

C.C.F. BAC E.P.S. - ARTS DU CIRQUE - Lycée Notre Dame des Missions Charenton le Pont - Menu P.Angué

COMPETENCES ATTENDUES

Niveau 4 :

Composer et présenter une pièce collective à partir des différents arts du cirque, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE :

A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque : jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat). La troupe (mixte si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes (articule des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Elle se réapproprie l'espace disponible, délimité par l'enseignant, en créant une mise en piste originale (disposition du matériel, installation d'un univers par des objets, des accessoires). La durée du numéro est comprise entre 3 et 6 minutes. La troupe et le spectacle ont un nom et la pièce a un titre. Les circassiens présentent leur pièce devant un groupe de spectateurs qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.

2013	POINTS	Degrés d'acquisition du Niveau 4		
ECRITURE ET MISE EN PISTE	/8			
Utilisation Pertinente et Originale des éléments scéniques : Costumes, Accessoires, Décor, Maquillage, Objets...	4	Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals, Effets scénique pauvre 1	Le choix et l'utilisation des objets, accessoires, costumes sont fonctionnels. 3	Utilisation pertinente, originale et poétique des éléments scénographiques, effet de surprise. 3-4
Niveau d'utilisation de la Musique	1	Le musique est un simple fond sonore sans lien avec le propos 0.25	La musique est adaptée aux circonstances et indique les moments clés. 0.5	L'univers sonore est varier et sert le propos : musique, son, bruitage, silence, texte. 1
Niveau d'utilisation 3 à 6 min de l'Espace et du Temps (-1 si trop long)	1	Le numéro reste majoritairement frontale, statique 0.25	L'espace est le plus souvent à deux dimensions. Le numéro est structuré dans le temps et l'espace. 0.5	L'espace d'évolution intègre trois dimensions. 1
Création collective et Mise en piste & Filage	1	La mise en piste accompagne le projet de façon mal exploitée ou neutre. 0.25	La mise en piste soutient le projet et fait l'objet d'une recherche esthétique. 0.5	Le développement du projet est approfondi. 1
Le Titre	1	Le titre est plaqué, étranger au spectacle. 0.25	Le titre éclaire et initie le spectateur. 0.5	Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur les mots, le sens... 1
ENGAGEMENT EMOTIONNEL	/4.5			
Interprétation du personnage	4	Montre seulement un savoir faire Réticences à entrer dans le jeu d'acteur, ou récitation, engagement timide, ou à faible portée 0 - 1	Artiste convaincant, engagé dans « son rôle », de façon intermittente. Personnage est défini 2 - 3	Interprétation convaincante et continue du personnage. Personnage est écrit. 4
Relation avec le spectateur	0.5	Pas ou peu de relation, Regard bas et fuyant 0 - 0,15	La relation avec le spectateur se joue surtout au niveau du regard 0.25	Relations palpables. Le spectateur est interpellé, pris à partie comme un partenaire 0.5
ENGAGEMENT MOTEUR	21:5 = /4.5			
Niveau de Difficulté : Jonglerie ou Equilibre (N1 à N7)	7	1 - 2 - 3	4 - 5	6 - 7
Passing : Difficulté et Originalité	3	Statique sans combinaison 1 seul engin pour le groupe ou 1 engin par artiste, relations simples 1	1 à 2 engins par artiste. Les relations sont complexes dans 2 dimensions de l'espace 2	2 à 3 engins par artiste. Les relations sont complexes et/ou originales dans les 3 dimensions de l'espace 3
Autres Dimensions Circassiennes : Jonglerie, Equilibre, Acrobatie, Virtuosité (N8 à N10)	3	Techniques simples ou limite son engagement à une seule famille. 0 - 1	Utilise 1 autre engin (N3) ou manipulation originale 2	Virtuosité dans l'engin choisi (de N8 à N10) Utilise 1 autres engins (N5) 3
Originalité et Détournement : manipulations d'objets, déplacements, portés, relations, ...	2	Aucun détournement, aucune création de figure 0 - 0.5	Quelques Détournements simples sans beaucoup d'originalité 1	Détournements Originaux et variés 2
Niveau de Maîtrise	6	Plusieurs ratés gênent le bon déroulement du numéro 1	Les figures ne sont pas toujours maîtrisées, mais l'élève est capable d'« effacer » les ratés éventuels en les exploitants. 2 - 3 - 4	Le numéro est maîtrisé en permanence avec amplitude et prise de risque. 5 - 6
OBSERVATION ET APPRECIATION D'UNE PRESTATION	/3	Prélève des indicateurs mais reste sur une perception globale 1	Met en relation indicateur et projet 2	Analyse les indicateurs prélevés du numéro. 3

