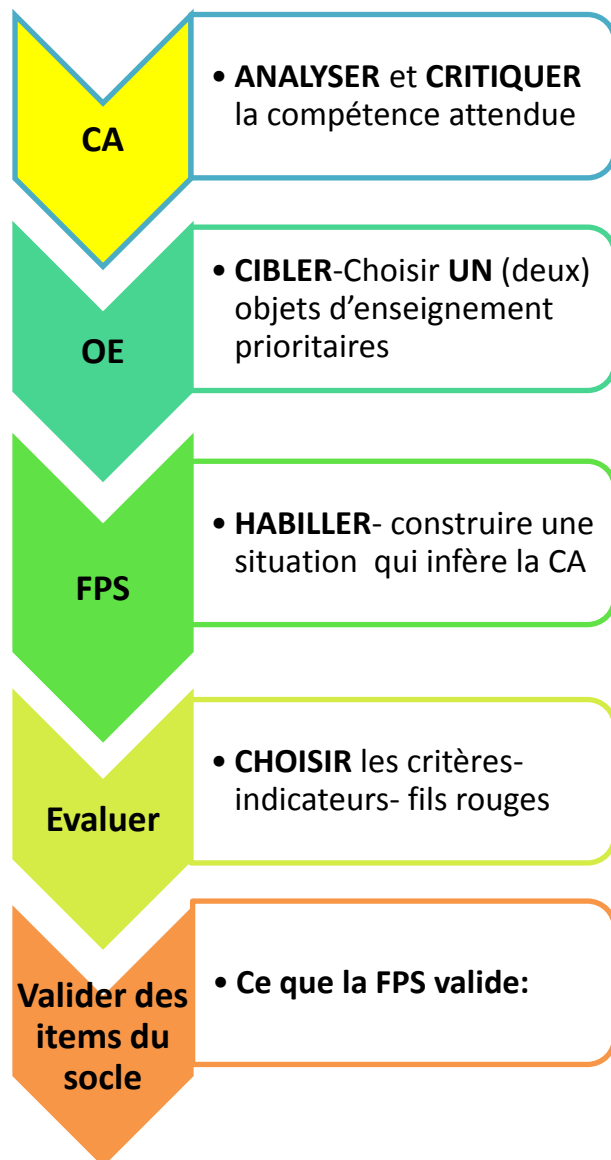


## Traces du stage FPC compétences collège « arts du cirque- 2012 Chantilly- OISE

Stage assuré par Kty Patinet

Cirque Compétence Niveau 1 :

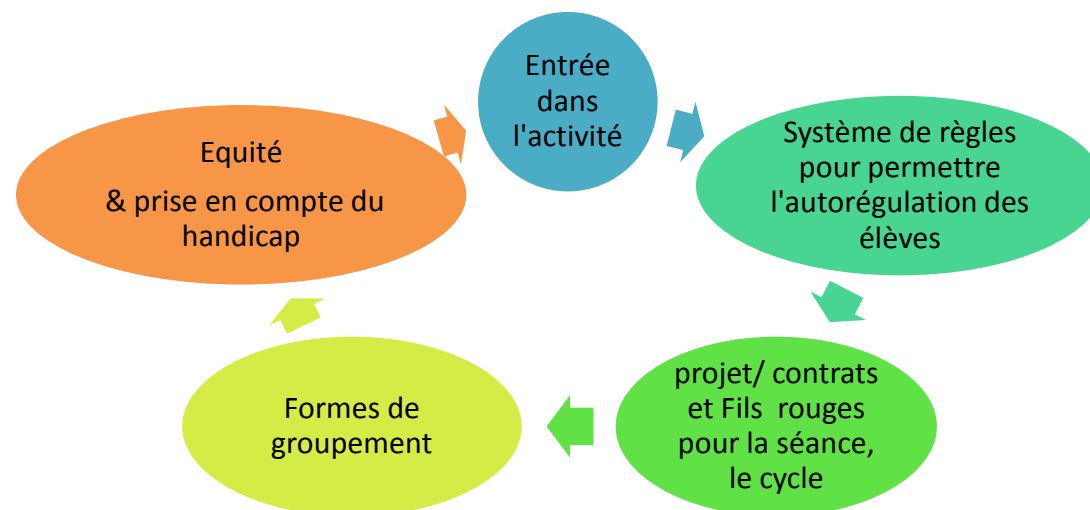
« Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d'un thème incorporant à un jeu d'acteur des éléments simples issus d'au moins deux des trois familles. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations »



