

# ARTS DU CIRQUE

## SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

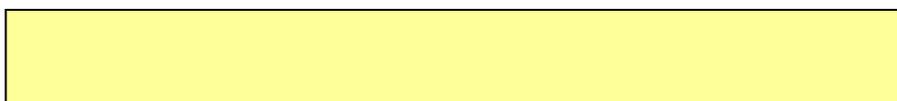
**LES MISES EN PISTE**



**L'ECRITURE ET LA COMPOSITION**



**LE JEU D'ACTEUR**



**LES TECHNIQUES : MANIPULATIONS D'OBJETS**



**LES TECHNIQUES : EQUILIBRES**



**LES TECHNIQUES : ACROBATIES**



## Les situations d'apprentissage : 79 SA

Mise en piste : 15 SA

- 1 Le compte est bon !
- 2 Je dis blanc, tu dis noir... Wizz ! Boing !
- 3 « Bonjour ! » Variante de la situation 3« Bonjour ! je m'appelle...»
- 4 Les Gromlos et les Molducs
- 5 Le méli-mélo
- 6 A bâtons rompus
- 7 La chaîne des déménageurs
- 8 Les statues
- 9 À la manière de...
- 10 Rues et Boulevards
- 11 La balade de clown
- 12 Vagues et petits cailloux
- 13 Chat perché et drôles de gages
- 14 Vire Langues et vire Oreilles
- 15 Les pré-acros

L'écriture de la pièce : création et composition : 14 SA

- 1 « SMS »
- 2 Concerto pour 2 mains
- 3 Les cinq font la paire
- 4 « Les Saltimbanques » Pièce en 4 actes
- 5 Toi et moi : Aller-Retour
- 6 Cartes d'identité et livret de famille
- 7 Le fil d'Ariane
- 8« La compil »
- 9 Le cadavre exquis
- 10 P comme « POUCE-S »
- 11 Solo de manipulation d'objets
- 12 Passages ou entrées et sorties
- 13 La main dans le chapeau
- 14 Le canard déchaîné

Jeu d'acteur : 7 SA

- 1 « Je m'appelle Cécile et je suis curieuse »
- 2 Les ombres
- 3 Parler « Gromlo »
- 4 La machine infernale
- 5 Le chef d'orchestre
- 6 Les marionnettes
- 7 La malle mystérieuse

TECHNIQUES : Manipulations d'objets : 18 SA

- 1 Le vase en équilibre
- 2 Les bouteilles plastique
- 3 La baguette chinoise
- 4 Le chamboule-tout
- 5 Les parapluies
- 6 Marabout-bout de ficelle
- 7 « Bambou, tombera, tombera pas ? »
- 8 L'assiette chinoise
- 9 Le diabolo
- 10 Le bâton du diable ou golo
- 11 Les trois foulards
- 12« L'important c'est pas la balle c'est moi »
- 13Les trois balles
- 14 Les anneaux
- 15 Les massues
- 16 Les boîtes à cigares
- 17 Les kiwidows ou bolas
- 18 Les chapeaux



TECHNIQUES : Equilibres : 11 SA

- 1 Les bobines de chantier
- 2 Le banc sous toutes les coutures
- 3 Les barrières de chantier
- 4 Les chaises
- 5 Les cordes
- 6 La boule
- 7 Le rolla-bolla ou rouleau américain
- 8 Le monocycle
- 9 Sur le fil
- 10 Le trapèze
- 11 Les échasses

TECHNIQUES : Acrobaties : 14 SA

- 1 Roulades à plusieurs
- 2 Le « pet en gueule » et la roue simple à 2
- 3 Les chaises musicales à 4
- 4 Les chenilles
- 5 Le singe, la libellule
- 6 Les saute mouton, charivari et autres roulades chinoises
- 7 Salto tête entre les jambes / Salto sur le dos poignets tenus, Flip sur les pieds et mains d'un porteur allongé
- 8 Grande chandelle
- 9 Touche pas terre
- 10 « On démonte les statues »
- 11 Salto arrière autour du bras, « Passe de Rock »
- 12 Mains à Pieds- Pieds à pieds
- 13 L'hirondelle
- 14 Les colonnes

Les différentes situations proposées sont organisées selon quatre catégories : entrée en piste, écriture, jeu d'acteur, apprentissages plus techniques, afin d'en faciliter la lecture. Certaines d'entre elles mériteraient d'être classées dans deux voire trois catégories en fonction de l'objectif prioritaire choisi. De plus, l'accent porté sur une variable ou une autre peut faire basculer une situation d'un registre à un autre.

*Chacun puisera dans les exemples donnés selon son envie !*

Dans un égal souci de clarté et d'exhaustivité, toutes les situations ont été rédigées et présentées selon un cadre commun qui peut néanmoins interroger quelque fois dans l'acception large des rubriques énoncées. Ainsi, certaines variables comme « prise de risque/ remise en cause de l'équilibre ou encore les informations relatives à la sécurité dépassent largement les thématiques habituellement consignées derrière ces vocables. En cirque, l'équilibre et le risque sont plus souvent menacés par des contraintes affectives que réellement matérielles ou physiques<sup>1</sup>. Enfin et cela nous semble une précision essentielle, toutes les situations proposées ici sont le fruit d'expériences, jeux, exercices.. découverts à l'occasion de formations auprès de collègues, d'artistes, de professionnels du spectacle, puis souvent reconstruits, réappropriés, réinterprétés au contact de nos classes.



En transcrivant ici toutes ces « pistes », nous aimerions surtout les restituer à leurs concepteurs premiers dans un monde circassien où la transmission orale reste première ! Nous remercions infiniment toutes ces « sources » ainsi que les auteurs et réalisateurs d'articles, ouvrages, dvd, sites internet...et leur rendons hommage, espérant vivement n'en avoir omis aucun dans la bibliographie.

---

<sup>1</sup> Par ex, la prise de risque peut résider dans la mise d'un nez/et ou d'un chapeau

## Mises en piste (Echauffement ! )

Nous préférons le terme d'entrée ou mise en piste plutôt que celui d'échauffement. En effet, les activités proposées sont rarement « énergétiques », au sens d'un échauffement comme élévation de la température du corps, mobilisation articulaire, sollicitation des fonctions cardio-pulmonaires... mais elles signifient plutôt des entrées dans le monde du cirque, du jeu, du personnage et puisent leurs origines dans des registres plus expressifs que physiques.



L'entrée en piste constitue un moment déterminant dans la séance. C'est un temps précieux pour entrer dans le jeu, l'occasion d'explorer et de solliciter l'imaginaire, tout en mobilisant le corps dans des espaces, des vitesses, et des relations aux autres ou aux objets multiples.

C'est aussi le moment de dédramatiser la présentation devant le groupe, de rire et tester des effets scéniques, chorégraphiques, de découvrir et construire différents procédés de composition.

Il puise dans tous les arts mobilisés en cirque : danse, théâtre, mime mais aussi gymnastique, jeux enfantins et traditionnels...

L'entrée en piste en cirque gagne à se détacher le plus possible de l'échauffement traditionnel. Il fait pénétrer dans un univers ludique et improbable. Progressivement chaque fin de séance peut aussi être l'occasion de présenter régulièrement, de façon rituelle, un tout petit instant, numéro à partir de consignes et contraintes très fermées (qui aident à la création et libèrent l'affectif) sujettes des apprentissages du jour (par ex : utilisation de l'espace arrière, contact visuel, structure rythmique collective, effets temporels, détournement d'objets...)

Jeu d'attention et de déplacement dans l'espace : chaîne de langage et organisation collective  
*Écoute, concentration, esprit d'initiative (prise de parole à bon escient)*

### Compétences visées

S'échauffer, entrer dans une activité de jeu.  
S'organiser collectivement, prendre sa place dans le groupe : impliquer réellement chaque élève de la classe.

### Dispositif

Un espace large mais circonscrit par des bancs, du matériel gymnique, circassien ou encore de petit matériel pédagogique divers, coloré etc.,  
Un univers sonore gai et dynamique.

### But

Marcher dans tout l'espace disponible et énoncer à voix haute un chiffre pour prendre sa place dans le comptage collectif des élèves de la classe.



### Opérations à réaliser

Réaliser collectivement le décompte du nombre d'élèves de la classe : au hasard, un élève débute en criant « Un ! » puis un autre tente de prendre la parole pour énoncer « Deux ! », un troisième crie ensuite « Trois ! » etc., chacun doit s'exprimer quand il le sent opportun. Chaque élève ne prend la parole qu'une seule fois pour aller au nombre total d'élèves de la classe. Si deux élèves prennent la parole simultanément : on recommence à zéro.