NOMS DES ARTISTES					
ECRITURE et MISE EN SCENE	/8	/8	/8	/8	/8
ENGAGEMENT EMOTIONNEL	/4.5	/4.5	/4.5	/4.5	/4.5
ENGAGEMENT MOTEUR	/4.5	/4.5	/4.5	/4.5	/4.5
APPRECIATION	/3	/3	/3	/3	/3
NOTE	/20	/20	/20	/20	/20

BAC EPS - ARTS DU CIRQUE Réf national B.O. spécial N°5 19 juillet 2012

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE :		
<p style="text-align: center;">Niveau 4 :</p> <p>Composer et présenter une pièce collective à partir des différents arts du cirque, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.</p>		<p>A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque : jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat). La troupe (mixte si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes (articule des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore.</p> <p>Elle se réapproprie l'espace disponible, délimité par l'enseignant, en créant une mise en piste originale (disposition du matériel, installation d'un univers par des objets, des accessoires).</p> <p>La durée du numéro est comprise entre 3 et 6 minutes. La troupe et le spectacle ont un nom et la pièce a un titre.</p> <p>Les circassiens présentent leur pièce devant un groupe de spectateurs qui apprécie la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant.</p> <p>Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4		
<p>Composition Note collective 8/20</p>	<p>Écriture de la pièce 6 points</p>	<p>De 0 à 3 points Organisation spatiale et temporelle aléatoire et approximative. L'ensemble relève davantage d'une juxtaposition de séquences individuelles, répétitives et monotones. Le monde sonore est un simple support musical. Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals. La présentation reste majoritairement frontale, statique.</p>	<p>De 3,5 à 4,5 points Le numéro est structuré dans l'espace et le temps. Un choix avisé d'orientations, de procédés de composition souligne ponctuellement le propos pour mettre en évidence quelques temps forts. Au moins 2 dimensions de l'espace scénique sont exploitées. Le monde sonore est adapté et indique les moments clés. Le choix, l'utilisation des objets et le rythme de la présentation sont en lien avec le propos.</p>	<p>De 4,5 à 6 points Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur, et différents niveaux (du sol à un espace aérien). La troupe approfondit l'utilisation des procédés de composition (unisson, canon, inversion, ...) Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur, des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.</p>
	<p>Création collective et mise en piste 2 points</p>	<p>De 0 à 1 point Aléatoire-neutre Le titre est plaqué, étranger au spectacle. La mise en piste accompagne le projet de façon mal exploitée ou neutre. Les images sont confuses, maladroites.</p>	<p>De 1 à 1,5 points Pertinent Le titre éclaire et initie le spectateur. La mise en piste soutient le projet et fait l'objet d'une recherche esthétique. Le développement du projet artistique est mené à terme et crée une communication avec le spectateur. La disposition des accessoires est anticipée.</p>	<p>De 1,5 à 2 points Original-poétique Le développement du projet artistique est approfondi Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens. La mise en piste reflète un parti pris esthétique original et renforce le projet.</p>
<p>Interprétation Note individuelle 09/20</p>	<p>Engagement moteur 4.5 points</p>	<p>De 0 à 2 points L'élève reproduit des figures, routines simples apprises et stabilisées ou limite sa prise de risque à une seule famille. Les registres et jeux d'équilibre, de jonglage, d'acrobatie sont réduits et juxtaposés. La prise de risque est minimale ou excessive. Les réalisations ne remettent pas en question l'équilibre habituel ou au contraire celui-ci est constamment menacé. La préparation approximative du matériel occasionne des contretemps dans la réalisation du numéro.</p>	<p>De 2 à 3,5 points Le candidat recherche l'originalité. Il combine et articule plusieurs techniques ou au contraire en exploite une seule. Il place son coup de projecteur dans celle où il excelle. La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée. (Des solutions de réchappes sont prévues.)</p>	<p>De 4 à 4,5 points L'élève construit son interprétation à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes. (De nouvelles figures sont proposées en combinant, articulant, approfondissant une ou plusieurs techniques des différents arts du cirque.) Le passage individuel fait apparaître une certaine virtuosité, des créations originales et personnelles. La prise de risque est anticipée. En cas de difficulté, la continuité du numéro est assurée par des techniques de réchappe anticipées.</p>

