



Se connecter

Rechercher ...

>>

Accueil Ressources pour l'enseignant Ressources didactiques et pédagogiques

La Situation Complexe : Lieu d'acquisition des compétences Les Productions du groupe de reflexion académique

CP3 : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique



Exemple de Situation complexe en Cirque Niveau 1

Auteurs : Amélia Cabreas, Collège Laure Gatet Périgueux et Jérôme Cabreras, Collège Jules Ferry Terrasson

dernière modification le 11 novembre 2014

par Laurent Girardeau✉

ELEMENTS DE COMPREHENSION DE LA SITUATION COMPLEXE

Définition de la situation complexe : le point de vue de l'académie de Bordeaux

Approfondissements théoriques et méthodologiques

Comptes rendus de quelques recherches

ELEMENTS DE MISE EN OEUVRE DE LA SITUATION COMPLEXE

Compétence attendue

Cadre de conception de la SC

Descriptif de la situation complexe

Les paramètres

Conseils de mise en oeuvre

Repères du cycle

Questions-réponses

Situations Ciblées

Evaluation

Documents annexes

Auteurs : Amélia Cabreas, Collège Laure Gatet Périgueux et Jérôme Cabreras, Collège Jules Ferry Terrasson

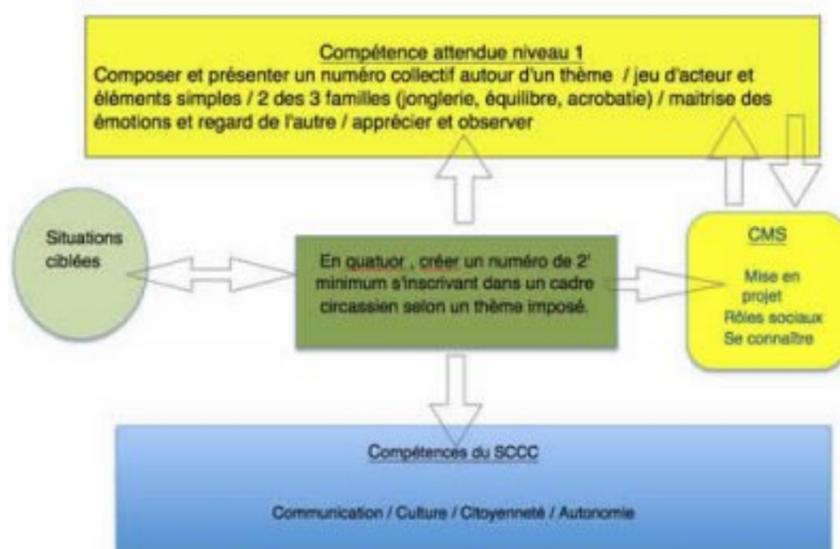
L'Inspection Pédagogique Régionale, pour aider à la mise en œuvre d'un enseignement finalisé par l'acquisition de la compétence attendue, a créé un groupe de productions pédagogiques. Les travaux réalisés par ce collectif ont pour objet de proposer des exemples de situations complexes en EPS.

• La compétence attendue

Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d'un thème incorporant à un jeu d'acteur des éléments simples issus d'au moins deux des trois familles. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations.

• Cadre de conception de la SC

Compétence attendue niveau 1 : Composer et présenter un numéro collectif autour d'un thème / jeu d'acteur et éléments simples / 2 des 3 familles (jonglerie, équilibre, acrobatie) / maîtrise des émotions et regard de l'autre / apprécier et observer



► Eléments retenus de la CA : composer et présenter un numéro collectif, Jeu d'acteur mêlé à des éléments simples, la jonglerie et l'acrobatie sont retenues, Maitrise et Acceptation de soi, Apprécier et Observer.

► Eléments retenus des CMS : Mise en projet, Rôles sociaux, Se connaître, Agir dans le respect.

