Un module d’enseignement AUTOUR DU JONGLAGE /apprentissage en cycles 2 et 3

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Les contenus d’enseignements de la compétence au cycle 2** | | | |
| **CE QU’IL Y A APPRENDRE**   * Par rapport à une motricité spécifique * Par rapport au corps * Par rapport à soi/aux objets * Par rapport au temps * Par rapport à l’espace * Par rapport aux autres | **CAPACITES** | **CONNAISSANCES** | **ATTITUDES** |
| Acquérir et développer un répertoire moteur spécifique en rapport avec les objets utilisés  Accentuer le début et la fin par un arrêt : Immobilité et regard  Moduler l’amplitude des trajectoires  Introduire une rupture  Pouvoir agir avec les autres en utilisant un paramètre de composition  Agir en relation avec l’autre les autres, établir une relation de coopération | Savoir ce qu’il y a à apprendre  Connaître le but et le résultat de son action  Mettre en relation manière de faire et résultat de l’action  Savoir et comprendre un ou deux paramètres de l’activité  Identifier les différents rôles  Mémoriser ses actions  Connaître au moins 2 moyens de créer des effets | Se comporter en spectateur attentif et respectueux  Savoir se concentrer rapidement,  Rester concentré jusqu’à la fin du numéro.  Accepter de répéter  Prendre en compte les critiques des spectateurs  Accepter la prestation de l’autre au sein d’un groupe. |
| **Liens avec les autres domaines** | Evoquer et conserver une trace de son action  Construire et utiliser un code pour conserver la mémoire des actions et les échanger  Enrichir un référent commun | | |
| **Rapports à la culture** | Décrire un effet dans une production de jonglage  Observation et échanges autour d’une production  Donner à voir : partager un moment de création et faire découvrir une approche créative de l’activité « cirque » | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Les contenus d’enseignements de la compétence au cycle 3** | | | |
| **CE QU’IL Y A APPRENDRE**   * Par rapport à une motricité spécifique * Par rapport au corps * Par rapport à soi/aux objets * Par rapport au temps * Par rapport à l’espace * Par rapport aux autres | **CAPACITES** | **CONNAISSANCES** | **ATTITUDES** |
| Acquérir, développer, affiner un répertoire moteur spécifique en rapport avec les objets utilisés en amplitude et en précision. Enchaîner des actions  créer ou recomposer ses actions  adapter les paramètres du mouvement au service de l’intention et de l’effet  ajuster le mouvement aux contraintes  choisir  simplifier  Agir en relation avec l’autre les autres, pour l’autre | Savoir ce qu’il y a à apprendre  Connaître le but et le résultat de son action  Reconnaître les différentes manières de faire en fonction des effets créés  Savoir et comprendre deux ou trois paramètres de l’activité  Mémoriser ses actions  Connaître au moins 2 moyens de créer des effets  Annoncer/donner une intention | Se comporter en spectateur attentif, respectueux et curieux  Savoir se concentrer rapidement,  Rester concentré jusqu’à la fin du numéro.  Accepter de répéter  Prendre en compte les critiques des spectateurs  Accepter la prestation de l’autre au sein d’un groupe.  Accepter de débattre dans le groupe pour choisir |
| **Liens avec les autres domaines** | Argumenter  Evoquer et conserver une trace de son action  Construire et utiliser un code pour conserver la mémoire des actions et les échanger  Enrichir un référent commun | | |
| **Rapports à la culture** | Décoder dans une production de jonglage la relation entre effets et intentions  Observation et échanges autour d’une production  Spectacle pour donner à voir : partager un moment de création et faire découvrir une approche créative de l’activité « cirque » | | |

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 maitre 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 va 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 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 a encore les bras levés.

Une fois qu’on a relancé l’objet on croise les bras

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

*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 jonglage 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

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 lancers, petits lancers, échangés donnés dans la main etc)