	<p>Engagement émotionnel 4.5 points</p>	<p>De 0 à 2 points Présence subie Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à des confusions (trous de mémoire, répétition, improvisation, gag, caricature). Le regard est bas, fuyant, posé sur les partenaires.</p>	<p>De 2 à 3,5 points Présence intermittente Dans son numéro, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. L'élève est présent, convaincant, avec un regard placé, une respiration adaptée même s'il peut parfois être déstabilisé. Le regard est devant, dans le public, sur les autres.</p>	<p>De 4 à 4,5 points Présence engagée et convaincante continue L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation continue, délibérée avec le spectateur par des effets de scène et des prises de risque.</p>
<p>Appréciation Note individuelle 03/20</p>	<p>Appréciation d'un numéro dans sa qualité de composition 3 points</p>	<p>De 0 à 1 point Repère les routines et les procédés utilisés sans faire le lien au projet initial. Prélève des indicateurs, reste sur une perception globale.</p>	<p>De 1,5 à 2 points Apprécie les procédés de composition utilisés en lien avec le projet. Identifie les temps forts et les coups de projecteur de la pièce. Met en relation indicateurs et projet.</p>	<p>De 2 à 3 points Repère les images données et les procédés de composition en rapport avec le propos et l'univers. Reconnaît et analyse à l'issue de la prestation l'impact émotionnel. Analyse la relation entre indicateurs prélevés et effets produits.</p>

BAC EPS - ARTS DU CIRQUE Réf national B.O. spécial N°5 19 juillet 2012

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE :			
<p>Niveau 5 :</p> <p>Composer et présenter une création collective concise et originale qui intègre plusieurs arts du cirque, (jonglage, acrobatie, équilibre), en s'engageant et s'affirmant affectivement et techniquement. Les élèves spectateurs apprécient la qualité de réalisation et d'interprétation des éléments constitutifs de la pièce et la pertinence du propos expressif.</p>		<p>Les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque : jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat)</p> <p>La troupe (mixte si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes ; articule des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore.</p> <p>Elle s'approprie un espace en délimitant sa piste, en disposant son matériel, en créant son univers (objets, accessoires) en maintenant son public derrière une ligne imaginaire ou matérialisée.</p> <p>La durée du numéro est comprise entre 3 et 6 minutes.</p> <p>La troupe et le spectacle ont un nom, une affiche et un programme spécifient la trame, le canevas de la pièce.</p> <p>Les circassiens présentent leur numéro devant un groupe de spectateurs qui apprécient la prestation.</p> <p>En cours d'élaboration du numéro, avant la leçon d'évaluation, les circassiens réalisent une répétition devant un groupe de spectateurs (de préférence choisis). Chacun observe la production à l'aide d'une fiche et renseigne le groupe sur sa prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer et l'enrichir</p>			
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 5			
<p>Composition Note collective 8/20</p>	<p>Écriture de la pièce 6 points</p>	<p>De 0 à 3 points Le numéro est structuré dans l'espace et le temps. Un choix avisé de formation, orientation, procédés de composition souligne ponctuellement le propos pour mettre en évidence quelques temps forts. Au moins 2 dimensions de l'espace scénique sont exploitées. Le monde sonore est adapté et indique les moments clés. Le choix et l'utilisation des objets sont en lien avec le propos.</p>	<p>De 3.5 à 4,5 points Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets). La troupe utilise volontairement des procédés de composition (unisson, canon, inversion,...). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur et différents niveaux. Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur. Des silences ou instants privilégiés font passer l'émotion.</p>	<p>De 4,5 à 6 points Le numéro atteste d'un projet précis et affirme une intention. Les principes de composition sont maîtrisés et exploités en fonction de l'intention. L'univers choisi est traité avec originalité et poésie. Les numéros sont articulés autour d'une communication fluide des acteurs, dans un espace lieu de spectacle.</p>	
	<p>Création collective et mise en piste 2 points</p>	<p>De 0 à 1 point Pertinent Le titre éclaire et initie le spectateur. La mise en piste soutient le projet et fait l'objet d'une recherche esthétique. Le développement du projet artistique est mené à terme et crée une communication avec le spectateur.</p>	<p>1,5 point Original-poétique Le développement du projet artistique est approfondi. Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens. La mise en piste reflète un parti pris esthétique original et renforce le projet.</p>	<p>De 1,5 à 2 points Original-poétique-spectaculaire Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens et l'émotion. La mise en piste reflète un parti pris original qui allie esthétique et virtuosité.</p>	
<p>Interprétation Note individuelle 08/20</p>	<p>Engagement moteur 4 points</p>	<p>De 0 à 2 points L'élève recherche l'originalité. Il combine et articule plusieurs techniques circassiennes ou au contraire en exploite une seule. Il place son coup de projecteur dans une prise de risque calculée, pas toujours maîtrisée.</p>	<p>De 2 à 3 points L'élève construit son interprétation dans une prise de risque à la fois, physique, technique et affective. Le passage individuel fait apparaître à travers une certaine virtuosité des créations originales et personnelles. La prise de risque est anticipée, des solutions de rattrapage sont prévues.</p>	<p>De 3,5 à 4 points L'élève investit de nouvelles figures en stylisant les techniques à partir d'une ou plusieurs dimensions circassiennes au service de son intention. Les prises de risque, orientées vers l'effet produit et spectaculaire, sont maîtrisées.</p>	
	<p>Engagement émotionnel 4 points</p>	<p>De 0 à 2 points Présence intermittente Dans son interprétation, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. Il est présent avec un regard placé, une respiration adaptée même s'il peut parfois être déstabilisé. Le regard est devant, dans le public, sur les autres.</p>	<p>De 2 à 3 points Présence engagée, continue et convaincante L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation permanente avec le spectateur par des effets de scène et des prises de risque.</p>	<p>De 3,5 à 4 points Présence engagée, jeu comédien L'élève communique une émotion par la justesse de son jeu, la force de sa présence et la réussite de ses « prises de risque ».</p>	