► Items du Socle Commun de. Compétences :

<p>Compétence 1 : Maitrise de la langue française</p> <p>Adapter sa prise de parole à la situation de communication. Participer à un débat, à un échange verbal.</p>	<p>Echanger autour du thème et des choix retenus</p>
<p>Compétence 5 : La culture humaniste</p> <p>Avoir des repérés sur les pratiques artistiques.</p>	<p>Situer le cirque traditionnel et le cirque contemporain.</p>
<p>Compétence 6 : Compétences sociales et civiques</p> <p>Avoir un comportement responsable. Adopter des comportements favorables à sa sécurité. Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences .</p>	<p>Ecoute, prise de parole, respect des choix mis en oeuvre : choix de l'engin et du numéro en tenant compte de son binôme.</p> <p>S'entraider, s'encourager. Préserver la sécurité affective en augmentant progressivement le nombre de spectateur.</p> <p>Maitriser la hauteur des lancers, la vitesse des échanges, les zones de travail.</p> <p>Respecter les zones</p>

	d'appui lors des acrobaties.
<p>Compétence 7 : Autonomie et Initiative</p> <p>S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.</p> <p>Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.</p>	<p>S'engager pleinement dans la construction du numéro.</p> <p>Prendre des décisions, avoir du recul pour orienter le numéro : rôle de chorégraphe.</p>

• **Description de la situation complexe**



<p>En quatuor, créer un numéro de 2' minimum s'inscrivant dans un cadre circassien selon un thème imposé.</p>
<p>1- Elaborer 1 numéro de jonglerie seul : chacun réalise 1 prestation de jonglage avec 1 STOP final pour capter le public dans le numéro.</p>
<p>2. Copier-Coller : chacun copie le jonglage de son partenaire et le colle à sa prestation pour terminer ensemble sur une chute, en lien avec le thème.</p>
<p>3-. Le duo réalise un "passing" avec l'un des deux engins utilisés précédemment en tirant au sort une modalités : (Vitesse / Niveau / Distance) .</p>
<p>4- Coller les 2 duos : le Duo A /B colle sa prestation à celle du duo C/D en introduisant un élément acrobatique : Se renverser avec l'engin ou tourner au dessus, (seul ou ensemble) Chercher une originalité dans le collage.</p>
<p>5- En quatuor et sur la base des éléments précédents, organiser la mise en scène du spectacle en respectant les règles de compositions (Entrée / Numéro/ Fin) Jouer sur l'espace (différentes formes spatiales : lignes..) et le tps (canon/Unisson/répétition).</p>

6- Présenter son numéro en restant concentré dans son jeu d'acteur. (Eviter de décrocher)

7- Observer en utilisant la fiche d'observation

Fiche d'observation :

Fiche d'observation

Consignes :

- *Après avoir regardé attentivement le numéro du quatuor, cocher ce qui a été identifié :*

- relation à la composition :

- o As tu vu une entrée – un déroulement-une fin ?
 - Oui
 - Non

- relation au l'espace :

- o As tu vu une organisation ? :
 - Lignes.
 - Colonnes.
 - Formes géométriques.

- Relation au temps :

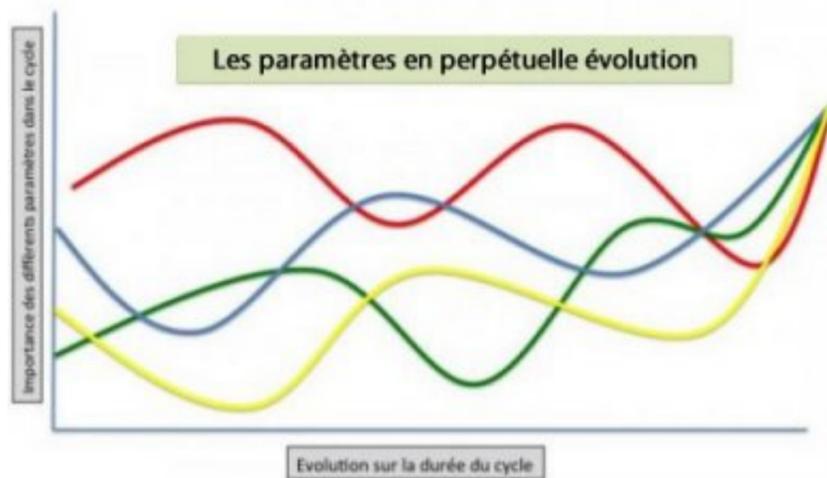
- o As tu vu une organisation ? :
 - Canon.
 - Unisson.
 - Cascade.

- Relation à l'interprétation :

- o As tu eu un effet de surprise durant le numéro ?
 - Non.
 - Si oui, lequel ?

• **Les paramètres de la situation complexe**

Ils résultent d'un processus de combinatoire qui fait système, où chaque élément est modifié par les autres. L'activité de l'élève procède de l'intégration de ressources pour mettre en place la compétence attendue qui n'est pas constituée d'une addition de ressources. Le moteur interagit avec le social qui interagit avec le méthodologique....il n'y a pas de prédominance d'un paramètre. La compétence à réaliser provient d'une dynamique interactionnelle entre ces éléments.