### Comportements observés

Les élèves se précipitent ou au contraire gardent le silence. Plusieurs élèves prennent la parole au même instant : rires, discussions.

### Critères de réussite

Parvenir à compter l'ensemble des élèves de la classe : (par exemple, aller jusqu'à 26 s'il y a 26 élèves)8

### Simplifications

Laisser une très longue période de balbutiements et, si vraiment le groupe échoue toujours...

- Réduire l'effectif  
Travailler en sous groupes puis associer les sous groupes  
Calquer une autre catégorisation arbitraire : ordre alphabétique, taille, âge...  
Travailler sur la mémorisation, reproduction et attribution à l'identique des mêmes numéros.  
Utiliser des signaux visuels : celui qui vient de parler s'immobilise.

Suggérer des solutions relatives à l'espace pour gérer le temps et la parole mais dans toute la mesure du possible laisser le groupe s'organiser seul :

- celui qui va parler se met à un endroit précis (marque à la craie) puis laisse cette place unique à un autre ;



- celui qui va parler se place derrière le dernier à s'être exprimé avant de prendre lui-même la parole ;

- les élèves forment un cercle ou une file indienne ;



- celui qui vient de parler envoie un signal, un regard, une orientation au suivant qu'il désigne ainsi.

### Complexifications

- *Communication, relations (partenaires, public), présence*

Se compter en silence avec des gestes codés : avec les doigts levés qui indiquent les chiffres.

- *Originalité*

Se compter dans une autre langue.

## Chaîne de jeux de mots *Vivacité d'esprit, concentration, mémorisation, attention*

### Compétences visées

Echanger communiquer à l'aide de codes et de signaux convenus et binaires  
Etre précis et sans ambiguïté dans le message transmis  
Mémoriser les conventions collectives et les appliquer

### Dispositif

Le groupe s'organise en cercle dans un espace matérialisé par des objets, des tracés, du matériel gymnique, circassien ou encore de petit matériel pédagogique divers, coloré etc. :  
Un univers sonore gai et dynamique mais discret.

### But

Transmettre un message clair à son voisin de gauche après avoir identifié et répondu au message reçu de son voisin de droite

### Opérations à réaliser

Entendre le message émis par son voisin de droite sur le cercle : par exemple « blanc ! » lui répondre alors « noir ! ». Emettre à son tour un message à son voisin de gauche en choisissant entre blanc ou noir...

Progressivement, l'enseignant ajoute de nouveaux codes binaires comme droit/gauche, plus/moins, grand/petit... L'élève répond à partir du code reçu mais peut adresser son propre message dans un autre code. Si mon voisin de droite me dit « grand ! », je réponds « petit ! » mais je peux ensuite proposer « blanc ! » à mon voisin de gauche qui devra alors me répondre « noir ! » et enchaîner lui-même par exemple avec « plus ! » pour espérer « moins ! ».



### Comportements observés

Difficulté à rester concentré : à répondre juste  
Difficulté à se repérer entre blanc et noir/droite et gauche : imbroglios, lapsus notamment lors de l'introduction de nouveaux codes.

### Critères de réussite

Le message circule sans erreur, régulièrement.

### Simplifications

Réduire le nombre d'élèves sur le cercle  
Ne donner au départ qu'une seule consigne : blanc/noir

### Complexifications

• *Communication, relations (partenaires, public), présence*

Introduction de nouvelles alternatives binaires  
Une complexification intéressante consiste aussi à énoncer des jours de la semaine pour attendre le jour d'avant : appeler « mercredi ! », pour entendre la réponse attendue « mardi ! » ou encore un chiffre, une lettre de l'alphabet...



• *Variables*

Combiner un geste à chacun des mots



### « WIZZ BOING »

Le message qui circule est seulement : « Wizz ! » : chaque élève le reçoit par exemple de son partenaire de gauche pour le transmettre à celui de droite

Le receveur peut aussi refuser la proposition en disant par ex «Boing !! » et en levant les bras et bombant le torse : le message repart alors dans l'autre sens

Progressivement l'enseignant ajoute de nouvelles règles sans prévenir qui « éliminent » momentanément un joueur en le plaçant au centre jusqu'à ce qu'un autre joueur soit à son tour « flashé » en flagrant délit !

Ainsi on peut être « Eliminé !! » pour avoir inversé le sens de rotation avant que le message ait fait un tour complet... pour avoir trop traîné avant de se tourner vers le joueur suivant, pour avoir bougé un pied, pour avoir bégayé, hésité...

L'enseignant fait preuve de beaucoup de mauvaise foi et sur ajoute des règles incongrues à tout bout de champ :

Si le joueur suivant se baisse, le message glisse directement au joueur suivant

Si le joueur suivant saute en l'air le message saute un joueur

Les joueurs « éliminés » s'enchaînent à vive allure, l'un prenant la place de l'autre au centre

• **Originalité**

Choisir à volonté des mots, des gestes, des noms, des bruits qui se font écho, qui créent une histoire commune

• **Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre**

Le message peut aussi circuler de façon non linéaire en établissant la communication d'abord par un regard intentionnel et directionnel vers la personne sollicitée

Jeu de communication et d'échange avec les autres  
*Respect de l'autre, confiance en autrui*

**Compétences visées**

Entrer en contact avec chaque personne du groupe, aller à la rencontre des autres  
Assumer sa silhouette, son personnage, prendre sa place dans le groupe

**Dispositif**

Un espace large mais circonscrit par des bancs, du matériel gymnique, circassien ou encore de petit matériel pédagogique divers, coloré etc.,  
Un univers sonore gai et dynamique mais discret.

**But**

Se déplacer, marcher dans l'espace disponible et dire bonjour à toutes les personnes que l'on rencontre

**Opérations à réaliser**

Quand on se trouve face à quelqu'un que l'on croise pour la 1re fois, lui dire bonjour à voix haute, distincte  
Dire bonjour à tout le monde, n'oublier vraiment personne (surtout ceux qu'on aime moins dans la classe)

**Comportements observés**

Chahuts des élèves les plus turbulents, cris et embrassades  
Non respect de la consigne de n'oublier personne

**Simplifications**

Constituer des sous groupes plus affinitaires  
Demander aux élèves de numéroter leurs bonjours à voix haute ex : « Hé bonjour Monsieur N°5 »  
Demander aux élèves de dire aussi le prénom de celui qu'ils saluent

**Critères de réussite**

Implication de tous les élèves, bonne humeur

**Complexifications**

• **Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre**  
Dire bonjour avec un contact particulier : serrer, frapper, toquer, tapoter, claquer, caresser, frôler, effleurer

• **Variables du mouvement**

Dire bonjour avec l'ensemble du corps : saluer, s'incliner, serrer dans les bras  
Dire bonjour avec le corps seulement, ou une partie du corps seulement, obligatoirement : la main gauche, les 2 mains ensemble... le bras droit, la tête, le buste, les yeux (cligner, plisser, rouler, baisser...).

• **Communication, relations (partenaires, public), présence**

Dire bonjour avec un sourire, une grimace, un rictus, un clin d'œil  
Dire bonjour du bout des lèvres

• **Originalité**

Dire bonjour en faisant un bruit, un son avec les doigts, la bouche : bailler, tousser, claquer...  
Dire bonjour avec une forme corporelle issue d'une culture, d'un rite social et/ou sportif (salut de judo, main sur le cœur, salut militaire, salutation asiatique...)



*Variante de la situation 3*

**« Bonjour ! je m'appelle... »**

**But**

Se déplacer, marcher dans l'espace disponible et intervenir soudainement à voix haute pour dire bonjour et se présenter

**Opérations à réaliser**

L'ensemble du groupe marche dans l'espace disponible en « écoute », en attente, en éveil  
Quand il le souhaite un élève « prend le pouvoir » en disant « Bonjour ! je m'appelle...Elodie ! »



Il marque des temps d'arrêts dans sa phrase : Il ponctue son propos  
Il s'immobilise totalement (le geste tue la parole) puis se remet en activité simplement

**Critères de réussite**

L'immobilité de l'intervenant « scotche » le groupe qui se tourne immédiatement face à lui  
Le groupe est réellement « captif » aux paroles de l'intervenant  
Le groupe reprend vie quand l'intervenant se remet en marche et décroche son regard



Lorsque le groupe perçoit l'intervention d'un élève, il s'immobilise et le regarde : cet élève prend l'ascendant sur le groupe, quand il le souhaite, il « libère » le collectif en se remettant en marche. Le groupe repart aussi.