<p>Appréciation Note individuelle 04/20</p>	<p>Appréciation de la pièce 4 points</p>	<p>De 0 à 1 point Jugement qui n'éclaire pas la transformation du numéro Apprécie les procédés de composition utilisés en lien avec le projet, identifie les temps forts de la pièce. Les éléments repérés sont secondaires dans les propositions d'enrichissement du numéro, le ressenti reste global, superficiel.</p>	<p>De 1 à 3 points Appréciation d'un point précis qui transforme le numéro. Repère les images, les signes pertinents en rapport avec le propos, l'univers. Reconnaît et analyse à l'issue de la prestation l'impact émotionnel. Repère les temps forts, fait des propositions pour éliminer les éléments superflus ou développer certains procédés.</p>	<p>De 3 à 4 points Appréciation qui génère une amélioration nette du numéro. Met en relation l'impact émotionnel perçu et l'écriture - mise en piste du numéro. Repère et analyse les prises de risque qui génèrent les effets produits sur le spectateur. Diversifie les propositions de développement et d'épuration. Débat de l'impact émotionnel du numéro.</p>
--	---	---	--	--

Faire 2 cases

TABLEAU D' VALUATION  QUILIBRE SUR OBJETS

	BOULE D'�QUILIBRE	FIL	ROLLA-BOLLA	VELO D'�QUILIBRE
				MONOCYCLE
1	Boule bloqu�e entre des tapis - Monter d'1 promontoire Monter � 4 pattes en position accroupie - Se tenir assis � califourchon	Traverser en tenant la main d'un camarade	Face � une barre (un mur) tenue � 2 mains Parade d'un camarade sur les hanches	Evoluer en ligne droite entre 2 barres (poutres) ou avec 2 pareurs
2	Avec Tapis, boule sur place Monter du sol Tourner sur-soi-m�me S'accroupir, se redresser	Traverser seul la moiti� du fil Se tenir en �quilibre 10s sur 1 PIED Traverser en arri�re tenu	Parade aux hanches tentatives de lâcher	Rouler avec 1 pareur ou le long d'un mur mono- Rouler le long d'un mur avec 1 pareur
3	Boule bloqu�e lat�ralement, dplct avt-arr-lat�ralement Sauter sur la boule	Traverser sans tomber Traverser S'immobiliser Repartir	Seul sur de petites s�quences (inf � 10'')	Se d�placer avec tentatives de lâcher mono- Rouler avec 1 pareur ou le long d'un mur
4	Boule sur tapis Circuit avec virage Parcours Jongler sur place 2 engins	Id + Traverse en arri�re S'accroupir	Seul sur des s�quences plus longues (10'' � 30'') et jonglage 2 engins	Rouler s'arr�ter sans descendre repartir mono- - Rouler sans appuis 3 � 5 m�tres
5	Se d�placer en toute libert� Petits sauts Jongler sur place 3 engins	Petit Saut Planche faciale Effectuer 1/2 tour Jongle en position de maintien	s�quences plus de 30 sec et jonglage 3 engins	- rouler en avant puis en arri�re et repartir en avant mono- - Rouler sans appuis 10 � 15 m�tres
6	Jongler en d�placement 3 engins Sauter � la corde Changement d'appuis D et G Passer un cerceau sous le pied D puis G	Encha�ner 2 1/2 tour Saut de chat Passer dans un cerceau	Pieds joints au centre Sur�lev� sur un bloc	Rouler et jongler Mono Sans appuis 10 � 15 m�tres avec virages
7	Passer deux cerceaux sous le pied D puis G	Sauter � la corde	Superposer 2 rolla sur 2 rouleaux (avec parade)	Mono N 6 Faire des rebonds � l'arr�t Marche arri�re 3 � 5 m

