

Jeux d'échauffement

- Jeu des numéros

Objectif : augmentation de la température corporelle et développement des capacités de concentration, mémorisation et de vivacité et entrée dans le thème de leçon.

Déroulement : les élèves courent en dispersion. L'enseignant annonce que le numéro 1 est associé à l'action : tous à plat ventre par exemple. Ainsi, lorsque les élèves entendent « numéro 1 ! », ils doivent vite réaliser l'action correspondante. Ensuite, l'enseignant annonce l'action à faire correspondant au numéro 2 (ex : tous les pieds en l'air) puis n°3 (Par 2, Roméo et Juliette) n°4 (une statue représentant la colère) n°5 (réaliser un saut tordu) etc.

Possibilité d'aller au moins jusqu'à 5 numéros. Une fois présentés, l'enseignant annonce les numéros dans le désordre et donne des gages aux élèves les plus en retard ou qui se sont trompés (ex : faire 3 sauts extension).

Les actions peuvent aussi concerner des actions motrices mais aussi des postures ou actions liées à du jeu d'acteur.

- Jeu du 1,2,3 Soleil

Objectif : précision de la forme et des arrêts, interprétation motrice et émotionnelle.

-normal (qualité des formes et des appuis), avec formes (anguleuses, rondes..).

-idem avec émotion : être fier de vous, être craintif, furieux, timide, être terrifiant ou être terrifié,..

-idem mais évolution progressive des émotions : du mépris à l'admiration (/ à celui qui compte)

-idem par 2 : non vas y toi d'abord, moi plus beau que lui...

enjeux : expression, qualité des formes, capacité d'adaptation, à modifier + ou –rapidement son émotion

Le meneur ne doit pas compter trop vite. Laisser un demi groupe en spectateur pour apprécier les effets produits

Situations d'apprentissage

- Situation 1 : Les Anges Gardiens

par 3 ou 4 et variantes qui peuvent être déclinées tout au long du cycle

OBJ : Rentrer dans une démarche acrobatique de création. Rendre responsable du corps de l'autre. Intégrer les parades au numéro.

- **Variante 1** « L'humain » marche entouré par ses anges gardiens. Quand il s'arrête, inspirer (pour donner le sens de la chute aux autres) et laisser partir le poids du corps dans une direction, les anges retiennent et ramènent « l'humain » en position debout. Puis les élèves changent de rôles sans parler, tous passent dans celui de l'humain.
- **Variante 2** les anges accompagnent l'humain au sol (augmenter l'amplitude petit à petit. *Celui qui tombe est tonique mais pas raide : possibilité de se relâcher au fur et à mesure que l'on arrive au sol.* Indicateur de confiance de celui qui se laisse aller : ne pas piétiner pendant la descente au sol. Anges : mettre les mains sur le corps pour la confiance.
- **Variante 3** avec composition : les anges trouvent une façon de relever l'humain par un chemin détourné, en utilisant le moins possible les mains. Cette façon est composée (donc fixée) par le groupe pour chaque humain
- **Variante 4** avec jeu d'acteur interprétation : l'humain se déplace avec une démarche *ridicule* (imitée par ses anges) et chute *sérieusement* (imité par ses anges).
- **Variante 5** avec jeu d'acteur composition et interprétation : c'est chaque sous-groupe qui décide de deux états émotionnels contrastés (ex : belliqueux/passif, en colère et joyeux,

raide/mou, léger/ lourd...). Le public doit trouver quels sont les deux états choisis par le sous-groupe.

- Situation 2 : Le passing proche en mouvement (duo)

Objectif : Un passage de "passing proche" (vu sur la vidéo de "crida company" auparavant ; à 1min 30 : <https://www.youtube.com/watch?v=FZpYWUK0rKY>) : l'idée est d'aller à l'encontre des passings traditionnels où les élèves sont statiques et où les balles circulent. Ces passings sont intéressants dans un premier temps, mais ils sont vite limités pour exprimer des sentiments, une relation ou pour coller avec le thème choisi par les élèves.

Dans un passing proche en mouvement, ce sont les jongleurs qui se déplacent, jouent avec l'autre, avec le corps de l'autre. Les balles se passent de mains en mains, sous la jambe, dans le dos. On ne cherche pas à augmenter le nombre de balles, mais à complexifier les échanges et les manipulations de l'autre et des balles. Les jongleurs s'attrapent, se tirent, se soulèvent...

Déroulement : Etape 1 : visionne la vidéo une première fois, puis une deuxième pour attirer le regard des élèves sur les éléments importants à retenir.

Etape 2 : on donne la consigne aux élèves. Il s'agit par 2, de créer un mini enchaînement avec 2 balles en tout, où les jongleurs ne sont jamais face à face statiques mais cherchent plutôt à jouer avec le corps de l'autre.

Les élèves doivent réaliser dans l'ordre :

- un passing « traditionnel » statique vu auparavant (3 balles, 5 balles...) puis doivent trouver une manière de ranger les balles et d'en garder que 1 chacun
- un dialogue action réaction
- un porté original
- un moment d'unisson basé sur le module appris juste avant
- des formes de corps dans lesquelles passent les balles ou des parties du corps.
- une fin

Rôle de l'enseignant et conduites typiques : Lors de cette étape, l'enseignant va être confronté à des profils différents d'élèves pendant cette phase de recherche.

Certains duos fonctionnent bien. Pour ceux là, nous pouvons leur demander de regarder où ils en sont, puis de cibler quelques passages qui gagneraient à être précisés (les élèves hésitent, bâclent leur mouvement...). Enfin, nous pouvons travailler sur l'énergie et ses variations : leur imposer un arrêt ou un ralentissement...

D'autres duos partent dans plein de directions, ne construisent rien. Nous leur demandons de fixer les idées. Pour cela, nous pouvons aller jusqu'à écrire l'enchaînement. Nous demandons de choisir une position de départ puis un mouvement. Puis une autre passe. Les élèves recommencent : position de départ, puis mouvement 1, mouvement 2... Puis recherche un mouvement 3. Puis recommence au début => travail sur la méthode de création (Domaine 2).