**Comportements observés**

Difficulté à être le 1er à prendre la parole  
Elocution précipitée et/ou difficilement audible  
L'élève ne s'immobilise pas lui-même et donc ne génère pas l'immobilité du groupe



**Simplifications**

L'intervenant doit apprendre à arrêter le groupe, à se placer pour être immédiatement repéré  
L'intervenant doit apprendre à placer sa voix, à parler clairement, distinctement, lentement

# MISE EN PISTE : « Les Gromlos et les Molducs ou ... les Groseille et les Duquesnoy.... Ou Les Légumes longs et les légumes ronds ! » 4

Jeu d'organisations collectives improvisées  
*Disponibilité corporelle et mentale, réactivité*

Situation  
M. P N° 4

## Compétences visées

S'organiser collectivement dans des tâches collectives : répartir les rôles, les espaces selon des principes et des règles aléatoires mais communs  
S'engager dans une activité singulière où les logiques, les évidences sont mises à mal  
Jouer avec l'ambiguïté possible de la consigne : se réapproprier la consigne

## Dispositif

L'enseignant attribue successivement et alternativement à chaque élève un N° et un nom de famille au fur et à mesure des arrivées dans l'espace de la séance :

- « Toi tu es un « Gromlo » « ???... ». « Oui, tu es un Gromlo, le Gromlo N° 5 »
- « Et toi tu es un « Molduc » « ??? » « Oui, un Molduc, le Molduc N° 5 »
- « Toi tu es un autre Gromlo, le Gromlo N° 6... »
- etc.

Deux lieux de rendez vous fixes et identifiables sont précisés : par exemple devant 2 tourets ou bidons ou plinths sur lesquels l'enseignant pourra prendre une position surélevée

Un support musical dynamique et motivant pour les élèves

## But

Mémoriser un nom, un numéro, une consigne extérieure impérative, a priori absurde et incongrue  
S'organiser collectivement et dans l'urgence en réponse à des consignes ubuesques posées

## Opérations à réaliser

Mise en activité collective de la classe : trotter, se déplacer, jouer « gambader » « batifoler » collectivement dans un espace libre : au signal s'organiser au lieu de rendez vous le plus rapidement possible par « famille » :

« Gromlos » & « Molducs »

- se ranger en colonne, par ordre des numéros attribués... ou ordre inverse... !.



- se ranger par ordre de taille (laisser planer des ambiguïtés : du plus petit au plus grand ou l'inverse ?)
- se ranger en ligne. par ordre... alphabétique du prénom, du nom
- se ranger par famille par âge inversé
- se mettre par 2 de la même famille,
- se mettre avec 2 avec le n° suivant de sa famille
- se mettre par 2 avec le même N° de la famille adverse
- se mettre par numéros « impairs » ou « pairs » en mélangeant les familles
- se mettre par 3 : 2 d'une famille et un invité...



## Comportements observés

Pagaïlle et rires

Bonne humeur et plaisanteries sur les « égarés » qui ont oublié leur famille, leur N°....

## Simplifications

Bien annoncer le critère retenu

Donner des critères inattendus, farfelus qui pointent l'arbitraire de toute catégorisation sociale : initiale du prénom, couleur du T Shirt, pointure de chaussure

# MISE EN PISTE : « Les Gromlos et les Molducs ou ... les Groseille et les Duquesnoy.... Ou Les Légumes longs et les légumes ronds ! » 4

## Critères de réussite

Etre la 1<sup>ere</sup> famille à avoir mis en oeuvre la consigne parfaitement



-2 classes de CM2 (bien identifier le maître, le cancre, les « chouchous. »  
-2 mariages (bien identifier la belle mère, les témoins...)

## Complexifications

### • Variables du mouvement

Jouer sur le mode de déplacement initial

Jouer sur les formes collectives et positions lors des regroupements : en cercle, au sol, face à face, dos à dos, se tenir la main, se tenir aux épaules...



## Sécurité

Pour l'enseignant, être très vigilant sur les critères de catégorisation : pointer le caractère toujours arbitraire de toutes les catégorisations : le cirque comme subversion, et rejet des codes.

### • Communication, relations (partenaires, public), présence

Au signal les familles se regroupent avec une intention : on va prendre des photos : les 2 familles deviennent :

-2 équipes de football (insister sur l'attitude, le regard, la fierté...)

Chaîne de communication et d'échanges variés avec les autres  
*Écoute, disponibilité corporelle et mentale, mémorisation, respect de l'autre*

Situation  
 M P N°5

## Compétences visées

Pour s'échauffer, se déplacer, échanger  
 communiquer à l'aide de codes et de signaux  
 convenus et binaires

Comprendre une circulation : proposer et répondre :  
 mémoriser les conventions collectives et les  
 appliquer

## Dispositif

Un espace délimité : le groupe se dispose sur un  
 grand cercle

Un univers sonore chaleureux mais assez discret

## But

Entrer en relation avec les autres membres du  
 groupe : accepter les propositions et répondre  
 Poursuivre la transmission et la circulation des  
 messages corporels

## Opérations à réaliser

Un élève (A) (ou l'enseignant) démarre une  
 première « chaîne » : il se déplace en trottinant vers  
 un autre élève (B) et le sollicite avec une séquence  
 gestuelle convenue : par ex, arrivé face à lui, (A)  
 frappe dans ses mains : (B) répond : sauts verticaux  
 simultanés et frappes mains contre mains au dessus  
 de la tête. (A) prend la place de (B) sur le cercle et  
 (B) continue à transmettre le message à un élève  
 (C).....

En parallèle un autre élève (A') démarre une  
 seconde chaîne en entrant en relation avec (B') et  
 en prenant sa place... Puis une 3e chaîne à partir de  
 (A'')....

Très vite, plusieurs chaînes qui font appel à plusieurs  
 codes (voir ci-dessous) sont mises en circulation  
 conjointement.

## Comportements observés

Mise en activité immédiate des élèves,  
 enclenchement d'une chaîne, puis de deux ou trois  
 (identiques ou différentes)

Les élèves se déplacent en priorité vers leurs amis ou  
 en direction de l'élève diamétralement opposé

Les élèves « mélangent » les codes, oublient,  
 intervertissent les messages.

## Simplifications

Ne mettre en place qu'une seule chaîne au départ  
 pour s'assurer que chacun a bien perçu  
 l'organisation :

« je vais à la rencontre de l'autre, je lui fais un signe  
 convenu (frappes dans mes mains), il me répond  
 (saut vertical et frappes mains contre mains au  
 dessus de la tête), je prends sa place sur le cercle et il  
 part à la rencontre d'une autre personne...»

## Critères de réussite

La chaîne se met en place très vite et l'ensemble des  
 élèves est impliqué : personne n'est oublié

## Complexifications

### • Variables du mouvement

Instaurer rapidement différentes chaînes qui  
 s'appuient sur d'autres phrases et propositions  
 corporelles:

### Par exemple :

Proposition initiale : frappes à 2 mains sur sa  
 poitrine/réponse : tour à 2, coudes accrochés (type  
 folklore)

Proposition initiale : frappe du pied droit au  
 sol/réponse à 2 : frappes mains contre mains en  
 positions accroupies...

La convention proposée peut faire appel à des  
 coordinations, dissociations plus ou moins  
 complexes à réaliser, enchaîner : ex moulinets de  
 bras en sens inverse.

Le déplacement vers le partenaire peut s'effectuer  
 en variant les formes : sautillés, pas chassés, pas de  
 souris, reculons, cloche pied...

### • Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre

Les propositions peuvent impliquer davantage le  
 corps ou faire appel à des gestes  
 symboliquement/affectivement plus forts ou plus  
 sensibles

Ex : proposition initiale : frappes sur les  
 cuisses/réponse à 2 : hanche contre hanche



## Sécurité

Veiller à l'intégration de tous les élèves du groupe  
 Attention au choix des codes gestuels qui peuvent  
 déstabiliser l'intimité de certains élèves (contacts sur  
 certaines parties du corps)

*Variante de la situation 5*

***Le méli-mélo balle***

**But**

Même but que pour la situation 5 en faisant circuler un objet par un jeu de regards.

**Opérations à réaliser**

Sur un cercle, adresser un regard à un partenaire, être certain d'être reçu pour lui lancer une balle et aller alors prendre sa place sur le cercle

**Comportements observés**

Envoi trop rapide de la balle avant d'être sûr de la réception du message  
Accélération de la circulation collective

**Simplifications**

Supprimer dans un 1er temps le déplacement qui succède au lancer  
Demander aux élèves d'avoir un regard bien périphérique, de distinguer leurs 2 voisins immédiats  
Demander aux élèves d'être très vigilants sur la circulation des regards : à qui était adressé le dernier regard, donc très vite : d'où peut venir le suivant ? (donc la balle !)