TABLEAU D'ÉVALUATION JONGLAGE

	BALLES OU FOULARDS	ANNEAUX OU MASSUES	BATON DU DIABLE	DIABOLO	ASSIETTES CHINOISES
1	1 balle ou 1 foulard Lancer et rattraper Créer et enchaîner 5 figures différentes	1 anneau - 1 massue Lancer et rattraper Créer et enchaîner 3 figures différentes	Métronome ASSIS avec les mains extrémité du bâton au sol Lancer et rattraper Créer et enchaîner 3 figures différentes	3 mises en action : - Rouler sur le fil de bas en haut - Agiter une seule baguette - Lancer le diabolo	Faire tourner l'assiette sur le scion avec la main
	2 balles Créer et enchaîner 3 figures différentes enchaînées 2 fois 2 foulards Créer et enchaîner 5 figures différentes enchaînées 2 fois	manipulation originale Créer et enchaîner 5 figures différentes	Métronome Niveau 1 debout Lancer et rattraper Niveau 1 avec baguettes	Contrôler l'inclinaison en décalant la baguette directrice vers l'avant ou l'arrière	Faire tourner l'assiette en faisant tourner le scion avant de revenir au centre
3	Niv 2 + 2 balles Créer et enchaîner 5 figures différentes enchaînées 2 fois Niv 2 + 3 foulards routine 2 fois Reprise de jongle après chute d'engin	2 massues 2 anneaux Créer et enchaîner 3 figures différentes enchaînées 2 fois	Métronome avec baguettes Figures avec les mains	Faire sauter le diabolo par tension dynamique du fil et le rattraper	Pouvoir se décentrer et relancer l'assiette en accélérant sa rotation
	Niv 3 + 3 balles routine regard décentré Foulards 4 figures simples (par dessus, ascenseur, soufflé, 2 dans 1 main et figures 2ème main)	2 massues Niv 3 + départ dans 1 main 2 anneaux Créer et enchaîner 5 figures différentes enchaînées 2 fois 3 anneaux routine	Métronome sans bruit de contact 2 Figures avec baguettes Reprise du bâton après 1 chute,	4 Figures simples enchaînées (Rebonds successifs Mettre le diabolo sur une baguette)	Lancer / rattraper Mettre sur le doigt
5	Balles 4 figures simples (retour routine) (Par dessus, par dessous, 2 balles 1 main et figures 2ème main, Reprise de jongle après 1 chute d'engin)	Niv 4 + 3 massues routine Niv 4 + 3 anneaux figures simples avec arrêt. 1 par dessus, 2 et 1, 2 anneaux colonne 1 main	3 Figures simples enchaînées (1/2 tour et un tour...)	5 Figures complexes enchaînées (Faire tourner le diabolo autour d'1 jambe ou d'1 bras, Ascenseur Lancer 1 tour...)	Roulade arrière Faire tourner l'assiette par l'intérieur autour du bras et sous une jambe En équilibre sur 1 main, Tenir 2 assiettes ans la même main
	FOULARDS 6 FIGURES (douche, ...)				
6	Balles 6 Figures (ascenseur, passage sous une jambe, départ passage dans le dos...)	3 massues 1 Double Départ coup de pied 3 anneaux passage tête	6 Figures complexes enchaînées (Départ coup de pied, hélicoptère, ventilateur, sous 1 jambe, dans le dos...)	6 Figures enchaînées (soleil, lâchés de baguette, lancer rattraper dans le dos)	N5+ Tenir 3 assiettes dans 1 main et une 4è autre main
	Foulards 7 Figures Et 4 foulards				
7	6 Figures à 3 balles +4 balles	3 massues lancer derrière bras opposé N5 + N6 et final dos-tête	7 Figures enchaînées	7 Figures enchaînées	N6+ Equilibre sur visage
	7 Figures et 4 et 5 foulards				

Le programme

Le Titre est argumenté :

Il éclaire et initie le spectateur

Il fait appel à l'imaginaire, joue sur le sens et l'émotion.

Présenter un résumé de l'intrigue

Indiquer la logique de construction du spectacle

Présenter les artistes et leur personnage

Détailler les différents Tableaux

Arts du cirque C.C.F. BAC E.P.S. P.Angué

FICHE D'OBSERVATION DES NUMEROS

CONSIGNES : Observer les prestations de vos camarades et mettre une CROIX dans la case correspondante pour chaque critère. Ajouter des remarques et donner son avis.