Paramètres moteurs	Paramètres sociaux	Paramètres méthodologiques	Paramètres langagiers
- Mettre en mouvement un engin en respectant les			

<p>principes simples de jonglerie (regard, mobilité articulaire, posture)</p> <p>- Le thème choisi détermine l'énergie de la prestation et l'occupation de l'espace.</p> <p>► S'organiser à plusieurs pour transmettre plusieurs engins.</p> <p>- au niveau temporel, la notion de numéro est à organiser comme une dissertation avec :</p> <p>une introduction : aborder le thème.</p> <p>un développement : temps forts ce qu'il y a de plus beau et difficile à faire.</p> <p>une conclusion : fin.</p> <p>► Multiplier les passages devant les autres afin que la maîtrise technique et artistique se développent.</p>	<p>- Les groupes sont affinitaires afin de faciliter les interactions entre pairs et mettre en place un espace d'échange sécurisant au niveau affectif grâce à une confiance mutuelle.</p> <p>► le déroulement de la SC en duo puis en quatuor permet à chacun d'investir le rôle d'acteur et de compositeur plus facilement grâce à un effectif progressif.</p> <p>► le rôle d'observateur est systématisé dans le cycle après chaque passage. Je passe et je deviens observateur avec une fiche qui évolue par le nombre et la nature des critères à observer.</p>	<p>- Savoir utiliser les coulisses pour se concentrer avant le passage. : « passer de la posture de personne à celle de personnage ».</p> <p>► Expérimenter différents éléments techniques en jonglage, équilibre et/ou acrobatie afin de choisir les plus adaptées à ses capacités et celles du groupe.</p> <p>- Concevoir un projet artistique adapté aux exigences de composition.</p> <p>► Remplir avec objectivité la fiche d'observation et être capable de justifier son appréciation par des indicateurs simples.</p> <p>► La troupe devra utiliser le temps d'échange après leur passage, avec les observateurs, pour pointer les points positifs et les ajustements nécessaires.</p> <p>► Prendre différents repères pour faciliter la mémorisation.</p>	<p>- La communication s'établit lors des rencontres DUO et QUATUOR et demande de faire des choix pertinents.</p> <p>► Le rôle du juge / spectateur amène une verbalisation pour renseigner les artistes sur la qualité et le contenu de leur prestation.</p> <p>- La communication visuelle permet de faire ensemble et d'interagir avec le public.</p> <p>► argumenter ses propositions pour une bonne compréhension du groupe.</p> <p>► utiliser un vocabulaire adapté pour se faire comprendre et accepter par ses pairs.</p>
--	--	--	--

• **Conseils pour la mise en oeuvre**

Conseil n°=1 : quand et comment mettre en place la SC pour en faciliter l'accès ?

- La SC est rarement proposée dans son intégralité avant la séance 4, de part l'acquisition des divers champs d'habiletés nécessaires à sa réalisation.

Mais pour faciliter l'accès à la SC, il est intéressant de faire travailler en amont les élèves autour :

1. - de la jonglerie avec un travail créatif seul ou duo. Lors de la mise en activité par exemple ou en l'intégrant à des exercices autour du jeu d'acteur (*ex : se déplacer sur la scène bizarrement en enchainant 3 jonglages différents*).
2. - de la construction d'acrobatie avec les aspects sécuritaires.

- Le choix du thème peut être imposé par l'enseignant ou choisi par le groupe (exemple de thème : "bizarre", "la rue", "le chantier"...)

Cette SC met principalement l'accent sur la jonglerie et la famille acrobatique, associée à un jeu d'acteur afin de répondre aux exigences des 2 familles de la CA. Le choix de 2 ou 3 familles appartient à votre contexte d'enseignement et la famille équilibre pourra aussi trouver sa place dans la SC.

1. - L'utilisation d'une musique en rapport avec le thème est conseillée afin d'accompagner la motricité.
2. - Choisir assez tôt dans le cycle un partenaire de duo et ne pas le changer. Idem quand le travail en quatuor est abordé afin de stabiliser les acquis.
3. - Pour le jonglage, dire aux élèves d'utiliser des éléments simples de jonglerie facilement reproductible par le groupe : "jongler, c'est mettre au moins un engin en mouvement".
4. - L'enseignant sera un appui pour les élèves demandeurs, un mode trop interventionniste pourrait freiner la démarche créative notamment.