**Critères de réussite**

La balle circule sans temps mort  
Tous les élèves sont sollicités à un instant ou un autre

**Complexifications**

La balle doit passer dans les mains de tous mais une seule fois avant de revenir au N° 1 (s'informer, mémoriser qui a déjà eu l'objet ou non)  
Instiller 2 ou 3 balles dans la circulation.

Jeu d'anticipation coïncidence

*Concentration, coordination, rythme, écoute, capacité à se projeter dans l'espace et le temps*

Situation  
M P N°6

## Compétences visées

S'échauffer en organisant son déplacement en lecture du milieu  
Incorporer une structure rythmique

## Dispositif

Groupes de cinq à 9 élèves (5 étant le minimum)  
Par deux, face à face, accroupis, les élèves tiennent 2 bâtons ou bambous à leurs extrémités. Les duos s'alignent côte à côte et les paires d'élèves frottent au sol deux bâtons tenus dans les mains dans un rythme régulier d'ouverture/fermeture des bras en se synchronisant les uns aux autres.

## But

Un élève se place à l'extrémité du groupe face aux bâtons, il doit sauter dans les espaces libres formés par les bâtons

## Opérations à réaliser

Traverser les bâtons sans se faire coincer les pieds : poser ses appuis dans des espaces ouverts mais qui vont se refermer au temps suivant.

## Comportements observés

Décalage de perception entre l'espace libre instantané et l'espace libre futur.

Problème de représentation de la situation à l'instant T+1

Problèmes de synchronisation des duos (ouverture ou fermeture au départ) qui rend impossible la traversée dans son intégralité à un rythme régulier

Appréhension des élèves : sauts hésitants, sur la pointe des pieds

Situation de blocage : l'élève s'engage puis est perdu ou au contraire s'affole.

## Simplifications

Imposer aux manipulateurs un rythme lent, bien martelé et parfaitement synchronisé pour donner des repères aux élèves qui sautent : « Ouvre ! Ferme ! Ouvre ! Ferme !... »

Utiliser la voix pour guider l'élève qui franchit (pose !, pose !, pose !... ou saute !, saute !, saute !)

## Critères de réussite

Traversée du parcours aménagé sereine et régulière, organisée par les ouvertures et fermetures des intervalles

Capacité à traverser le parcours au moins 3 fois consécutivement sans heurt des bâtons ou à enchaîner un parcours aller et retour sans sortie du dispositif.

## Complexifications

• **Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre**  
Organiser un parcours long ou plus complexe/espace : croiser les bâtons



Traverser selon des directions différentes (diagonale, à reculons...;)

## • Variables du mouvement

Ajouter un mouvement de tête, de bras...  
Construire un trajet avec des arrêts, ½ tours, sauts écarts  
Passer à cloche-pied, faire des sauts de lapins...



Manipuler un objet pendant la traversée

## • Communication, relations (partenaires, public), présence

Réaliser la traversée les yeux fermés en lecture auditive du milieu.

Chanter en rythme/ canon pendant la traversée  
Réaliser la traversée à 2 (ensemble, en cascade, en opposition...)

## • Spécificité de l'engin/Virtuosité

Accélérer ou varier le rythme des bâtons

## Sécurité

Veiller à réaliser l'exercice sur un sol bien stable et dégagé de tout autre objet.

Frotter les bâtons au sol sans les décoller

Ne pas tenir les bâtons par en dessous mais juste les maintenir légèrement par le dessus en les pinçant avec le bout des doigts pour pouvoir les lâcher le bâton dès qu'un contact se produit

Choisir des bâtons souples et assez longs (bambous)

Manipulations collectives d'objets  
*Coopération, adresse, concentration*

**Compétences visées**

Favoriser les relations  
Proposer différentes manipulations d'un même objet  
Ecrire et présenter une séquence brève et singulière

**Dispositif**

6 cartons de tailles différentes empilés à une extrémité de l'espace  
Espace de type « couloir » délimité avec un point de départ (A) et d'arrivée (B)  
Groupe de 5 élèves  
Chaque élève se dispose le long du chemin créé entre le point (A) et le point (B).



**But**

Déménager une pile de cartons d'un point (A) à un point (B) en faisant la chaîne

**Opérations à réaliser**

Faire passer les cartons un à un



Chacun des cartons doit transiter par chaque élève  
Chaque élève doit utiliser à chaque fois une manière différente de passer le carton à l'élève suivant : lancer, faire glisser au sol, frapper, faire rouler, poser sur la tête, etc.,

**Comportements observés**

Gestes rapides et peu précis  
Démobilisation à la chute de l'objet  
Envois des cartons !

**Simplifications**

Diminuer le nombre d'élèves et/ou de cartons  
Donner du temps avant la mise en route  
Identifier la longueur du trajet et les positions initiales des différents déménageurs

**Critères de réussite**

Elèves concentrés. Chacun tient son rôle jusqu'au bout y compris en cas de chute  
Une chute d'objet au maximum  
Les « manipulations » observées sont variées et originales

**Complexifications**

• **Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre**

Introduire des obstacles dans l'espace de travail  
Construire un itinéraire long et tortueux

• **Variables du mouvement**

Demander d'utiliser, mobiliser différentes parties du corps à chaque transport  
Jouer sur les variables temporelles du transport : arrêts, accélérations...  
Jouer sur l'énergie du mouvement : secousses, hésitations...

• **Communication, relations (partenaires, public), présence**

Introduire une contrainte de relation : contact, porter siamois...

• **Spécificité de l'engin/Virtuosité**

Proposer un tas d'objets très différents les uns des autres (valise, cône, chapeau, bouteille d'eau, cerceau, ...)

• **Originalité**

Déménager une série d'objets identiques mais éventuellement de tailles ou de matières différentes (bille, balle de tennis, boule, ballon...)



**Sécurité**

Etre vigilant au transport des objets si par exemple les élèves choisissent eux-mêmes les objets à déplacer  
Etre prudent relativement à la position du dos (si objets lourds, encombrants)  
Proscrire les envois, les trajectoires aériennes et inattendues de certains objets !



Réalisation de figures en réponse à des contraintes « saugrenues »  
*Vivacité, attention, tonicité, précision, imagination, rigueur*

Situation  
 M. P N° 8

**Compétences visées**

Produire, diversifier et préciser des formes corporelles originales et/ou signifiantes.  
 Montrer, oser : échanger et dialoguer avec l'autre.  
 Proposer des images, des formes, des énergies qui renvoient à des personnages, des états, des sentiments.

**Dispositif**

Un espace large mais circonscrit par des bancs, du matériel gymnique, circassien ou encore de petit matériel pédagogique divers, coloré etc.,  
 Un univers sonore gai et dynamique mais assez discret.  
 Un signal amusant et reconnu des élèves (clochette, sonnette de vélo, percussion...).

**But**

Au signal, réaliser des « statues » qui répondent aux consignes posées par l'enseignant  
 Une fois la statue identifiée ou validée, rompre l'immobilité.

**Opérations à réaliser**

Trotter, se déplacer librement dans l'espace imparti.  
 Au signal, s'immobiliser en statue en ayant par exemple :  
 – cinq appuis au sol ;  
 – trois appuis au sol mais pas les pieds ;  
 – trois appuis au sol dont le nez obligatoirement ;  
 – un seul appui au sol mais pas les pieds ni les fesses ;  
 – quatre appuis au sol mais pas les pieds ni les mains ;  
 – huit appuis au sol dont le front ;  
 – cinq appuis au sol dont la semelle droite et l'oreille gauche ;  
 – douze appuis au sol...

**Comportements observés**

Exploration, surprise  
 Difficulté à identifier, à comptabiliser exactement le nombre d'appuis  
 Contestations, rectifications...

**Critères de réussite**

Attention et application rigoureuse de la consigne posée  
 Choix de formes singulières  
 Pour les variables : reconnaissance du personnage de la statue par précision de la forme et pertinence de l'indice, du trait porteur de sens

**Simplifications**

Le nombre d'appuis et les contraintes doivent être choisis avec discrimination pour très vite induire des positions inattendues, des déformations corporelles,

des formes originales : par ex la consigne d'un seul appui induit une motricité pauvre.

**Complexifications**

• **Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre**  
 La statue peut être transportée par des déménageurs et érigée à un autre endroit, sur un piédestal, par exemple.  
 La statue est déboulonnée et couchée sur le côté sans se briser.



• **Variables du mouvement**

La statue adopte une position bizarre :  
 – elle a le ventre en avant ou les genoux fléchis ;  
 – elle penche ;  
 – elle a un membre cassé ;  
 – elle n'a pas de bras, pas de tête.