OBSERVATEURS Groupe n°	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :
---------------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

<u>ACTEURS</u>	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :	Nom : Prénom :
<u>GROUPE n° .</u>	PRESENT ET COHERENT	CONFUS	ABSENT	REMARQUES
THEME				
ENTREE / FINAL				
OCCUPATION DE L'ESPACE	OPTIMISATION	TROP D'ESPACE	TROP PETIT	
MISE EN SCENE (accessoires, costumes...)	INFLUENCE LE NUMERO	UTILISATION SUPERFICIELLE	AUCUN	
NIVEAU DE MAITRISE	AUCUNE CHUTE OU HESITATION	PETITES FAUTES	TROP D'ERREURS	

IMPRESSIONS GENERALES

Les « + »	Les « - »

C.C.F. BAC E.P.S. ARTS DU CIRQUE

P.Angué

Lycée Notre Dame des Missions

PROJET DE NUMERO

NOMS DES ARTISTES					
TITRE					
	DONNER SON NIVEAU DE PRESTATION DE 1 A 7				
JONGLAGE <u>Ou</u> EQUILIBRE	<i>Engin</i> Niveau :	<i>Engin</i> Niveau :	<i>Engin</i> Niveau :	<i>Engin</i> Niveau :	<i>Engin</i> Niveau :
Autres dimensions					
PASSING					
PERSONNAGE					

COMPETENCES ATTENDUES

Niveau 4 :

Composer et présenter une pièce collective à partir des différents arts du cirque, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE :

A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent une pièce en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque : jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat). La troupe (mixte si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes (articule des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Elle se réapproprie l'espace disponible, délimité par l'enseignant, en créant une mise en piste originale (disposition du matériel, installation d'un univers par des objets, des accessoires). La durée du numéro est comprise entre 3 et 6 minutes. La troupe et le spectacle ont un nom et la pièce a un titre. Les circassiens présentent leur pièce devant un groupe de spectateurs qui apprécient la prestation à l'aide d'un outil proposé par l'enseignant. Si le contexte le permet, deux passages peuvent être réalisés.

	POINTS	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
ENGAGEMENT MOTEUR	/20= 10			
Niveau de Difficulté: Jonglerie <u>et</u> Equilibre (NI à N7)	7	1-2-3	4-5	6-7
Passing: Difficulté et Originalité	4	statique sans combinaison 1 seul engin pour le groupe ou 1 engin par artiste, relations simples 1	1 à 2 engins par artiste. Les relations sont complexes dans 2 dimensions de l'espace 2	2 à 3 engins par artiste. Les relations sont complexes et/ou originales dans les 3 dimensions de l'espace 3-4
Originalité et Détournement: manipulations d'objets déplacements. Portés. Effets décalés	3	Aucun détournement, aucune création de figure 0 – 0.5	Quelques Détournements simples sans beaucoup d'originalité 1 – 1.5	Détournements Originaux et variés Effets décalés 2-3
Niveau de Maîtrise	6	plusieurs ratés gênent le bon déroulement du numéro 1-2	Les figures ne sont pas toujours maîtrisées, manque d'assurance 3-4	Le numéro est maîtrisé en permanence avec amplitude, l'élève est capable d' « effacer » les ratés éventuels en les exploitant. 5 - 6
ENGAGEMENT AFFECTIF	/8= 4			
Interprétation du personnage	6	Montre seulement un savoir-faire Réticences à entrer dans le jeu d'acteur, ou récitation, engagement timide, ou à faible portée 0-1-2	Artiste convaincant, engagé dans « son rôle », de façon intermittente Personnage est défini 3-4	Interprétation convaincante et continue du personnage. Personnage est écrit 5-6
Relation avec le spectateur	2	Pas ou peu de relation, Le regard est bas et fuyant 0.50	La relation avec le spectateur se joue surtout au niveau du regard 1	Relations palpables. Le spectateur est interpellé, pris à partie comme un partenaire. 2
ECRITURE ET MISE EN SCENE	/12= 6			
Utilisation Pertinente et Originale des éléments scéniques: Costumes, Accessoires, Décor, Maquillage, Objets...	5	Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals, Effets scénique pauvre 1	Le choix et l'utilisation des objets, accessoires, costumes sont fonctionnels. 2-3	utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques, effet de surprise, d'inattendus 4-5
Niveau d'utilisation de la Musique	2	La musique est un simple fond sonore sans lien avec le propos 0.5	La musique est adaptée aux circonstances et indique les moments clés. 1	l'univers sonore est varié et sert le propos: musique, son, bruitage, silence, texte. 2
Niveau d'utilisation de l'Espace et du Temps	2	Le numéro reste majoritairement frontale, statique 0.5	L'espace est le plus souvent à deux dimensions. Le numéro est structuré dans le temps et l'espace. 1	L'espace d'évolution intègre trois dimensions. 2
Niveau de Clarté du Propos	1	L'ensemble révèle davantage une succession, juxtaposition de séquences individuelles 0.25	La mise en scène souligne ponctuellement le propos. 0.50	Le message porté par le collectif est exprimé, suggéré, clair pour le public 1
Observation et critique d'une prestation	2	Prélève des indicateurs mais reste sur une perception globale 0.5	Met en relation indicateur et projet 1	Analyse les indicateurs prélevés du numéro. 2

NOMS DES ARTISTES					
ENGAGEMENT MOTEUR	/20	/20	/20	/20	/20
ENGAGEMENT AFFECTIF	/8	/8	/8	/8	/8
MISE EN SCENE	/12	/12	/12	/12	/12
NOTE	40/2 =/20				

**ACTIVITE
ARTISTIQUE
CYCLE 10 x 2h**

Arts du
CIRQUE

OBJECTIFS

Composer et présenter une pièce collective à partir des différents arts du cirque, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.