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix → guidage très encadré de la composition des élèves en donnant un SCÉNARIO à suivre</li> <li>- Référence au cirque contemporain → IMPROVISATION THÉÂTRALE au cœur de la démarche de création – choix : un même thème pour la classe afin de donner et enrichir le vocabulaire propre à ce thème &amp; mime comme acte fondamental de la création théâtrale</li> <li>- EXPLOIT ADAPTÉ au niveau de chacun et EVOLUTIF</li> <li>- résoudre la SITUATION COMPLEXE DU SPECTACLE FREQUEMMENT (émotion, mise en espace, orientation / spectateurs, place du matériel, timing...)</li> <li>- → Inclure le regard d'une troupe de spectateurs à la forme de pratique scolaire (FPS).</li> <li>- → Des critères simples d'observation permettent d'estimer la prestation d'une autre troupe.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>S'ÉQUILIBRER SUR UN OBJET INSTABLE EN TOUTE SECURITE GRACE A DES PARTENAIRES</b></li> <li>- <b>INTERPRETER UN THEME POUR UN PUBLIC EN COORDONNANT JEU D'ACTEUR ET PROUESSE PHYSIQUE</b></li> </ul>
<p><u>Scénario</u> : « « Quatre ami(e)s partent à l'aventure. Leur (e) chef leur montre le CHEMIN qui est semé d'embûches, obstacles, pièges. Il faut franchir, enjamber, se baisser, éviter le danger, s'équilibrer, se cacher, s'arrêter... La troupe parvient à une boule à escalader et sur laquelle il faut tenir en équilibre (2 équilibristes réalisent l'exploit à la suite). Trouver une fin de l'histoire à l'arrêt de la musique »</p> <p><u>L'histoire se déroule en deux actes</u> : Chaque acte dure le temps de la musique (45 sec) .Sur l'ensemble des deux actes, les 4 personnes montrent qu'elles savent s'équilibrer sur la boule. Chacun choisit son niveau d'équilibre (à l'aide de vignettes de couleur). Entre chaque acte, les élèves sont spectateurs d'un autre groupe . Les spectateurs, 1/ valident les moments d'équilibres ou 2/ valident le numéro ou 3/ et donnent des conseils</p>
<p><u>3 critères</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la gestion de la sécurité, indispensable,</li> <li>• la maîtrise de l'équilibre, permettant de jouer sur la boule ou jongler,</li> <li>• l'articulation entre jeu d'acteur et équilibre, permettant de ne pas mettre de ruptures de rythmes involontaires dans le numéro.</li> </ul>
<p><u>3 indicateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le TEMPS RELATIF D'ÉQUILIBRE tenu sur la boule (boule quittée par obligation ou par choix),</li> <li>• la JUSTESSE du jeu collectif (précision du déplacement, synchronisation, regard),</li> <li>• les RUPTURES DE RYTHMES autour de la boule</li> </ul>
<p><u>Socle</u> <b>Faire preuve d'initiative- S'intégrer et coopérer dans un projet collectif</b></p>

## Compétence N1 en cirque

« Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d'un thème incorporant à un jeu d'acteur des éléments simples issus d'au moins deux des trois familles. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations ».



