



- 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.

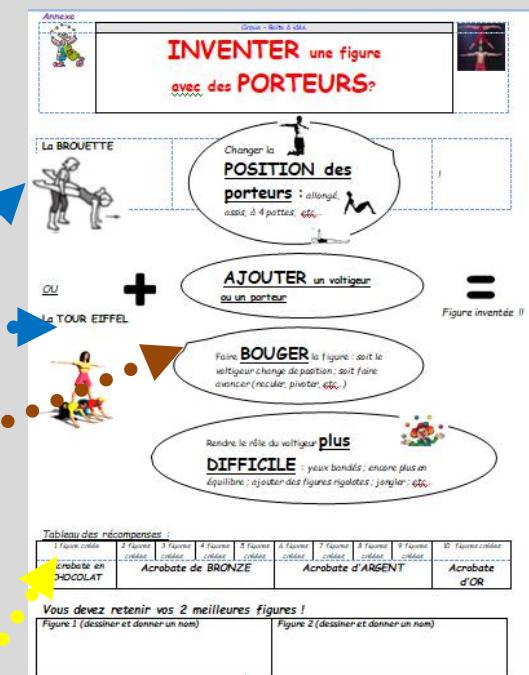
Organisation spatiale :

- 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 !





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 interpeller 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 interpeller 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 ».
 - o Afin d'une part, de donner des idées, un point de départ aux élèves (les guider).
 - o 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

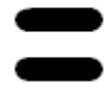
porteurs : allongé,
assis, à 4 pattes, etc...



OU



AJOUTER un voltigeur
ou un porteur



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)