CLASSE
1^{ère}
P.Angué

LEÇON 1 ET MISE EN PROJET - EXPRESSION - MANIPULATION DE BALLE

- Les enjeux du cycle : Critères évaluation, contraintes scénique, sensibiliser les élèves sur l'importance de l'interprétation d'un personnage
- **Jeux d'expression** : Déplacement « neutre » sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace. (cf fiche jeux d'expression) rechercher un état d'attention neutre pour y ajouter des consignes à jouer.... (croiser un regard, le suivre, exprimer une émotion, - vitesses différentes 1.2.3.4.5.6 et -1... - Inventer une démarche - Se suivre par 2 et imiter le 1^{er} puis par 3 -
- **Manipulation 2 balles chacun** : cf fiche 2 balles colonne ; reproduire des figures simples à 2 balles en colonne variée...
- - mise en scène 2 balles par artiste, Entrée/Sortie, Thème

LEÇON 2 EXPRESSION et DECOUVERTE JONGLERIE et L'EQUILBRE

- **Constitution des groupes d'évaluation** 3 ou 4 élèves.
- **Jeux d'expression** : Parcours sensoriel + Orgue: (cf fiche jeux d'expression)
- **4 ateliers** : Massues & Foulards – Anneaux – Balles & Bâtons du diable - Diabolos & Assiettes (4 x 7')
- Consignes d'utilisation et de progression
- **4 ateliers** :
Fil - rolla-bolla - Boule – Pédalier & monocycle
- consignes de **sécurité-parade** : rechercher son équilibre avec parade et aménagement
- **Choisir** pour la semaine prochaine un engin pour se spécialiser en jonglerie et en équilibre.
- **Bilan** : démonstrations avec remédiation de quelques . Proposer des **thèmes**, les élèves doivent interpréter une entrée et un salut avec un support de jonglerie
- Réfléchir à son projet collectif

LEÇON 3 EXPRESSION ET PERFECTIONNEMENT JONGLERIE - EQUILBRE

- **Jeu d'expression** : Passage de rue – Démarche d'imitation en cercle – (cf fiche jeux d'expression)
- **Jonglerie et équilibre** : par demi groupe perfectionnement sur un engin.

LEÇON 4 EXPRESSION – DETOURNEMENT ET MISE EN PROJET

- **Jeu d'expression** : Bagarre de clown (3 groupes – présentation aux camarades) (cf fiche jeux d'expression)
- **Détournement** : trouver des possibilités de détournement à partir des objets de jonglerie, en proposer 2 ou 3 et peut-on jongler avec autre chose.
- **Mise en projet d'écriture de scénario** (cf fiche fdmtx expression et principes de mise en scène) 1 feuille et 1 stylo par groupe d'évaluation ; inscrire 1 mot chacun ; construire 3 à 4 phrases à l'aide de ces mots ; dégager 1 phrase ou 1 idée qui deviendra le thème du spectacle
- **Brainstorming créatif** : lister tous les mots qui vous viennent à l'esprit sur le thème choisi ; trier, organiser, tester, choisir les bonnes idées et mettre en scène.
- Rappel des Contraintes scéniques

LEÇON 5 APPROFONDISSEMENT J & E - PASSING

- **Jeu d'expression** : Les Mots (1.2.3.4 = Zut, Taxi, Hello, Je t'aime.... (cf fiche jeux d'expression)
- **Approfondissement J & E** : Choisir 1 équilibre et 1 jonglerie. Explication des **niveaux de 1 à 5**, affichage des grilles de niveaux. Rappel des consignes de sécurité. Travail en demi groupe J & E pour progresser **vers le niveau 5**.
- **Passing** :
- En cercle 1 balle chacun, caler son lancer sur un meneur et au signal lancer plus haut et attraper celle du voisin de droite en se déplaçant sous cette balle (puis gauche ou 2 x à droite....)
- En cercle, toutes les balles au meneur. Se passer une balle en effectuant un trajet pour que chacun touche 1 seule fois la balle et mémoriser à qui on envoie et de qui on reçoit. Enchaîner plusieurs balles. Contact visuel pour passer, 1 seule balle possible par jongleur. Quand le groupe est près on fait la même chose mais en se déplaçant dans tout l'espace.
- **CREATION** : par groupe choisir des engin et construire un passing à réutiliser dans sa prestation finale

LEÇON 6 EXPRESSION & CREATION LIBRE PAR GROUPE

- **Savoir-faire scénique** : les entrées et les sorties, l'orientation par rapport au public, préparation du matériel. Le rapport à l'espace (le déplacement des artistes), celui à la musique, la relation au public.
- Temps de **création libre** en groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces.
- **Bilan** : démonstration d'un **début de projet** par un groupe et analyse technique et scénique.