• **Communication, relations (partenaires, public), présence**

La statue s'anime subrepticement : clin d'œil, bruit, petit signe.



Elle reste imperturbable face aux tentatives de déstabilisation du public ou d'un perturbateur désigné.

Elle est copiée, clonée, reproduite à l'identique plusieurs fois : les copies sont juxtaposées.

La statue est composée de deux personnages :

- qui sont en contact par les mains ou un pied, puis progressivement par le dos, les épaules, les hanches, le front, une oreille, les fesses, etc. ;
- qui ont cinq points de contacts entre eux ;
- qui ont deux points de contact (dos et pied) ;
- un des deux ne touchant pas le sol et l'autre ayant un certain nombre d'appuis au sol ;
- qui ont un contact par les yeux ;
- qui se regardent, s'écourent, se frôlent ;
- qui se haïssent, s'exaspèrent, se jalourent, se dégoûtent.



**• Originalité**

La statue est :

- un personnage célèbre (dépasser vite la statue de la Liberté, Napoléon, Hitler, Charlot) ;
- un animal (attention au chien affairé à ses besoins) ;
- un personnage de BD ou de film ;
- un personnage historique ;
- l'enseignant ou l'élève lui-même (musée Grévin)

**Sécurité**

Nécessité d'un engagement de l'enseignant : dynamisme, rires, participation, précision des consignes

Le travail en musique permet de s'engager plus aisément



Jeu d'imitation et d'exagération de personnages ou de contextes variés  
*Présence, engagement, précision, imagination, rigueur*

**Compétences visées**

Entrer dans une activité expressive, signifiante  
Utiliser le corps et les déplacements pour suggérer  
Montrer aux autres  
Explorer les paramètres du mouvement (énergie)  
Distinguer les éléments et les traits essentiels qui font un caractère

**Dispositif**

Un lieu de passage matérialisé entre un point A et un point B (distants de 6 ou 7 m)



**But**

Se déplacer d'un point A à un point B à la manière de...

**Opérations à réaliser**

Signifier par les caractéristiques de son déplacement celui de différents personnages : par exemple Une petite fille,



un footballeur, un sumo, un militaire, un golden boy, une petite vieille, une grosse dame, une souris, un aveugle, un mannequin dans un défilé de mode...



**Comportements observés**

Variété et diversité des propositions : exagérations ou refus de s'engager réellement : tout accepter !

**Critères de réussite**

Identification et expression par les élèves du caractère, du trait qui suggère : qu'est ce qui fait «militaire» par exemple ?



**Simplifications**

Proposer de se déplacer d'abord comme des personnages très « typés » pour ensuite entrer dans une motricité plus pointue  
Les élèves de la classe passent successivement mais de manière très rapprochée : pas de focalisation importante sur chaque élève : le groupe défile vite, plusieurs fois...

**Complexifications**

• **Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre**  
Passages successifs rapprochés ou distants  
Passages par petits groupes/passage individuel  
Passages en musique/en silence

• **Variables du mouvement**

Les déplacements sont rectilignes ou au contraire sinueux : obstacles le long du parcours  
Les déplacements s'effectuent lentement, le personnage effectue un arrêt, un ½ tour  
Les déplacements s'effectuent à plusieurs : côte à côte ; l'un derrière l'autre ; face à face ; rencontres ; bonjours ; oppositions, séparations...  
Les déplacements s'effectuent selon des vitesses différentes: très lentement, très vite

• **Communication, relations (partenaires, public), présence**

Le personnage est confronté à une situation particulière :

– fort vent de face et maintien d'un parapluie



– Chien tenu en laisse



• **Originalité**

Jouer sur les espaces matières : explorer différents espaces via différents sens. Le personnage marche :  
 – sur un sol chaud, brûlant (du sable sur la plage)  
 – sur un sol mouillé (éviter les flaques d'eau)



– dans un champ avec de grandes herbes folles  
 – avec une ampoule derrière le talon gauche



– vêtu d'une mini jupe  
 – le plafond est vraiment très bas



– dans la nuit  
 – dans le froid  
 – dans des toiles d'araignée



– un caddy dont une roue est défectueuse  
 Le personnage éprouve des sentiments particuliers :  
 – ennui, lassitude, fatigue  
 – amour, attente, impatience  
 – peur, inquiétude  
 – joie

– sans faire de bruit  
 – sur un chewing-gum

**Sécurité**

Nécessité d'un engagement contigu de l'enseignant: dynamisme, rires, participation, précision des consignes  
 Le travail en musique permet de s'engager plus aisément, la connaissance de l'espace, l'habitude du lieu d'évolution facilite aussi l'investissement.

## Jeu collectif d'attention et de construction de l'espace *Vivacité, coopération, capacité à se projeter dans l'espace et le temps*

### Compétences visées

S'échauffer à partir d'une situation ludique, organiser son déplacement en lecture du milieu  
Coopérer pour produire des formes esthétiques et ou fonctionnelles, amusantes

### Dispositif

Toute la classe ou par demi classe (ex pour 16 élèves)  
Un espace d'environ 10m x10 m

### But

Pour la classe : protéger la souris du chat en réalisant des impasses, des sens interdits  
Pour la souris : échapper au chat  
Pour le chat : attraper la souris

### Opérations à réaliser

Les élèves se disposent en 4 lignes de 4 élèves par exemple distantes d'environ 1m 50. Ils se placent à distance, bras tendus : ils écartent les bras et s'effleurent du bout des doigts. Ils délimitent ainsi 3 rues et une ceinture périphérique autour du groupe, de la ville .

Quand ils font un quart de tour sur eux-mêmes : ils entrent alors en contact avec les élèves des lignes situées derrière ou devant eux et dessinent alors des passages nouveaux orthogonaux aux précédents : les boulevards.

Un chat cherche à attraper une souris dans le dédale de la ville.

Un guide (l'enseignant puis un élève) dirige le jeu en criant « rues ! » ou « boulevards ! » A cette consigne, l'orientation des élèves, les passages entre les rues ou les boulevards s'ouvrent ou se ferment autorisant ou interdisant le passage du chat et de la souris !

### Comportements observés

Au départ, difficulté à comprendre, visualiser la structure de la ville : les élèves refusent cet alignement en lignes et colonnes

Les espaces entre les lignes et les colonnes ne sont pas réguliers, équidistants.

Les « maisons » dans chacune des rues ne tournent pas dans le même sens et quelques élèves se trouvent de dos quand les autres sont de face (ce n'est pas un Pb !)

Le chat est rapide et perspicace et attrape la souris très vite

Au contraire la souris perçoit très vite les opportunités que lui offre le changement entre rues et boulevards et ne se fait pas attraper

Le guide est trop lent ou au contraire le guide change sans cesse l'orientation de la ville, ce qui perturbe la souris.

### Simplifications

L'enseignant est guide

La ville est composée de 16 ou 9 élèves

### Critères de réussite

Rires, activité joyeuse des élèves, engagement dans le « jeu »

Tous veulent passer chat ou souris ou guide  
Contacts entre les élèves sans appréhension (mixité..)

### Complexifications

#### • *Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre*

Il y a plusieurs chats dans la ville

Donner un nombre limité de modifications possibles de la ville

Placer des « bouches d'égout » dans les rues dans lesquelles le chat peut tomber ou au contraire la souris peut se réfugier

#### • *Paramètres du mouvement*

Varié les formes de déplacement : le chat ou la souris ont des handicaps (course à reculons, en pas de « souris », en pas de géant, mains croisées au dessus de la tête...)

#### • *Communication*

Resserrer les rues et boulevards de la ville : ne plus s'effleurer du bout des doigts mais se tenir aux épaules

Le chat et la souris doivent dialoguer : s'interpeller

Le chat ou la souris doivent chanter, raconter des histoires sans cesse

### Autres variables :

#### • *Spécificité de l'engin/Virtuosité*

Le chat ou la souris se déplacent sur un monocycle !

#### • *Originalité*

Le chat ou la souris transportent un objet (volumineux, encombrant, fragile, en équilibre..)

