



- Cirque -

Inventer ses Acros



Problème pro :

- En cirque,
- proposer un travail technique et collectif,
- où il s'agit de créer des figures acrobatiques
- afin de rendre les numéros plus originaux et/ou spectaculaires.

La situation / Le dispositif d'apprentissage

Objectif :

→ Inventer, rendre originale, plus spectaculaire une figure acrobatique.

Dispositif :

→ Il s'agit d'une séquence en autonomie, guidée par une fiche de travail. (Cf Annexe).

. Chaque troupe (4, 5 élèves) a une fiche de travail.

. But du jeu : la troupe doit « inventer » un maximum de figures pour se rapprocher de la récompense « Acrobate d'or » (Cf critère de réussite).

. Le processus de création est guidé : pour développer une idée :

- 1) les élèves « partent » d'une figure déjà connue, simple, avec porteur : ici, la brouette ou la tour Eiffel.
- 2) Puis ils la personnalisent grâce aux inducteurs dans les bulles : on peut « piocher » dans une ou plusieurs bulles pour rendre plus spectaculaire sa figure.

Par exemple, on peut imaginer un groupe qui part de « La tour Eiffel » ET place le voltigeur à genou, entrain de jongler, pendant que les porteurs avancent.

Comment les groupes se font valider leur figure :

- Le prof circule dans la salle et valide les figures.
- En cas de figure réussie, l'enseignant coche 1 figure dans le tableau des récompenses.

Organisation spatiale :

- La salle est « découpée » en autant de zone de travail que de troupes.

Contenus visés : Au-delà de la réalisation technique des figures...

Au niveau méthodologique :

- Connaitre et utiliser les différents inducteurs permettant de « personnaliser » une figure.
- Proposer des idées au groupe ET écouter les propositions des autres.
- Qui fait quoi dans la figure ? Comment on s'y prend pour réaliser notre bonne idée ?
- A partir de quel moment on considère que notre figure est maîtrisée pour la présenter au prof ?
- En fin d'exercice, les élèves n'oublieront pas de « sélectionner » leur 2 meilleures figures (leur donner un nom, les dessiner) : -> se mettre d'accord, les retenir en vue d'un futur numéro.
- On doit voir apparaître des figures originales, très différentes d'un groupe à l'autre, et bien « éloignées » des 2 figures de base !

Annexe

Créer - Réviser - Valider

INVENTER une figure avec des PORTEURS?

Changer la **POSITION** des porteurs : allongé, assis, à 4 pattes, etc...

OU

Le TOUR EIFFEL

+

AJOUTER un voltigeur ou un porteur

=

Figure inventée !!

Faire **BOUGER** la figure : soit le voltigeur change de position; soit faire avancer (reculer, pivoter, etc...)

Rendre le rôle du voltigeur **plus DIFFICILE** : yeux bandés; encore plus en équilibre; ajouter des figures rigolotes; jongler; etc...

Tableau des récompenses :

1 figure créée	2 figures créées	3 figures créées	4 figures créées	5 figures créées	6 figures créées	7 figures créées	8 figures créées	9 figures créées	10 figures créées
Acrobate en CHOCOLAT	Acrobate en CHOCOLAT	Acrobate en CHOCOLAT	Acrobate de BRONZE	Acrobate de BRONZE	Acrobate d'ARGENT	Acrobate d'ARGENT	Acrobate d'ARGENT	Acrobate d'ARGENT	Acrobate d'OR

Vous devez retenir vos 2 meilleures figures !

Figure 1 (dessiner et donner un nom)

Figure 2 (dessiner et donner un nom)



Idées / Astuces pour ANIMER (pour que ça fonctionne mieux...)

- Entrecouper la situation de bilans intermédiaires qui permettent de faire ressortir, mutualiser les bonnes idées et faire quelques démonstrations de figures intéressantes.
- Validation des figures : pour éviter que ce soit le « bazar » et que vous vous fassiez interpellé toutes les 10 secondes pour valider une figure : passer dans les groupes toujours dans le même ordre. Lorsque vous passez dans la zone de travail d'une troupe, celle-ci montre toutes les figures inventées. RQ : Lorsque ce n'est pas son tour, la troupe ne doit pas interpellé le prof; elle doit attendre son tour en répétant la figure ou en inventant une nouvelle.
- Insister en fin d'exercice sur le fait de « retenir » les 2 « meilleures » figures du groupe (les dessiner, leur donner un nom). En effet, l'objectif de ré-exploiter ces figures lors de numéros ultérieurs.



EVOLUTIONS possibles, VARIABLES...

- L'idée est ici de partir de 2 figures simples déjà travaillées pour les rendre plus originales, plus spectaculaires. On peut très bien partir d'autres figures... ou de ne partir de rien !.
- Changer les inducteurs : pour modifier la figure, ajouter des roulades, des figures de jonglages.
- Changer le système de validation :
 - ❖ c'est le groupe d'à côté qui valide.
 - ❖ c'est un inapte. Celui-ci peut même passer avec une tablette : filmer, cadrer, supprimer les « ratés », renommer les figures réussies avec le nom du groupe, etc... autant de contenus relatifs à l'utilisation de l'outil numérique.

Pourquoi ça fonctionne ?



Au niveau motivationnel :

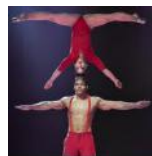
- Liberté liée à la création, à la possibilité d'inventer, de personnaliser.
- Critères de réussite : un tableau des récompenses qui se remplit progressivement au fur et à mesure de la séance... et qui amène petit à petit la troupe vers l'« acrobate d'or » !

Au niveau des apprentissages :

- Le processus de création est « cadré » : des figures de départ (à « déformer ») ; des inducteurs pour donner des idées sur le « comment ».
 - Afin d'une part, de donner des idées, un point de départ aux élèves (les guider).
 - D'autre part, d'avoir une base commune et donc de faire apparaître des contenus communs à toute la classe.



INVENTER une figure avec des PORTEURS?



La BROUETTE



Changer la

POSITION des

porteurs : allongé,
assis, à 4 pattes, etc...



OU



AJOUTER un voltigeur
ou un porteur



Figure inventée !!

La TOUR EIFFEL



Faire **BOUGER** la figure : soit le
voltigeur change de position ; soit faire
avancer (reculer, pivoter, etc...)

Rendre le rôle du voltigeur **plus**

DIFFICILE : yeux bandés ; encore plus en
équilibre ; ajouter des figures rigolotes ; jongler ; etc...



Tableau des récompenses :

1 figure créée	2 figures créées	3 figures créées	4 figures créées	5 figures créées	6 figures créées	7 figures créées	8 figures créées	9 figures créées	10 figures créées
Acrobate en CHOCOLAT	Acrobate de BRONZE				Acrobate d'ARGENT				Acrobate d'OR

Vous devez retenir vos 2 meilleures figures !

Figure 1 (dessiner et donner un nom)

Figure 2 (dessiner et donner un nom)