LEÇON 7 8 CREATION LIBRE PAR GROUPE

- Temps de **création libre** en groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces, remédiation par groupe.

LEÇON 9 DERNIERE REPETITION

- Tous les groupes passent 1 fois en répétition générale.

LEÇON 10 EVALUATION DES PRESTATIONS COLLECTIVES

**ACTIVITE
ARTISTIQUE
CYCLE 8 x 2h**

Arts du CIRQUE

OBJECTIFS
Composer et présenter une pièce collective à partir des différents arts du cirque, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.

**CLASSE
Term
P.Angué**

LEÇON 1	MISE EN PROJET - EXPRESSION - MANIPULATION JONGLERIE
<ul style="list-style-type: none">➤ Les enjeux du cycle : Critères évaluation, contraintes scénique, sensibiliser les élèves sur l'importance de l'interprétation d'un personnage➤ Jeu d'expression : <u>Déplacement « neutre »</u> sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace. (cf fiche jeux d'expression) rechercher un état d'attention neutre pour y ajouter des consignes à jouer.... (croiser un regard, le suivre, exprimer une émotion, - vitesses différentes 1.2.3.4.5.6 et -1... - Inventer une démarche - Se suivre par 2 et imiter le 1^{er} puis par 3 -➤ Manipulation➤ Travail à rendre séance suivante : Choix d'un thème et brainstorming de 40 idées➤	
LEÇON 2	EXPRESSION et EQUILIBRE
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeu d'expression : Play-back : jouer une scène en silence, le texte est dit par d'autres (transformation des voix) (cf fiche jeux d'expression)➤ Equilibre et sécurité➤ Travail à rendre séance suivante : Remplir le tableau d'aide à la mise en scène➤	
LEÇON 3	
<ul style="list-style-type: none">➤ Jeu d'expression : Combat de clown à distance. Dépasser le 1^{er} degrés...➤ Travail par groupe	
LEÇON 4	
<ul style="list-style-type: none">➤ Spécifique Passing➤ Travail par groupe	
LEÇON 5	
<ul style="list-style-type: none">➤ Travail par groupe : finaliser la mise en scène	
LEÇON 6	
<ul style="list-style-type: none">➤ Travail par groupe : Répétition avec musique, costume et accessoires, observation et correction	
LEÇON 7	
<ul style="list-style-type: none">➤ Travail par groupe : Répétition avec musique, costume et accessoires, observation et correction	
LEÇON 8	
EVALUATION	

Classe de Première

PROJET DE NUMERO

NOMS DES ARTISTES					
TITRE					
	DONNER SON NIVEAU DE PRESTATION DE 1 A 7				
JONGLAGE	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>
	Niveau :	Niveau :	Niveau :	Niveau :	Niveau :
EQUILIBRE	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>	<i>Engin</i>
	Niveau :	Niveau :	Niveau :	Niveau :	Niveau :
PASSING					
PERSONNAGE					
DETOURNEMENT					

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente. On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il ?• Où est-il ?• Que ressent-il ?
- Joie - Tristesse
- Colère - Peur | <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il ? | <ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ? |
|--|---|--|

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente. On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il ?• Où est-il ?• Que ressent-il ?
- Joie - Tristesse
- Colère - Peur | <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il ? | <ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ? |
|--|---|--|

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente. On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il ?• Où est-il ?• Que ressent-il ?
- Joie - Tristesse
- Colère - Peur | <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il ? | <ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ? |
|--|---|--|

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente. On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il ?• Où est-il ?• Que ressent-il ?
- Joie - Tristesse
- Colère - Peur | <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il ? | <ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ? |
|--|---|--|

CONSTRUIRE SON PERSONNAGE

L'habit ne suffit pas pour créer un personnage. Il faut que l'expression du corps et du visage soit cohérente. On ne peut pas être habillé en petit vieux et se comporter comme un enfant...

Pour aider en cela il faut « interroger » le personnage, lui poser des questions :

- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Qui est-il ?• D'où vient-il ?• Où est-il ?• Que ressent-il ?
- Joie - Tristesse
- Colère - Peur | <ul style="list-style-type: none">• Pourquoi est-il là ?• Quel temps fait-il ? | <ul style="list-style-type: none">• Comment est-il physiquement ?• Quelle est sa démarche corporelle• Comment est l'expression de son visage ?• Que veut-il dire ou communiquer ?• Comment est sa voix ? |
|--|---|--|