Entrée dans l'activité	Moi, mes appuis, et l'espace de jeu Moi et ma chute éventuelle Moi et mes partenaires INDISPE NSABLES pour tenir l'équilibre Moi, mes balles et les autres
Système de règles pour permettre l'autorégulation des élèves	Règles de sécurité : joker en premier et dernier// parade arrière obligatoire et SURLACE !!! Règles de jeu (d'acteur) pour dalton : Règle 1 : un(e) chef, Jo(e), est désigné(e) dans l'équipe (tour de rôle). On suit fidèlement tous ses déplacements limités à 2 lignes; Règle2 : Le (la) chef peut marquer des temps d'arrêts. Quand il s'arrête, il regarde les spectateurs 5 secondes, « <i>incrédule sur ce qui lui arrive</i> » ; Règle 3 : Averell(e) Dalton(e), le numéro 4 des Dalton(e) est un « <i>maillon faible</i> ». Il fait autre chose que suivre le groupe (il jongle, il fait des acrobaties) ; Règle 4 : quand Jo(e) s'aperçoit de la désobéissance d'Averell(e), il sévit en lui donnant une fausse gifle.
Projets/contrats et fils rouges pour la séance, le cycle	Niveau d'exploit parfaitement maîtrisé (Respect des rôles et descente volontaire) Continuité du jeu d'acteur : rupture du jeu involontaire dans montée sur boule// changement de chapeau// jonglerie.
Formes de groupement	Hétérogènes//mixtes//imposés Tous à tous les rôles
Equité et prise en compte du handicap	Réversibilité des rôles Possibilité de minorer l'exploit pour élève en surpoids Bonus jonglerie
Validation de la compétence	Construire un numéro intégrant une possibilité de rupture supplémentaire avec la jongle ou l'acrobatie

Fiche 1 « les figures »

LES FIGURES classées par ceintures

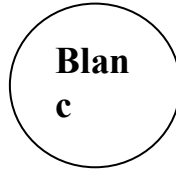
**CEINTURE ROUGE**

La troupe n'assure pas sa sécurité

Parade arrière inexistante ou inattentive

Les jokers ou le pareur partent avant que l'équilibriste ne soit descendu

**CEINTURE BLANCHE**

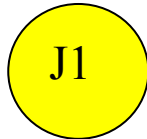


**Boule sur GROS TAPIS**

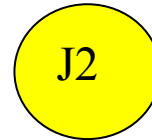
**CEINTURE JAUNE**



**Boule bloquée par les mains des jokers**

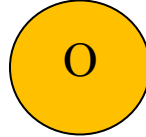


**Boule bloquée par les jokers assis**



**CEINTURE ORANGE**

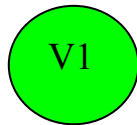
**Boule freinée par les jokers  
Mains à 5 cm de la boule**



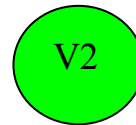
**CEINTURE VERTE**



**Plus de Jokers latéraux**



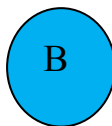
**Arrivée douce en renversement**



**CEINTURE BLEUE**



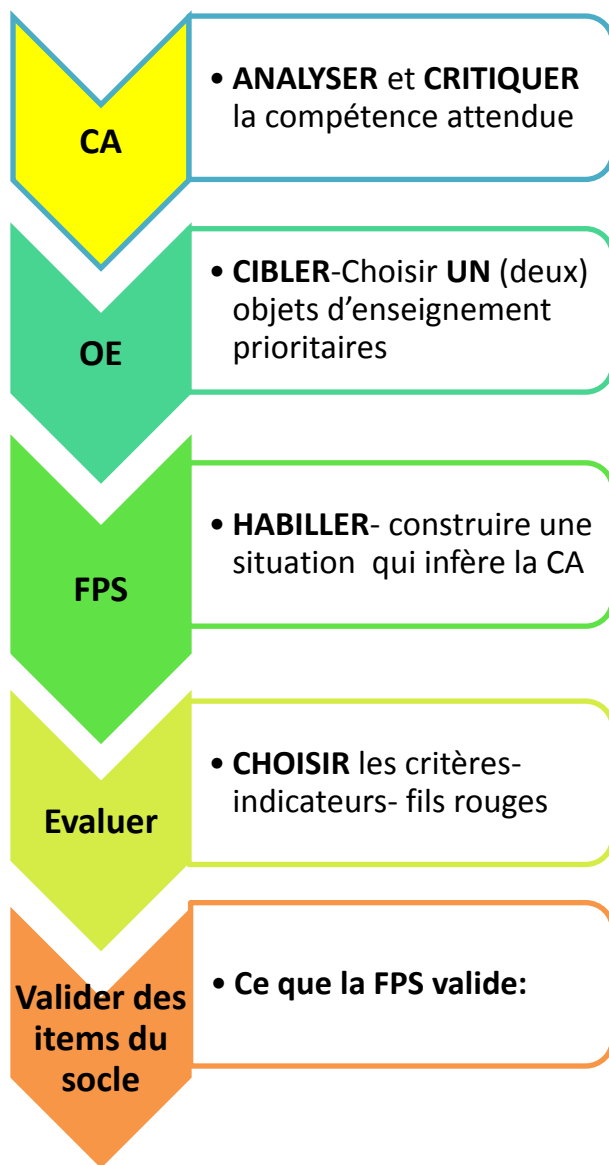
**Boule Ceinture verte plus jonglage à 2 ou 3 balles**