La souris marque des points (« gagne des vies ») en passant par carrefours désignés (balles ou foulards au sol à ramasser)

Le chat tend des pièges en interdisant par le dépôt d'objet des passages stratégiques

### Sécurité

Reprendre cette situation à différentes séances en variant les consignes pour permettre à chaque élève de vivre les différents rôles (frustration de n'être qu'un élément de la ville)

Situation  
Mise P  
N°10

## Jeu collectif d'observation, d'imitation et de déplacements *Observation, précision, attention aux autres, respect, rigueur*

Situation  
M. P N°11

### Compétences visées

Proposer et partager des figures, des déplacements collectifs ou encore des bruits, des mots, des formes, des attitudes, des états, des sentiments...  
Observer et reproduire des formes simples  
Prendre en compte les possibilités et ressources des partenaires

### Dispositif

Un espace large et aménagé de matériel gymnique, circassien ou encore de petit matériel pédagogique (cerceaux, cordelettes, percussions, cônes...)  
Un univers sonore gai et dynamique  
Groupes ou « balades » de 5 ou 6 élèves qui se suivent en file indienne

### But

Pour le chef clown qui se déplace en tête de colonne : Proposer un déplacement, une activité que les partenaires sont capables de reproduire  
Pour les apprentis clowns : reproduire à l'identique les actions du chef lors d'un déplacement collectif en file indienne



### Opérations à réaliser

Pour le chef clown, inventer des déplacements, activités les plus variées et originales possibles mais néanmoins reproductibles et réalisables par l'ensemble des clowns de la balade : explorer les verbes d'actions : sauter, tourner, grimper, reculer, balancer... mais aussi le matériel et les inducteurs disponibles : Ce que le chef de balade fait, les autres doivent pouvoir le percevoir et le reproduire : aller lentement, choisir des formes précises, claires qui ne soient ni périlleuses ni trop exigeantes émotionnellement.

Pour les apprentis clowns : reproduire à l'identique les propositions du chef, passer l'un après l'autre dans les différents lieux, espaces, explorés.  
Si le chef est mauvais, réaliser un coup d'état (d'éclat?) et prendre le pouvoir.

### Comportements observés

Le chef propose des déplacements simples puis progressivement par mimétisme avec les autres ballades, le répertoire moteur s'élargit ainsi que l'espace d'action



Rapidement les suggestions du chef s'épuisent, parfois tout comme l'énergie du groupe...

### Critères de réussite

Chaque élève du groupe passe chef-clown  
Les différentes balades ont exploré des registres moteurs et expressifs diversifiés et des espaces inhabituels: travail au sol, en hauteur, suspension, rotation, balancers...  
Activation cardio-pulmonaire, activité intense de l'ensemble de la classe, exploration, détournement, fatigue...

### Simplifications

Suggérer des modes de déplacements, donner des pistes, installer des espaces susceptibles de modifier les registres moteurs explorés



Demander de changer de chef régulièrement pour renouveler les propositions motrices  
Signaler, faire remarquer les balades originales pour explorer de nouvelles possibilités collectives

## Complexifications

### • *Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre*

Le chef clown engage sa balade sur des chemins périlleux : poutre, boule, espaliers, cordes



### • *Variables du mouvement*

Restreindre ou accroître progressivement l'espace, modifier son aménagement, induire des formes de déplacement en demandant, interdisant certains contacts avec le sol, en obligeant des changements de directions, de sens

Poser des consignes inattendues : par exemple, les clowns souffrent de handicaps : pas de bras, unijambistes...

Les clowns ont les 2 jambes attachées (très serrées ou au contraire relativement lâches)

Quand 2 balades de clown se croisent, se coupent, les apprentis en reste changent de balades

### • *Communication, relations (partenaires, public), présence*

Un des clowns de la balade est aveugle (yeux bandés)

Les clowns se tiennent par la main et ne peuvent pas se lâcher.



Lorsque la musique s'arrête les clowns s'immobilisent s'assoient

Les balades de clown s'agglomèrent progressivement pour ne faire plus qu'une.

### • *Spécificité de l'engin/Virtuosité*

La balade de clown peut ou doit utiliser certains accessoires, transporter des petits objets, se les transmettre...



Les clowns sont chargés de gros objets volumineux dont ils ne peuvent se défaire

### • *Originalité*

Les groupes sont constitués à partir d'un critère commun, d'une convergence particulière et inattendue

### Sécurité

La sécurité passive est maximale : dans cette phase d'exploration, les élèves doivent pouvoir grimper, sauter... sans se mettre en danger

Le chef clown est « responsable » : il ne conduit pas sa balade dans des actions inconsidérées

Jeu d'écoute et d'attention à l'autre  
*Concentration, disponibilité, précision .*

**Compétences visées**

Sentir la « présence » de ses partenaires notamment grâce au regard périphérique  
S'organiser à 5 ou 6 dans un déplacement en prenant en compte la disponibilité de ses partenaires

**Dispositif**

6 élèves par groupe disposés en ligne (en vague !) d'un côté de la salle



**But**

Atteindre en même temps que l'ensemble du groupe l'autre côté de la salle  
Se déplacer collectivement en vague

**Opérations à réaliser**

- Se déplacer en marchant en regardant la ligne d'horizon tous ensemble sans se donner un signal de départ

Démarrer de dos, se tourner, puis avancer, s'arrêter au point donné tout cela ensemble, à l'écoute.

Ensuite dire son prénom chacun son tour en respectant le rythme défini par les premiers.

Enfin se retourner et repartir au fond avec toujours cette consigne de l'écoute.

Désigner des regards extérieurs qui font des retours sur l'attitude, l'écoute et le respect des consignes.

**Comportements observés**

Départs décalés ; les élèves peinent à se coordonner



Un élève prend la direction des opérations et les autres calent leur déplacement sur lui  
Étirement progressif de la « vague »

**Critères de réussite**

Les élèves sont concentrés, appliqués à maintenir la cohésion de la vague, le groupe constitue plus qu'un.

La vague donne une impression d'unité, de déferlement.

**Simplifications**

Réduire le nombre d'élèves si la cohésion est trop menacée

Modifier la distance à parcourir

Donner des consignes avant le départ, des indications sur les informations pertinentes à prendre : regard, respiration...

Aider les élèves à se caler collectivement avec des moyens individuels pour chacun mais porteurs de sens : nombre d'appuis, vitesse de déplacement, orientation du regard...

**Complexifications**

• *Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre*

Supprimer la vue pour un ou deux élèves du groupe et demander aux autres élèves d'être davantage à l'écoute des aveugles

• *Variables du mouvement*

Poser des contraintes relatives au déplacement, aux contacts, aux appuis, trajets, orientations individuels ou collectifs

• *Communication, relations (partenaires, public), présence*

Jouer sur le nombre d'élèves

Les éléments de la vague sont en contact par le bout des doigts, bras tendus latéralement.



• *Originalité*

Les différents éléments de la vague sont reliés par un objet : grand élastique, corde...

Un fond sonore caractéristique est proposé qu'il convient de suivre ou au contraire de contester...

Variable : sur le trajet mais la vague dépose un ou deux petits cailloux que l'on récupérera ou laissera sur le chemin du retour

**Sécurité**

Rester vigilant lors de la variable avec les yeux fermés ou si les élèves adoptent des orientations inverses.

Jeu traditionnel (détourné) d'attention et de déplacement dans l'espace  
*Vivacité, curiosité, spontanéité, présence, capacité à se produire seul devant les autres.*

Situation  
 M. P N°13

### Compétences visées

S'échauffer, entrer dans une activité de jeu.  
 S'engager dans une expression singulière face à la classe  
 Oser et prendre un risque affectif.

### Dispositif

Un espace délimité et encombré d'agrès, d'objets stables les plus divers possible : plinths, bancs, caisses, pneus, bobines, chaises, moutons et cheval, tabourets...

Nombre d'objets = nombre d'élèves moins un.

Un signal sonore, amusant, inattendu : grelot, trompette, piston, claquoir, cornet, klaxon, sonnette d'office, téléphone !

### But

Se percher le plus vite possible au signal pour ne pas avoir à s'acquitter d'un gage saugrenu pour l'élève le dernier perché

### Opérations à réaliser

Repérer les perchoirs disponibles en fonction des positions des autres élèves. Se déplacer en trotinant dans tout l'espace disponible, explorer les différents lieux et objets.

Au signal jouer à « chat perché » : grimper et s'immobiliser sur un agrès ou un objet disponible (ne pas être deux sur le même promontoire). Ne pas « tricher » comme par exemple tourner sans cesse autour d'un même objet pour grimper dessus plus vite que les autres.

Le dernier se voit attribuer « un gage » inattendu et incongru : il grimpe sur un objet central par rapport au groupe et effectue son gage devant la classe.

#### Exemples :

- réciter à voix haute la table de multiplication de 3, de 7, etc. ;
- réciter l'alphabet à l'envers en commençant par Z ;
- chanter la gamme ou siffloter un air ;



- mettre un chapeau ;



- lire une belle phrase ;



- lire une citation en latin dans les pages roses du dictionnaire ;
- réciter trois verbes irréguliers en anglais ;
- conjuguer un verbe (si possible du 3e groupe) à l'imparfait du subjonctif ;
- faire une grimace ;
- chanter une chanson ;





- lire et répéter très vite une phrase imprononçable (jeux de langage) ;
- donner la main à... une fille, un garçon, l'enseignant, le gardien du gymnase ;
- lever les bras très haut ou saluer très bas.