Conseil n°=2 : Comment présenter la SC aux élèves ?

a) Présenter la SC en 2 temps : d'abord expliquer le but global et le scénario de l'étape 1 à 3.

- chaque duo choisit le même engin pour créer un mini enchainement de 2 jonglages successifs finalisés par un STOP (arrêt sur image de 3"). Pour cela un élève du duo invente 2 jonglages et le colle aux 2 jonglages de son partenaire (partie copier /coller) autrement dit « je copie le jonglage que mon partenaire vient de m'apprendre, et le colle à ma propre prestation de jonglerie ».

Le duo termine ce « copier / coller » par une chute répondant au thème et enchaîne par un passing.

Donner un temps de travail pour cette étape (entre 10' et 15') .

b) Ensuite regrouper à nouveau les élèves qui forment un quatuor et expliquer de l'étape 4 à 7 avec la possibilité d'écrire au tableau les exigences de composition. Imposer un temps de travail.

c) chaque groupe présente son travail sur une scène matérialisée. Quand mon groupe a présenté sa prestation je deviens juge/spectateur avec une fiche d'observation.

d) prévoir un temps de 1'30 pour que les juges puissent faire un retour aux artistes.

Conseil n°=3 : les situations ciblées

Elles ont pour but de faciliter l'appropriation de la SC. On entend par "ciblée" le fait d'aborder certains éléments de la SC ; par exemple, "par deux, chacun trouve 3 actions de jonglerie différentes en partant des verbes d'action : lancer, porter, rouler et utilise 2 niveaux différents (sol, debout, à

genou)."

Autre exemple pour aborder la chute, proposer le jeu de " la liane" : " en file indienne, marcher sur une longue corde posée au sol en aller-retour, si un pied s'écarte de la liane, théâtraliser la chute.

• Repères du cycle

	Objectifs	Niveau d'activation des paramètres	Situations ciblées Exemples
Etape 1	Entrée dans la SC. Identifier les modalités de composition. Construire des repères de jonglage et se familiariser dans le jeu d'acteur.		Mettre en mouvement 1 à 3 engins. "Regarde moi, je prends ta place". "Une tête, un objet, une chute" " La liane"
Etape 2	Expérimenter et s'entraîner		" le passing" : améliorer la qualité d'exécution. "Défi des acrobates" Insister l'interprétation du thème.
Etape 3	Optimiser et finaliser le numéro		Répétition du numéro / finalisation de l'espace scénique / enchaînement des séquences.

• Situations ciblées

Situation ciblée 1 : « Regarde moi, je prends ta place ».

Objectif : Améliorer son jeu d'acteur et valoriser les « stops ».

But : prendre la place de son camarade après avoir réalisé un « stop » face à lui.

Dispositif :

1. - la classe est en cercle debout.
2. - Une musique de fond est utilisée.

Consignes :

1. - pour lancer l'exercice, l'enseignant désigne un élève, qui va alors fixer du regard un camarade et se déplacer vers lui . Puis il réalise un « stop personnalisé » devant lui et prend sa place. Et ainsi de suite.

Variables :

1. - varier les rythmes de déplacement.
2. - Varier l'état du « stop » : furieux, fier, triste...

Situation ciblée 2 : « Une tête, un objet, une chute ».

Objectif : Créer et présenter un mini-enchaînement de 3 actions.

But : présenter chacun une brève séquence partant de son identité. Qui suis-je ? ma tête. Un objet, que je choisis et une chute qui me caractérise.

Assumer ses choix et les présenter simplement.

Dispositif :

1. - matérialiser plusieurs scènes avec les coulisses (tapis verticaux par exemple).
2. - 4 ou 5 élèves par scène (sécurité affective : cela permet dans un premier temps de se montrer sans être trop vu).
3. - Une musique lors de passage.

Consignes :

1. - chaque élève choisit un objet de jonglage.
2. - Concevoir une séquence de 3 actions : présenter sa tête (par ex : saluer par un geste, se présenter oralement , faire une grimace...), puis mettre en action son objet et finir sur une chute .
3. - Présenter sa création à son groupe en partant des coulisses et en traversant la scène . Quand je suis passé je deviens spectateur.

Variables :

- demander un travail en binôme et jouer sur les procédés de composition (unisson, cascade...), jouer sur les espaces (proche, loin, sol...)

situation ciblée 3 : « Défi des acrobates ».

Objectif : produire des formes acrobatiques circassiennes originales.