1 règle d’échange

nature des objets

Un autre exemple d’outillages :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | | | | |
| 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. | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. Avec son oreiller ou son drap trouver différentes façons de le faire évoluer dans l’espace 2. à l’arrêt de la musique l’objet s’arrête 3. . Montrer l’ensemble des éléments que l’on a inventé à un autre élève 4. chacun choisit 2 éléments et les apprend à l’autre 5. on accumule nos 4 éléments et on les présente à un autre groupe | L’objet ne s’arrête pas  Etre immobile au départ et à la fin (l’enseignant ne déclenche la musique que lorsque tous les élèves sont immobiles) | Seul au milieu des autres  Par 2 : on regroupe les élèves ayant le même type d’objets  un acteur, un spectateur observateur puis renversement des rôles | La nature des objets | 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  Nommer les actions sur les objets  En classe, revenir sur les dessins effectués et nommer les éléments |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Choix des objets à jongler : **des oreillers et des taies**  Phase de découverte (cycle 2, cycle 3) : **Outiller**  (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 | | | | |
| Objectifs pour l’enseignant : 2 séances  Rendre lisibles les jonglages  Installer les attitudes d’observation. Apprendre à regarder et à coder  Créer un répertoire commun. | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. par 2 : Avec son oreiller ou son drap reprendre la phrase apprise lors de la séance précédente 2. . chaque groupe code son mouvement à l’aide d’un dessin codé et échange sa fiche avec un autre groupe. 3. Chaque groupe apprend la nouvelle phrase d’un autre duo 4. chaque duo montre la phrase apprise au duo qui l’a inventée | Rechercher la lisibilité du mouvement de l’objet et du corps  La qualité du codage= les autres duos peuvent reproduire notre phrase | Par2  Par 4 :un duo acteur , un duo spectateur observateur puis renversement des rôles | La nature des objets :  Les duos oreillers apprennent à un duo oreiller ou à un duo taie  Les musiques | 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. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Choix des objets à jongler : **des oreillers et des draps**  Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances. **Outiller**  (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 | | | | |
| Objectifs pour l’enseignant :  Installer des règles d’échanges 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 | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. par 2 : chercher, travailler une règle d’échange à 2 2. chaque groupe code son mouvement à l’aide d’un dessin codé et échange sa fiche avec un autre groupe. 3. Chaque groupe apprend la nouvelle phrase d’un autre duo en changeant 1 paramètre (nombre d’objets, position des jongleurs, nature des objets) 4. chaque duo montre la phrase apprise au duo qui l’a inventée | Rechercher la lisibilité du mouvement de l’objet et du corps  La qualité du codage= les autres duos peuvent reproduire notre phrase  Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée | Par2  Par 4 :un duo acteur , un duo spectateur observateur puis renversement des rôles  Par 4 : Entre duo qui ne se sont pas échangés de phrase | La nature des objets : taie ou oreiller.  Le nombre d’objet : 1,2,3 (à 2 jongleurs)  La position des jongleurs :de face, côte à côte, dos à dos, en file  Le nombre de jongleurs : 2, 3,4 | Echanger autour des fiches réalisées. Nécessité de produire un code commun concernant la circulation de l’objet, les lancers les positions des jongleurs  Réalisation d’un répertoire de classe. |
| Choix des objets à jongler : **des oreillers et des draps**  Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances | | | | |
| Objectifs pour l’enseignant :  INSTALLER DES deplacements avec les objets **Outiller**  Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder  Créer un répertoire commun concernant les déplacements | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. Se déplacer en avant avec son objet dans un couloir sans qu’il s’arrête entre l’entrée et la sortie.   sortie  entrée   1. en AR 2. Se déplacer librement en rajoutant une action : sauter, tourner, tomber, glisser 3. Se déplacer avec son ou ses objets en les portant d’une manière insolite 4. chacun réalise une fiche « déplacements » et code ses « trouvailles » | Départ immobile. fin immobile. les objets ne s’arrêtent pas | Tous ensemble  Puis 4 couloirs fonctionnent en parallèle  un acteur, les autres spectateurs observateurs puis changement des rôles | 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 | Echanger autour des fiches réalisées.  Réalisation du répertoire de classe. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Choix des objets à jongler : **des oreillers et des draps**  Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances | | | | |
| Objectifs pour l’enseignant :  INSTALLER DES deplacements des objets. **Outiller**  Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder  Créer un répertoire commun concernant les déplacements | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. un à deux objet s 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   sortie  entrée   1. en Aller-Retour, puis plusieurs allers retours 2. En plusieurs aller-retour en rajoutant une action du corps : sauter, tourner, tomber, glisser 3. en Aller-retour continu chacun réalise une fiche « déplacements » et code ses « trouvailles » | Départ immobile. fin immobile. les objets ne s’arrêtent pas pendant leur transport | Par 4  un acteur, les autres sont spectateurs observateurs puis changement des rôles | La nature des objets : taie ou oreiller.  Le nombre d’objet :0, 1,2, de plus que de personnes  La règle d’échanges  1  2  3  4  5  6  La disposition des jongleurs  Le mouvement des jongleurs | Echanger autour des fiches réalisées.  Réalisation du répertoire de classe. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Choix des objets à jongler : **des oreillers et des draps**  Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances | | | | |
| Objectifs pour l’enseignant :  enrtichir les JONGLAGES : o**utiller**  **On va jouer sur les contrastes**  Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. choisir une fiche jonglage 2. Reprendre le mouvement en recherchant :   -une grande amplitude de mouvement des objets  -une faible amplitude de mouvement des objets | Départ immobile. fin immobile. les objets ne s’arrêtent pas  Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée  Les spectateurs identifient les 3 éléments | Par 4  L’espace est matérialisé et orienté.  grand  moyen  petit |  | Echanger autour des fiches choisies. par le quatuor nommer les actions, les décrire  Conserver une trace (vidéo, codage…) de ce premier enchainement |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Choix des objets à jongler : **des oreillers et des draps**  Phase de découverte (cycle 3) : 2 à 3 séances | | | | |
| Objectifs pour l’enseignant :  COMBINER ECHANGES jonglages déplacements  Mettre en commun les éléments les apprendre, regarder et coder | | | | |
| Tâche et but | Critère de réussite | Dispositif humain et matériel | variables | Traces  (liens avec les autres compétences attendues du socle) |
| 1. choisir une fiche ECHANGE et une fiche JONGLAGES. une fiche déplacement et un type d’objets 2. Chaque groupe travaille pour combiner les différents éléments dans le sens échange, déplacement puis jonglage 3. chaque groupe montre sa production à un autre groupe | Départ immobile. fin immobile. les objets ne s’arrêtent pas  Chaque groupe montre la phrase initiale et la phrase transformée  Les spectateurs identifient les 3 éléments | Par 4  L’espace est matérialisé et orienté.  Ech  Depl  Jongl. |  | Echanger autour des fiches choisies. par le quatuor nommer les actions, les décrire  Conserver une trace (vidéo, codage…) de ce premier enchainement |