### Comportements observés

Le dynamisme excessif des élèves génère des bousculades au moment du signal. Les élèves sont surpris par la nature des gages. Certains font exprès de perdre dès qu'ils ont compris la nature des gages.

### Critères de réussite

Encouragements et applaudissements du reste de la classe.



Silence attentif et curiosité du reste de la classe. Placement de la voix, du geste : clarté du propos.

### Simplifications

Choisir un gage adapté à la personnalité de l'élève concerné : ne pas lui faire violence si c'est un élève timide, inversement prendre quelques risques avec des élèves plus fanfarons.

Exemples :

- proposer éventuellement deux gages au choix ;
- retirer deux ou trois promontoires et instaurer des gages collectifs.

### Complexifications

#### • *Prise de risque/Remise en cause de l'équilibre*

Etre prudent dans le choix des gages selon les élèves : donner des gages plus ou moins « neutres » ou au contraire qui engagent affectivement

#### • *Variables du mouvement*

Jouer sur les formes de déplacement avant le signal sonore.

Jouer sur les positions sur le perchoir : assis, à plat ventre, à genoux, etc.

#### • *Communication, relations (partenaires, public), présence*

Jouer sur le nombre d'élèves réunis sur le même perchoir : par deux, un garçon/une fille, dos à dos, se tenir par la main...



Donner différents signaux sonores qui renvoient à différentes conditions. Exemples : un son = seul sur le perchoir ; deux sons = à deux sur le perchoir.

#### • *Virtuosité*

Donner des gages qui renvoient plus spécifiquement au jonglage. Exemple : en fin de cycle, exécuter une figure, une routine particulière.



#### • *Originalité*

Imaginer des gages personnalisés, à « rebonds » pour une séance ultérieure.

### Sécurité

Veiller à la parfaite stabilité des promontoires : solidité et équilibre

Veiller à ne pas faire violence à certains élèves par la nature du gage proposé

## Jeux de communication et d'échanges avec les autres *Vivacité, concentration, mémorisation, attention*

### Compétences visées

Echanger, communiquer à partir d'expressions traditionnelles  
Explorer le patrimoine des allitérations ou assonances pour créer des effets sonores, visuels

### Dispositif

Travail à trois  
Un petit espace de travail (environ 4m x 4m) qui deviendra espace scénique en disposant des accessoires et objets

### But

Par 3, choisir et déclamer un vire langue ou vire oreille.  
Proposer une petite restitution musicalo scénographique : une manière de le dire : opéra, slam, rap, écho, 3 voix...  
Un « moment musical »  
Le dire aussi avec le corps et un objet.  
Utiliser un banc ou 3 chaises, tabourets.

### Opérations à réaliser

Choisir collectivement une phrase difficile à prononcer ou à comprendre :

#### Ex de Vire Langues :

- Natacha n'attacha pas son chat Pacha qui s'échappa . cela fâcha Sacha qui chassa Natacha
- Six chats chauves sous six souches de sauge sèche.
- Au bout du pont , la cane y pond ; auprès du pont, la poule y pond.
- Qui a bu l'eau du lac ? L'âne au lac a bu l'eau du lac.
- Les chaussettes de l'archi duchesses sont-elles sèches ?
- Didon dina dit-on du dos d'un dodu dindon
- Si six scies scient six cyprès, six cent six scies scient six cent six cyprès
- Six souris sous six lits, sourient sans souci de six chats
- Le commissaire aux commissures se set du commis comme bouc émissaire
- Ton thé t'a-t-il ôté ta toux ?
- Chez les papous, y'a des papous papas et des papous pas papas. Chez les papous papas y'a des papous papas à poux et des papous papas pas à poux. Et chez les papous pas papas, y'a des papous pas papas à poux et des papous papas pas à poux et chez les papous à poux, y'a des papous à poux papas et des papous à poux pas papas

*Ex de Vire Oreilles : (NB on peine à comprendre. C'est souvent du vieux français.)*

Haut nid pie a-t-elle ? bas nid, cane a-t-elle, en mare cane est-elle ? au nid, pie a ; bas nid, cane a ; en marre cane est.

Ane et ver et taupe ont-ils os ? âne a os, ver non, taupe si.

Latte ôtée, trou si fait, rat s'y met

### Comportements observés

Curiosité amusement  
Discussions, échanges entre les élèves pour choisir le vire-langue ou le vire-oreille

### Simplifications

Donner des consignes ou des contraintes plus fortes pour orienter le travail : sur l'espace, sur le temps.

Partir de dos, en ligne...

Faire appel à des procédés de composition simples : Utiliser le canon, l'unisson, la répétition, l'accumulation, la soustraction, l'accélération etc., Placer un silence, une immobilité totale à un instant précis puis reprendre parfaitement en chœur

### Critères de réussite

Le groupe parvient au terme de sa restitution sans « trébucher » ni sur les mots ni sur les gestes.

Curiosité, intérêt, attention des spectateurs

### Complexifications

#### • Paramètres du mouvement

Obliger le groupe à passer par 3 endroits différents, 3 orientations différentes

#### • Communication

Demander aux élèves de sortir de leur poche un petit objet et de l'intégrer à la séquence

Adopter une position particulière : faire une photo initiale qui imbrique les différents personnages

Demander d'énoncer les phrases à des hauteurs de voix différentes, dans des tonalités distinctes, des rythmes différents

Prendre des accents, des attitudes etc. rigides, cools, culturellement ou socialement marqués

Ajouter des gestes- signes (attention ! t'es fou !, au revoir !, mon œil !, j'sais pas !, couci couça !) à des moments définis de la séquence.

### Autres variables :

#### • Originalité

On peut aussi explorer d'autres jeux de mots : les mots -marabouts ou encore partir d'expressions toutes faites (notamment sur le corps)

Des expressions familières, des leitmotivs

Situation M P  
N 14

Jeux acrobatiques collectifs

Tonicité, gainage, alignement corporel maîtrise des rotations simples, placement du dos .

Situation  
M. P N°15

**Compétences visées**

Produire des formes circassiennes acrobatiques originales  
S'engager dans une activité acrobatique mais aussi expressive

**Dispositif**

Tapis et surfaces de réception sécuritaires

**But**

Réaliser des figures acrobatiques simples, amusantes, signifiantes seul ou à plusieurs

**Opérations à réaliser**

Tourner, se déplacer, se gagner (souvent en quadrupédie faciale), corps tendu ou groupé pour réaliser des figures issues du patrimoine circassien et gymnique

• **Les exercices sur deux, trois ou quatre appuis**

– Le placement du dos : droit, rond, creux (quatre appuis).



– Le petit chien qui lape très loin (quatre appuis).



– Les déplacements divers sur trois ou quatre appuis, face au sol ou face au ciel, en avant, arrière, latéralement...

– L'isométrie sur deux appuis : par exemple, sur pointe de pied droit et avant bras gauche.



– Les sauts de lapins en avant, en arrière.



• **Les pompes**

– A genoux.



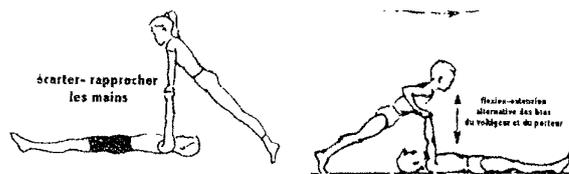
– Normales, en contre-haut, en contrebas, bras serrés, bras écartés.



– Sur un bras, sautées, frappées (frappes dans les mains).

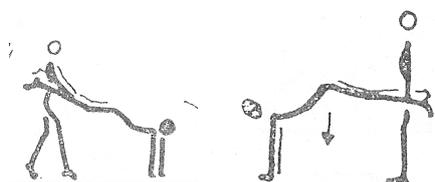
– À deux : un élève est couché sur le dos, bras tendus au-dessus de lui à la verticale ; l'autre est face et derrière lui, en mains à mains bras et corps tendus:

- a) l'élève au sol réalise des pompes « corses »,
- b) l'élève en appui ventral réalise des pompes,
- c) les deux élèves réalisent des pompes de concert.

