges autour d'une production</p> <p>Spectacle interclasse</p>		

<b>LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENTS DE LA COMPETENCE AU CYCLE 3</b>			
<b>CE QU'IL Y A A APPRENDRE</b>	<b>CAPACITES</b>	<b>CONNAISSANCES</b>	<b>ATTITUDES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Par rapport à une motricité spécifique</li> <li>▪ Par rapport au corps</li> <li>▪ Par rapport à soi/aux objets</li> <li>▪ Par rapport au temps</li> <li>▪ Par rapport à l'espace</li> <li>▪ Par rapport aux autres</li> </ul>	<p>Acquérir , développer ,affiner un répertoire moteur spécifique en rapport avec les objets utilisés en amplitude et en précision.</p> <p>Enchaîner des actions</p> <p>créer ou recomposer ses actions</p> <p>adapter les paramètres du mouvement au service de l'intention et de l'effet</p> <p>ajuster le mouvement aux contraintes</p> <p>choisir</p> <p>simplifier</p> <p>Agir en relation avec l'autre les autres, pour l'autre</p>	<p>Savoir ce qu'il y a à apprendre</p> <p>Connaître le but et le résultat de son action</p> <p>Reconnaître les différentes manières de faire en fonction des effets créés</p> <p>Savoir et comprendre deux ou trois paramètres de l'activité</p> <p>Mémoriser ses actions</p> <p>Connaître au moins 2 moyens de créer des effets</p> <p>Annoncer/donner une intention</p>	<p>Se comporter en spectateur attentif, respectueux et curieux</p> <p>Savoir se concentrer rapidement, Rester concentré jusqu'à la fin du numéro.</p> <p>Accepter de répéter</p> <p>Prendre en compte les critiques des spectateurs</p> <p>Accepter la prestation de l'autre au sein d'un groupe.</p> <p>Accepter de débattre dans le groupe pour choisir</p>
<b>Liens avec les autres domaines</b>	<p>Argumenter</p> <p>Evoquer et conserver une trace de son action</p> <p>Construire et utiliser un code pour conserver la mémoire des actions et les échanger</p> <p>Enrichir un référent commun</p>		
<b>Rapports à la culture</b>	<p>Décoder dans une production de jonglage la relation entre effets et intentions</p> <p>Observation et échanges autour d'une production</p> <p>Spectacle interclasse</p>		

Exemples de situations :

**Les situations de découverte : Installer**

Ces situations permettent de s'engager collectivement dans l'activité.

Elles permettent d'installer les conditions de la pratique.

Elles peuvent servir ensuite comme situations d'échauffement ou de prise en main.

Elles peuvent aboutir à une phase de travail en groupes qui ensuite se montreront leurs productions.

**L'embrouille :**

Objectif du maître : Etre disponible, concentré, à l'écoute de l'autre.

But : faire circuler un, des gestes sans qu'ils ne se perdent.

Dispositif : En cercle. D'abord tous ensemble, puis, si possible on fait trois cercles dans la classe.

Déroulement : le maître lance un mouvement en indiquant la direction

Critère de réussite : On ne perd pas le geste.

Variables :

le mode de lancement du geste : par un signe de la main , ensuite en prenant le regard de son voisin

le nombre de gestes lancés

le sens de déplacement des gestes

la personne qui lance le geste : le maître , des élèves désignés, n'importe quel élève

-geste toujours de face , puis pertes de repères visuels

**La balle vivante :**

Objectif du maître : Etre disponible, concentré, à l'écoute de l'autre.

Être capable de doser intensité, direction d'un lancer de balle rebond.

But : « Garder la balle vivante » : la balle ne sort pas du cercle et ne s'arrête pas de rebondir.

Dispositif : En cercle. D'abord tous ensemble, puis, si possible on fait trois cercles dans la classe.

Consigne : je lance la balle en l'air avec la direction et la hauteur suffisante pour qu'elle rebondisse longtemps et à l'intérieur du cercle. En relançant, j'annonce le prénom de la personne qui venir prendre la suite...

Matériel : Quelques balles rebonds

Critère de réussite : La balle ne s'arrête pas et reste dans le cercle.

Variables : Manière d'inviter le suivant : par le prénom, puis par le regard.