Validation/ Notation de la compétence

observation collective du fil rouge : continuité de l'interprétation					
	1	2	3	4	5
	Blanc	Jaune	Orange	Vert	Bleu
<b>EXPLOIT INDIVIDUEL REALISE à la BOULE</b>	<i>Brouillon d'organisation</i>	<i>Grosse Rupture de rythme entre jeu d'acteur et moment d'équilibre</i>	<i>Alternance moments de jeu d'acteur et moments d'équilibre</i>	<i>Continuité jeu d'acteur et moments d'équilibre</i>	<i>Continuité des personnages dans l'équilibre et les changements de rôles</i>
<b>Carton Rouge</b>	Moins 5 points par mise en danger				
<b>Blanc</b>	05	08	11	14	15
<b>Jaune</b>	06	09	12	15	16
<b>Orange</b>	07	10	13	16	17
<b>Vert</b>	08	11	14	17	19
<b>Bleu</b>	09	12	15	18	20

Compétence niveau 2 : Composer et présenter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Apprécier les prestations de façon argumentée, à partir de quelques indicateurs simples.



-démarche de création → Nécessite un inducteur, puis étape de foisonnement puis étape de choix / univers  
 -trois familles= équilibre/jongle/Acrobatie  
 - spectateurs qui argumentent

- **COMBINER EQUILIBRE ET JONGLERIE SUR OBJET INSTABLE**
- **CREER et INTERPRETER UN UNIVERS EN COORDONNANT JEU D'ACTEUR ET PROUESSE PHYSIQUE**

Numéro de 1mn 30 à 2mn

Traduire de façon continue un univers au choix en interprétant des personnages ou élément de cet univers

En combinant équilibre + jonglerie

Chaque élève devra être impliqué dans au moins une combinaison

La troupe choisit pour être évalué un registre de prise de risque : l'originalité ou la chorégraphie

La troupe passe deux fois – entre les 2 passages, la troupe spectatrice donne des conseils pour améliorer la prestation

3 critères :

- la maîtrise des figures créées combinant équilibre et jonglerie
- la continuité de l'interprétation
- l'émotion ressentie

3 indicateurs

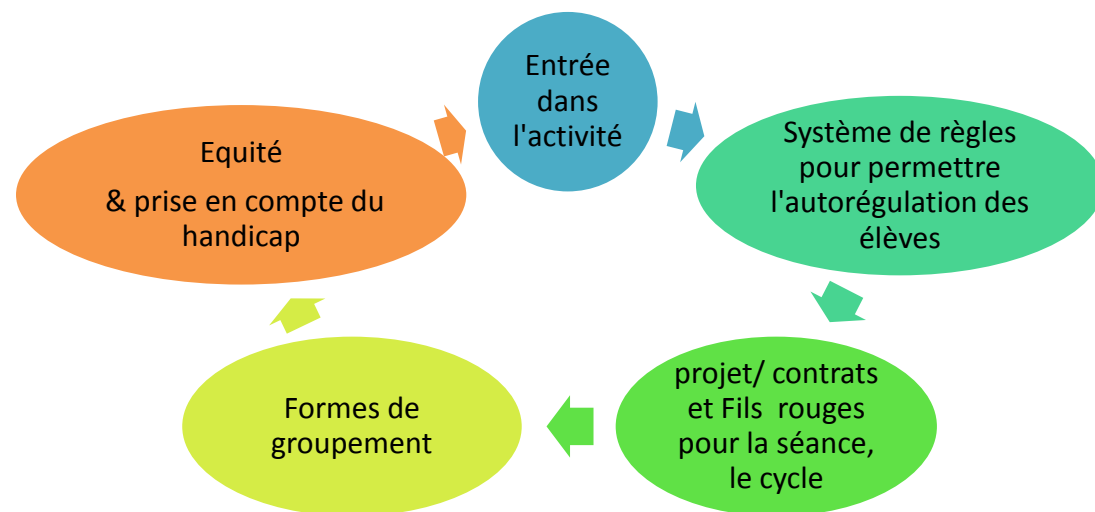
- le TEMPS TENU D'ÉQUILIBRE permettant de jongler
- les RUPTURES DE JEU autour des prouesses physiques
- LA PERMANENCE DE L'EMOTION

