

ACTIVITÉS PHYSIQUES, SPORTIVES ET ARTISTIQUES, DE L'ENSEMBLE COMPLÉMENTAIRE

CIRQUE		CONCEPTS EN JEUX		CYCLE TERMINAL : NIVEAU 1			
<p>Dans le cadre de l'enseignement de l'éducation physique et sportive, les activités physiques, sportives et artistiques sont enseignées de façon intégrée et globale, en tenant compte de la diversité des élèves et de leurs capacités. Elles sont enseignées de façon progressive et globale, en tenant compte de la diversité des élèves et de leurs capacités.</p>							
<p>CONNAISSANCES; savoirs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Symboles essentiels du cirque : <ul style="list-style-type: none"> - plans, cercle... - vertige, chute ou danger posés... • Différences de construction d'un numéro • Notion de jeu d'acteur • Domaines de l'athlétisme (légion avec les séries,....) • Dimension du problème (lancer avec les élastiques, l'équilibre,....) 		<p>Techniques et tactiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Travail avec trois objets • Précision du déplacement des objets de leur fonction initiale pour les lancer ou jongler, aux positions ou en évolutions • Artisticité formes corporelles et formes des trajectoires dans les lancers-attraper • Règles de l'équilibre sur un objet mobile sans perturber la stabilité du jongleur • Appropriation des caractéristiques élastiques des personnages 		<p>Connaissance de soi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualiser les formes de corps et les formes de trajectoire • Caractériser les correspondances • Savoir le corps de sa verticalité tout en préservant la jonglerie (d'équilibre, de stabilité ou de lancer-attraper) • Jeux sur le déséquilibre et l'équilibre de corps dans les déplacements • Choisir un niveau de verticalité compatible avec le personnage joué 		<p>Savoir - faire sociaux</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettre en place avec les autres des situations, des usages communs (vocaliques, gestes) pour faire ensemble (signal de départ, d'arrêt,....) • Connaître les limites de sa verticalité physique pour la contrôler • Rester vigilant sur les risques que présente son (ses) partenaire (s) pour intervenir • Début à l'issue d'une prestation de son respect amoralisé 	
<p>SITUATION PROPOSÉE</p> <p>Au travers d'un thème simple (projet artistique) choisi par les élèves, mettre en place un environnement physique et jeu élastiques d'un personnage pour produire à plusieurs une situation, un numéro.</p> <p>Les problèmes personnels doivent s'inscrire aux prestations collectives, et la manipulation des objets se développer au fil du temps.</p> <p>Contraire, à des moments particuliers, en fonction des questions et les aspects chorégraphiques, artistiques, théâtraux doivent préserver la logique circassienne.</p>							

CIRQUE		CARRÉ CIRCULAIRE		CYCLE TERMINAL, NIVEAU 1	
<p>Différencier les manifestations du cirque, de la culture et de la technique. Analyser les spectacles de cirque en fonction de leur contenu technique, artistique et culturel. Connaître les différents types de cirque et les différents métiers du cirque.</p>					
CONNAISSANCES: Interrelations		Techniques et techniques		CONNAISSANCES: procédures	
<ul style="list-style-type: none"> • Préhension des articulations des grands cirques actuels • Grand cirque contemporain ou de l'histoire du cirque • Evolution des différents disciplines • Lecture d'un spectacle de cirque • Logique de construction de différents niveaux 		<ul style="list-style-type: none"> • Isoler, décrire et utiliser le matériel sous l'angle de l'unité du matériel • Déterminer le rôle de présentation des figures de cirque au spectacle • Introduire un tempo-cyclus dans l'exécution d'un acte de cirque pour créer une intensité 		<ul style="list-style-type: none"> • Se représenter l'espace d'exécution pour régler la position du spectacle du spectateur et en déduire l'axe relationnel • Régler son mouvement pour contrôler la qualité de la projection • Jouer sur la prise de risque objectif et subjectif pour créer de l'émotion 	
<ul style="list-style-type: none"> • Savoir - faire acrobatiques 		<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostiquer avec le spectateur et les participants au travers du risque • Savoir le numéro : utiliser le rôle (attribution) dans son interposition pour maîtriser le contact avec le spectateur ou les participants • Répondre, analyser une prestation, en débiter pour la faire évoluer 		<p>SITUATION PROPOSÉE</p> <p>Élaborer autour d'un concept, un numéro de cirque, soit en un groupe (2 à 5), de 2 à 4 minutes utilisant plusieurs techniques de cirque. Créer une pièce technique pour travailler sur la prise de risque personnelle. Celle-ci intégrera un jeu avec l'équilibre, les formes plastiques, le langage interprété (exemple de concept : "trafic"; éléments abstraits : tous les objets mis à disposition doivent être utilisés pour jongler ou se déplacer; contrastes en mouvement, jeu de en même temps).</p>	