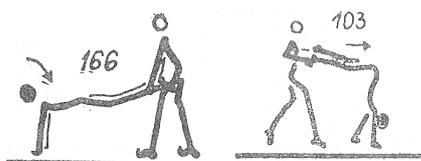


• **Les brouettes**

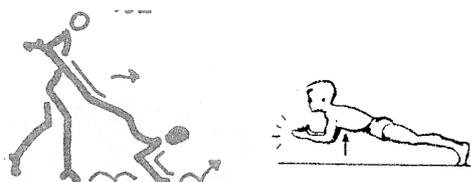
NB : le porteur tient les jambes assez haut, au niveau des genoux, pour éviter le dos cambré.



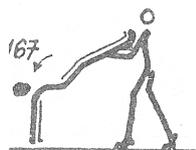
– La brouette se déplace normalement.



- La brouette est cassée : elle se déplace sur main, main, coude, coude, main, main, coude, coude...
- La brouette a perdu ses poignées : le porteur ne tient pas les jambes, c'est la brouette qui serre la taille par contraction des adducteurs.
- La brouette est sauteuse : le porteur la tient très haut et l'aide en donnant aussi une impulsion.

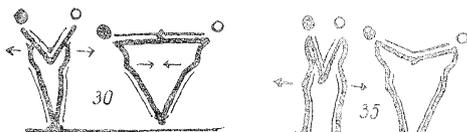


– La brouette est à l'envers, ventre face au plafond.

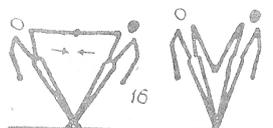


• **Les contrepoids**

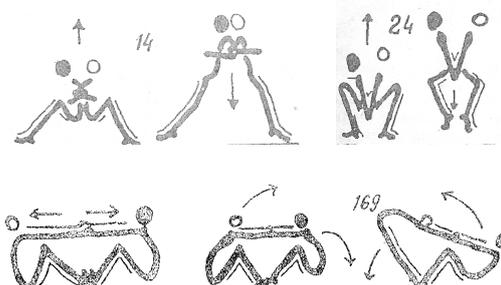
– A deux, face à face debout et pieds coincés, mains jointes : fléchir puis tendre les bras.



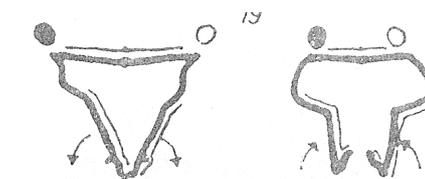
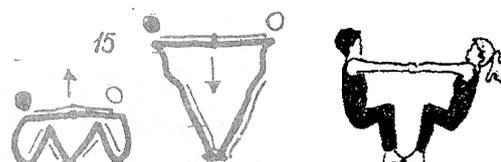
– A deux, côte à côte : se tenir d'une seule main.



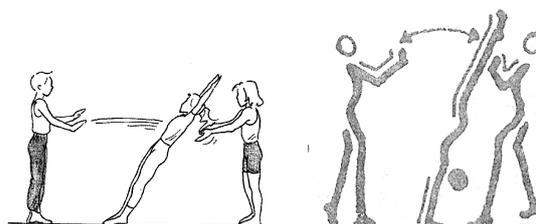
– A deux, assis face à face, mains tenues, genoux fléchis et pieds coincés : remonter debout puis redescendre, s'asseoir bras tendus.



– A deux, assis dos à dos, genoux fléchis : remonter debout par opposition de forces, sans l'aide des mains, puis redescendre s'asseoir.



– A trois, la bouteille saoule .



**Comportements observés**

Problème de gainage et de stabilité.  
Rires, effondrements collectifs.

**Critères de réussite**

Gainage, maintien et stabilité des figures.  
Déplacements équilibrés.  
Absences de chute, ou autres effondrements collectifs.



**Simplifications**

Selon la maîtrise constatée chez les élèves, choisir des niveaux de difficultés optimaux : privilégier les exercices à deux avant de passer aux exercices collectifs.

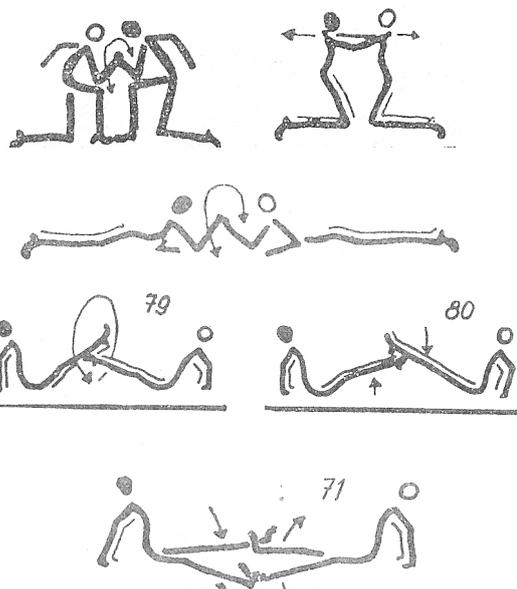
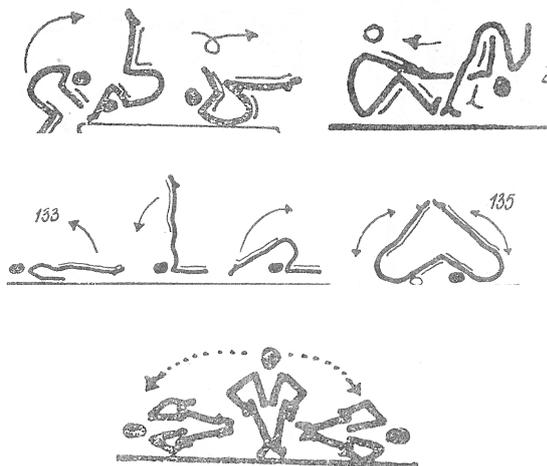
– réaliser aussi des mini combats (attention sécurité) de coqs, de crabes...



**Complexifications**

• **Variables du mouvement**

Réaliser aussi des culbutos, des chandelles, des roulades costales, des culbutos en tailleur semelle contre semelle.



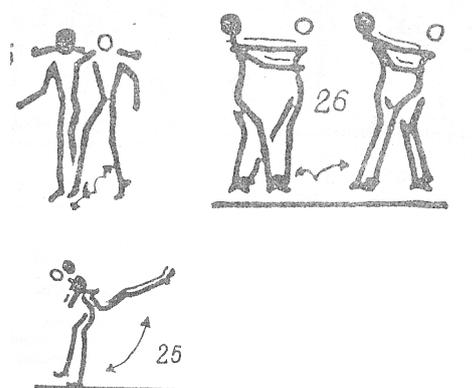
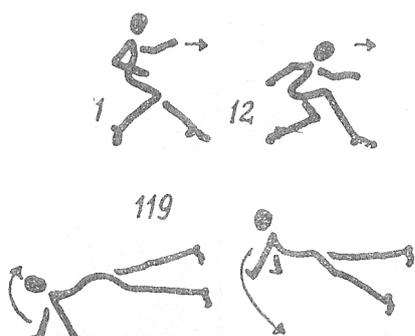
• **Communication, relations (partenaires, public), présence**

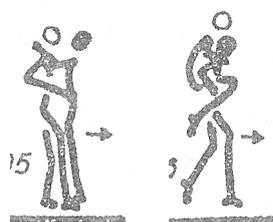
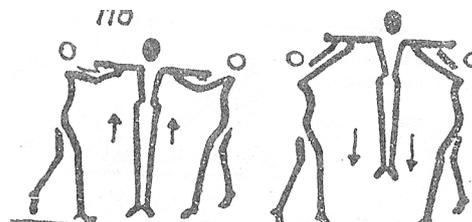
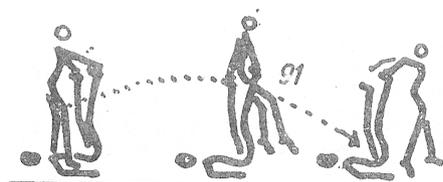
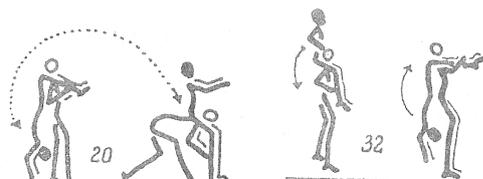
Varier à l'infini les déplacements quadrupédiques en jouant notamment avec les plus jeunes sur l'imaginaire et par ex le monde des animaux :

– se déplacer comme un crabe, un canard, un éléphant, une chenille, un manchot, une girafe...

• **Originalité**

Explorer les jeux traditionnels enfantins : saute mouton, porters en chaise, marche-pied, la quille, les cloches...





### Sécurité

Echauffement complet de la colonne dorsale, cervicale, lombaire  
Vérification des gainages, placement du bassin, verrouillage des ceintures