Socle

**Faire preuve d'initiative- S'intégrer et coopérer dans un projet collectif**  
**Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées**

## Compétence N2 en cirque

Compétence niveau 2 : Composer et présenter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Apprécier les prestations de façon argumentée, à partir de quelques indicateurs simples



Entrée dans l'activité	Avec des inducteurs pour créer un univers Avec des mises en situation donnant des réponses de jonglerie et d'acrobaties
Système de règles pour permettre l'autorégulation des élèves	Un scénario donné , premier guide pour créer Des metteurs en scène à tour de rôle, responsables dans un premier temps, aidé dans un deuxième temps Une méthode pour répéter au fur et à mesure
Projets/contrats et fils rouges pour la séance, le cycle	Fils rouges 1- Figures maîtrisées 2 fois sur 3 2- Continuité du jeu 3- Univers et Emotion recherchée En bonus : Harmonie ou originalité
Formes de groupement	Selon le projet d'univers choisi
Equité et prise en compte du handicap	Valoriser les compétences en ne donnant qu'un rôle d'équilibriste sur objet ou pyramide à réaliser Possibilité de minorer l'exploit pour élève en surpoids
Lien avec l'histoire des arts	<b>Charlie Chapin : « les temps modernes »</b>

## Brevet Cirque

Compétence niveau 2 : Composer et présenter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Apprécier les prestations

	Emotion	Aucun univers créé
<b>De 0 à 4 Numéro Brouillon</b>	Exploits	Figures faciles et incertaines Défaut de sécurité
	Interprétation	Brouillon d'organisation
	Bonus	aucune originalité et mésentente
<b>De 5 à 9 Ebauche de numéro sans rapport avec l'univers choisi</b>	<b>Emotion</b>	<b>Des bribes d'univers, occasionnels</b>
	Exploits	Des Figures faciles réussies
	Interprétation	Grosse Rupture de rythme entre les figures
	Bonus	Un moment Original ou Un effet chorégraphique réussi
<b>De 10 à 12 Numéro organisé en lien avec l'univers choisi</b>	<b>Emotion</b>	<b>Une émotion intermittente en lien avec l'univers créé</b>
	Exploits	Au milieu des figures faciles, une figure moyenne réussie
	Interprétation	Alternance moments avec personnages et moments d'exploit
	Bonus	Originalité des personnages <u>ou</u> des figures trouvées
<b>De 13 à 17 Numéro qui valorise l'exploit sans lâcher l'univers choisi</b>	<b>Emotion</b>	<b>Une émotion continue en lien avec l'univers créé</b>
	Exploits	Deux figures moyennes réussies
	Interprétation	Continuité personnage/exploit
	Bonus	Originalité des personnages <u>et</u> des figures trouvées
<b>De 18 à 20 Numéro original ou harmonieux dans lequel la prise de risque physique et artistique est réelle</b>	<b>Emotion</b>	<b>Forte émotion traduisant un univers riche</b>
	Exploits	Trois figures moyennes ou difficiles réussies
	Interprétation	Intégration des personnages à l'exploit
	Bonus	Impression de nouveauté sur l'ensemble du numéro

**Plus ou moins 2 points Individuels à l'appréciation de l'enseignant pour la performance remarquable d'un élève**

**Plus ou moins 2 points pour le groupe/ conseils donnés à un autre groupe**

**Evaluation intermédiaire pour tous**

LES FIGURES classées

Figure facile



Boule bloquée par les jokers et jongle ou passing à 1 balle

Figure moyenne



Boule freinée par joker//Mains à 5 cm  
Et jongle à 2 balles sans perte d'équilibre

Figure difficile



Boule sans joker et jonglage à **2** balles sans perte d'équilibre

Figure très difficile



Boule sans joker et jonglage à **3** balles sans perte d'équilibre