Déplacements : on retourne à sa place.

on prend la place de celui qu'on invite

des déplacements variés autour d'un verbe d'action : glisser tourner, sauter, autour d'une attitude : perdu, pressé, endormi, surpris ....

Mouvement : un geste autour du lancer à partir d'un verbe : la balle est collante, sale , brulante, lourde, glissante.

des mouvements qui varient en fonction de l'endroit où l'on part : secteur glissé, tourné...etc...

On fait varier ces gestes selon les paramètres du mouvement (temps énergie espace)

**Les bâtons :**

**Objectifs du maître :** prendre conscience de la force créatrice du rapport de contrainte entre le corps et les objets

**but :** Produire des formes inhabituelles.

**Dispositif :** par deux, avec un bâton, ne pas tenir le bâton, il tient simple pression sur la paume de la main. L'un guide le mouvement , l'autre suit.

**Critère de réussite :** le bâton ne tombe pas. Les formes produites.

**Variables :** le nombre de partenaires : 2, puis 3, ...tous

L'espace : grand, petit. les groupes sont séparés puis s'interpénètrent

Les relations : qui mène, qui suit ?

Les objets : un bâton long, court, une paille, un élastique

**Alimenter. Expérimenter**

**Echange en structure fermée :**

But : faire circuler des objets de plus en plus nombreux sans les laisser tomber.

Déroulement : On se met en cercle et on n lève les bras.

Le maître lance un premier ballon (ou coussin, ou autre objet) à un premier élève.

Celui-ci l'attrape et le relance à un élève qui à encore les bras levé.

Une fois qu'on à relancé l'objet on croise les bras

On retient le nom de la personne à qui on à lancé.

Lorsque le ballon est revenu au maître, on dit oralement à qui on lance. Puis on recommence. en augmentant progressivement le nombre d'objets.

On commence par le faire à toute la classe puis en deux trois groupes ou quatre groupes..

Critère de réussite : Pas de chutes de ballons.

**Echange en structure fermée + déplacement :**

je lance et je vais prendre la place de celui à qui j'ai lancé

Une variable de déplacement est introduite :

**Echange en structure fermée + déplacement +mouvement**

**Echange structure ouverte(+ déplacement+ mouvement)**

La règle d'échange se modifie : Les objets vont vers celui dont on à pris le regard...

**Des variables communes à toutes ces situations :**

les objets : *leur nature* : des plumes , des oreillers, des livres, des bouteilles en plastique, des draps,

*leur nombre* : en fonction de l'effet recherché

*les règles d'échange des objets* : Pour soi entre soi et un autre , à plusieurs.

### Les paramètres du mouvement :

*Le temps* : En jonglages , comme dans la musique ou la danse, intervient la notion de temps. Dans la composante temps, la gamme va de l'infiniment long à l'infiniment court, et peut aller jusqu'à l'arrêt (silence, pause).

On distingue

-la métrique qui est le temps divisé en unité mesurable. Elle émane du mouvement du jongleur et du rapport avec les objets. Il peut aussi provenir d'éléments sonores extérieurs

(musiques , percussion)

Différents éléments constituent cette structure métrique : la pulsation, le tempo, l'accent, la mesure le rythme.

Le mouvement peut créer son propre rythme (musicalité intérieure) ou suivre un rythme extérieur (musique)

-de la notion de durée, de valeur relative identifiée en terme de vitesse. Elle donne un mouvement lent ou rapide , accéléré ou décéléré (notions relatives ou subjectives).

Il s'agit d'amener l'élève à:

Prendre conscience de ses propres rythmes internes (ex: son rythme cardiaque, respiratoire) et de son propre mouvement (ex: allures de lancer rattraper ).

☑Varier la durée du mouvement et voir les contrastes ( lent/vite)

Contraster ses gestes par des arrêts, des accents, des dynamismes variés

*L'énergie* : Sentir les nuances par rapport à une quantité d'énergie utilisée dans le mouvement (= qualité)

Jouer sur une variété de dynamismes et d'énergie (=quantité)

Quels moyens utiliser pour créer des ruptures pour ne pas avoir un mouvement uniforme :

Jouer sur la notion de poids où un mouvement peut être fort ou léger

-Faire sentir à l'élève les notions de contraction et de relâchement (ex : la marionnette)

-Lui faire prendre conscience des étirements musculaires : durée, localisation, chemin d'étirement. (ex: situation de réveil).