But : réaliser à plusieurs, une figure acrobatique simple en respectant le thème choisi.

Dispositif :

- tapis de travail.
- groupe de 4 élèves.
- 4 thèmes notés au tableau : Tour Eiffel, brouette, girafe, métro.
- matérialiser une scène pour la présentation.

Consignes :

1. - chaque groupe choisit discrètement un thème et crée une figure acrobatique en lien avec ce dernier.
2. - Tenue : 5".
3. - Le temps de recherche est limité.
4. - chaque élève devra s'exprimer pour apporter une idée, une solution pour l'élaboration et la réussite du groupe.
5. - Présenter le travail à la classe.
6. - Les spectateurs devront reconnaître le thème représenté.

Variables :

1. - manipuler un objet pendant la tenue de la figure.
2. - Chaque groupe peut réaliser 2,3 figures et les associer les unes aux autres.
3. - Rajouter une contrainte pour augmenter le jeu d'acteur (se gratter, avoir un tic...).

• **Questions- Réponses**

• **Evaluation**

COMPETENCE ATTENDUE	PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE
<p>Niveau 1 : Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d'un thème incorporant à un jeu d'acteur des éléments simples issus d'au moins deux des trois familles. Maîtriser ses émotions et accepter le regard des</p>	<p>Un groupe de 3 à 4 élèves élabore un numéro collectif d'une durée de 2 à 4 minutes sur un thème et le présenter dans un espace scénique délimité. Le numéro doit combiner 2 familles sur 3 : par exemple : jonglage et acrobaties et des jeux</p>

autres. Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations.		d'acteur. Les spectateurs observent et remplissent les fiches d'observation		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Non acquise De 0 à 4 points	En cours d'acquisition De 4,5 à 6 points	Acquise De 6,5 à 8 points
8 POINTS	Qualité de la prestation	Le thème choisi ne peut être identifié. L'espace scénique est peu investi et la participation des acteurs est inégale.	Les différents tableaux succèdent et sont en lien avec le thème choisi mais l'organisation sur scène est encore incertaine et le numéro manque de fluidité.	Les différents tableaux s'enchaînent avec cohérence et le thème est identifiable tout au long du numéro. L'organisation des acteurs sur scène est assez claire et définie préalablement.
8 POINTS	Qualité de l'interprétation (projet individuel)	La prestation est hésitante et l'élève se détache peu de son objet . Les figures sont simples et la prise de risque est mal maîtrisée (beaucoup de maladresses, chutes d'objets...)	L'artiste interprète un personnage mais de façon intermittente. La prise de risque est mieux maîtrisée mais quelques chutes.	L'élève est totalement engagé dans son rôle durant tout le numéro. Les figures réalisées sont plus complexes, originales et la prise de risque est bien maîtrisée (peu de chutes).
4 POINTS	Efficacité dans le rôle d'observateur Respect des prestations en tant que spectateurs	L'observation est subjective et imprécise. L'élève n'est pas attentif à la prestation des autres groupes. 0 - 1,5	L'observation est objective mais encore incomplète. L'élève tente d'argumenter ses observations. 2 - 3	L'élève est attentif, silencieux du début à la fin du numéro et ses observations sont pertinentes. 3,5 - 4

Vous devez créer collectivement un numéro en relation avec le thème :

Votre numéro doit être organisé de la façon suivante :

--	--	--	--

Les différents tableaux	- <u>Ce que vous devez faire</u>	Description
1- Entrée des artistes	<ul style="list-style-type: none"> - Une entrée claire et précise -Placement des objets (préparation) - Comment rentrer : à l'unisson / en cascade / en Canon...(de dos, face, profil par rapport au public) 	
2- Les artistes jongleurs en DUO	<ul style="list-style-type: none"> - Copier coller chaque DUO - Ralentir - Passing entre 2 et 4 artistes - Et faire un STOP collectif 	
3- Les artistes Acrobates	<ul style="list-style-type: none"> - 1 pyramide collective avec au moins 1 jonglerie. - différentes acrobaties possibles : roulades, saute-moutons à placer dans le scénario. 	
4- Les artistes Jongleurs	<ul style="list-style-type: none"> - accélérer -se placer en machine à jongler (tous jonglent ensemble) - rouler au dessus d'un ou plusieurs engins. 	
5- Sortie des artistes	<ul style="list-style-type: none"> - La fin du numéro doit être claire et précise. - Comment terminer le numéro ? 	

• **Documents annexes**