-Lui faire sentir les contrastes quant aux qualités du mouvement comme: dur / mou, fluide/saccadé, lourd/léger, tonique/relâché, doux/brusque,...(ex : marcher comme un astronaute ou un robot; produire une statue de cire, de chewing-gum, de béton,...).

-Partir de verbes d'actions variés, faisant appel à des mouvements contrastés :grille combinant les 3 facteurs faisant apparaître des nuances dans le mouvement :

Poids = quantité d'énergie (lourd, léger, fort, faible)

temps = la libération d'énergie(soudain, rapide , soutenu, maintenu...)

espace =trajet (direct , courbe, indirect)

exemples :

- tapoter - frapper - glisser - effleurer : - fouetter : - presser - tordre : - gifler : - flotter :

Traduire un mouvement par des états différents : ex : pressé, agacé, ennuyé, reposé,

*L'espace* : Sans détailler les différentes formes d'espaces à l'œuvre dans une composition jonglée

on peut se rapprocher de celles données par Laban pour l'espace en les reliant aux espaces créés ou contraints par les objets.

L'espace propre : Il nous renvoie à l'espace intérieur du corps Il est fourni par l'ensemble des sensations mises en jeu dans un mouvement.

L'espace proche : Sans vouloir trop détailler cet espace proche en jonglages renvoie à la proximité ou non des objets et du rapport étroit qu'il y a entre l'espace et le temps (grand lancer = grand espace = temps gagné.

L'espace de déplacement C'est l'aire disponible pour le mouvement

L'espace scénique : C'est l'espace qui est considéré du point de vue de la relation "acteur spectateur" ..

l'espace entre les acteurs

*les relations*

*elles peuvent être organisées en fonction*

- du corps de l'autre

- de l'espace

- des rôles à tenir

- des mouvements des objets

a) Relations entre jongleurs :

Relations en fonction du temps et en fonction des rôles à jouer :

- en même temps - la même chose

- en alternance - des choses contraires

- en succession - des choses différentes

- en canon - des actions réactions

b) Relations jongleur/ spectateur.

Il faudra chercher :

- à solliciter les spectateurs pour leur envoyer un message (préciser le projet de communication, faire rire, étonner...), et laisser des traces dans leur mémoire.

- la lisibilité, ou la non lisibilité si c'est un effet voulu.

**Trier choisir :**

**Trouver la règle :**

Chaque groupe invente une règle que les autres ne devront pas deviner

Choisir un verbe d'action : descendre, monter tirer s'enrouler tapoter frapper effleurer fouetter gifler presser glisser tourner, sauter ramper tordre flotter peser voler tomber..

en faisant varier les paramètres

Temps (vite lent régulier)

énergie sous forme de contrastes (fluide/tonique, fort/ faible, tenu/lâché lourd/léger)

espace : d'évolution (haut/bas grand/ petit) espace d'échange (grands lancer petits lancers, échangés donnés dans la main etc)

1 règle d'échange

nature des objets



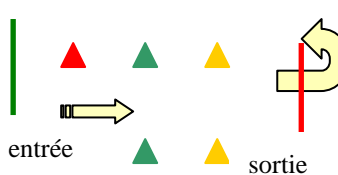
19/12/2013

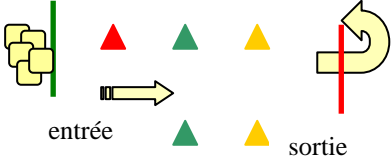
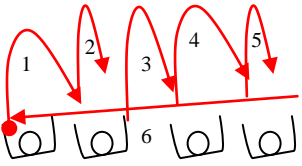
Un autre exemple d'outillages :

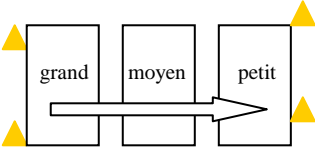
<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des taies          Phase de découverte (cycle 2, cycle 3)          (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage          Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves</p>				
<p>ENTRER DANS L'ACTIVITE : au minimum 2 séances          Objectifs pour l'enseignant :          Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de manipulation d'objet          Installer les attitudes et le regard des spectateurs          Echanger entre élèves et enseignants sur les difficultés et les réussites.</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avec son oreiller ou son drap trouver différentes façons de le faire évoluer dans l'espace</li> <li>2. à l'arrêt de la musique l'objet s'arrête</li> <li>3. . Montrer l'ensemble des éléments que l'on a inventé à un autre élève</li> <li>4. chacun choisit 2 éléments et les apprend à l'autre</li> <li>5. on accumule nos 4 éléments et on les présente à un autre groupe</li> </ol>	<p>L'objet ne s'arrête pas</p> <p>Etre immobile au départ et à la fin (l'enseignant ne déclenche la musique que lorsque tous les élèves sont immobiles)</p>	<p>Seul au milieu des autres</p> <p>Par 2 : on regroupe les élèves ayant le même type d'objets un acteur, un spectateur observateur puis renversement des rôles</p>	<p>La nature des objets</p>	<p>Le travail de codage pour garder la mémoire des actions des groupes sera fait sur des fiches individuelles ou de groupe et sera conservé sur l'ensemble du module</p> <p>Nommer les actions sur les objets</p> <p>En lasse revenir sur les dessins effectués et nommer les éléments</p>

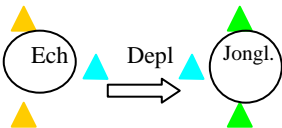
<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des taies  Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) : <b>Outils</b>  (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage  Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves</p>				
<p>Objectifs pour l'enseignant : 2 séances  <b>RENDRE LISIBLES LES JONGLAGES</b>  Installer les attitudes d'observation. Apprendre à regarder et à coder  Créer un répertoire commun.</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. par 2 : Avec son oreiller ou son drap reprendre la phrase apprise lors de la séance précédente</li> <li>2. . chaque groupe code son mouvement à l'aide d'un dessin codé et échange sa fiche avec un autre groupe.</li> <li>3. Chaque groupe apprend la nouvelle phrase d'un autre duo</li> <li>4. chaque duo montre la phrase apprise au duo qui l'a inventée</li> </ol>	<p>Rechercher la lisibilité du mouvement de l'objet et du corps</p> <p>La qualité du codage= les autres duos peuvent reproduire notre phrase</p>	<p>Par2</p> <p>Par 4 : un duo acteur , un duo spectateur observateur puis renversement des rôles</p>	<p>La nature des objets :  Les duos oreillers apprennent à un duo oreiller ou à un duo taie</p> <p>Les musiques</p>	<p>Echanger autour des fiches réalisées. Nécessité de produire un code commun concernant la circulation de l'objet, les lancers rattrapés.  Réalisation d'un répertoire de classe.</p>

<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps  Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances. <b>Outils</b>  (des situations pour découvrir, installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes, construire un codage  Cette phase est indispensable, elle est de durée variable en fonction des élèves</p>				
<p>Objectifs pour l'enseignant :  <b>INSTALLER DES REGLES D'ECHANGES</b> d' objets à 2 (passing) puis à 4  Mettre en commun les éléments les apprendre , regarder et coder  Créer un répertoire commun concernant l'échange</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. par 2 : chercher , travailler une règle d'échange à 2</li> <li>2. . chaque groupe code son mouvement à l'aide d'un dessin codé et échange sa fiche avec un autre groupe.</li> <li>3.</li> <li>4. Chaque groupe apprend la nouvelle phrase d'un autre duo en changeant 1 paramètre (nombre d'objets, position des jongleurs, nature des objets)</li> <li>5. chaque duo montre la phrase apprise au duo qui l'a inventée</li> </ol>	<p>Rechercher la lisibilité du mouvement de l'objet et du corps</p> <p>La qualité du codage= les autres duos peuvent reproduire notre phrase</p> <p>Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée</p>	<p>Par2</p> <p>Par 4 :un duo acteur , un duo spectateur observateur puis renversement des rôles</p> <p>Par 4 : Entre duo qui ne se sont pas échangés de phrase</p>	<p>La nature des objets : taie ou oreiller.  Le nombre d'objet :1,2,3 (à 2 jongleurs)  La position des jongleurs :de face, cote à cote, dos à dos, en file  Le nombre de jongleurs : 2, 3,4</p>	<p>Echanger autour des fiches réalisées. Nécessité de produire un code commun concernant la circulation de l'objet, les lancers les positions des jongleurs</p> <p>Réalisation d'un répertoire de classe.</p>

<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances</p>				
<p>Objectifs pour l'enseignant : INSTALLER DES DEPLACEMENTS AVEC LES OBJETS <b>Outils</b> Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder Créer un répertoire commun concernant les déplacements</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>1. Se déplacer en avant avec son objet dans un couloir sans qu'il s'arrête entre l'entrée et la sortie.</p>  <p>entrée                      sortie</p> <p>2. en AR 3. Se déplacer librement en rajoutant une action : sauter , tourner, tomber, glisser 4. Se déplacer avec son ou ses objets en les portant d'une manière insolite 5. chacun réalise une fiche « déplacements » et code ses « trouvailles »</p>	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas</p>	<p>Tous ensemble Puis 4 couloirs fonctionnent en parallèle</p> <p>un acteur, les autres spectateurs observateurs puis changement des rôles</p>	<p>La nature des objets : taie ou oreiller. Le nombre d'objet :1,2,3 (à 2 jongleurs) La relation corps/objets : objets en mouvements , ou portés</p>	<p>Echanger autour des fiches réalisées. Réalisation du répertoire de classe.</p>

<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances</p>				
<p>Objectifs pour l'enseignant : <b>INSTALLER DES DEPLACEMENTS DES OBJETS. Outiller</b> Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder Créer un répertoire commun concernant les déplacements</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>1. un à deux objets de plus que de personnes . Trouver un moyen original pour transporter l'ensemble des objets de l'autre côté de la scène en rendant très visible leur déplacement</p>  <p>entrée                      sortie</p> <p>2. en Aller Retour, puis plusieurs allers retours</p> <p>3. En plusieurs aller retour en rajoutant une action du corps : sauter , tourner, tomber, glisser</p> <p>4. en Aller retour continu chacun réalise une fiche « déplacements » et code ses « trouvailles »</p>	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas pendant leur transport</p>	<p>Par 4</p> <p>un acteur, les autres spectateurs observateur puis changement des rôles</p>	<p>La nature des objets : taie ou oreiller. Le nombre d'objet : 0, 1, 2, de plus que de personnes La règle d'échanges</p>  <p>La disposition des jongleurs</p> <p>Le mouvement des jongleurs</p>	<p>Echanger autour des fiches réalisées.</p> <p>Réalisation du répertoire de classe.</p>

<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances</p>				
<p>Objectifs pour l'enseignant : ENRTICHER LES JONGLAGES. <b>Outils</b> <b>On va jouer sur les contrastes</b> Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>1. choisir une fiche jonglages 2. Reprendre le mouvement en recherchant : -une grande amplitude de mouvement des objets -une faible amplitude de mouvement des objets</p>	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas</p> <p>Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée</p> <p>Les spectateurs identifient les 3 éléments</p>	<p>Par 4</p> <p>L'espace est matérialisé et orienté.</p>  <p>The diagram shows three rectangular boxes arranged horizontally, labeled 'grand', 'moyen', and 'petit' from left to right. A large arrow points from the 'grand' box to the 'petit' box. There are four yellow triangles: two on the left side (top and bottom) and two on the right side (top and bottom), indicating the boundaries of the space.</p>		<p>Echanger autour des fiches choisies. par le quatuor nommer les actions , les décrire</p> <p>Conserver une trace (video, codage...) de ce premier enchainement</p>

<p>Choix des objets à jongler : des oreillers et des draps Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances</p>				
<p>Objectifs pour l'enseignant : COMBINER ECHANGES JONGLAGES DEPLACEMENTS Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder</p>				
Tâche et but	Critère de réussite	Dispositif humain et matériel	variables	Traces (liens avec les autres compétences attendues du socle)
<p>3. choisir une fiche ECHANGE et une fiche JONGLAGES. une fiche DEPLACEMENT et un type d'objets</p> <p>4. Chaque groupe travaille pour combiner les différents éléments dans le sens échange, déplacement puis jonglage</p> <p>5. chaque groupe montre sa production à un autre groupe</p>	<p>Départ immobile. fin immobile. les objets ne s'arrêtent pas</p> <p>Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée</p> <p>Les spectateurs identifient les 3 éléments</p>	<p>Par 4</p> <p>L'espace est matérialisé et orienté.</p> 		<p>Echanger autour des fiches choisies. par le quatuor nommer les actions, les décrire</p> <p>Conserver une trace (video, codage...) de ce premier enchaînement</p>