

PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT COMMUN EPS VOIE GENERALE ET TECHNOLOGIQUE : RESSOURCE

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°3

APSA : Arts du cirque

ARTS DU CIRQUE			
AFL (programme)	Éléments prioritaires pour atteindre les AFL (programme)	Déclinaison dans l'APSA pour une 1ère séquence d'enseignement/1er cycle (équipe EPS)	Déclinaison dans l'APSA pour une 2ème séquence d'enseignement/2ème cycle (équipe EPS)
<p><b>AFL 1</b> : S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition</p> <p><b>L'ARTISTE CIRCASSIEN</b> DIMENSION INDIVIDUELLE : ENGAGEMENT MOTEUR ET EMOTIONNEL</p>	<p><b>-Développer et enrichir une motricité expressive à l'aide de divers paramètres (espace, temps, énergie) pour provoquer une émotion ;</b></p> <p><b>-Gérer la prise de risque dans le choix de ses actions ;</b></p> <p><b>- Maîtriser la réalisation individuelle de sa prestation pour la mettre au service de la production collective.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Développer la qualité du mouvement :</li> <li>❖ Le temps : vite / lent / ralenti</li> <li>❖ L'espace : proche / haut / bas.</li> <li>❖ L'énergie : saccadé /lourd léger</li> <li>❖ Relations : équilibre/déséquilibres dynamique des duos, trios...</li> </ul> <p>✓ Intégrer une prise de risque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Technique (dans au moins 1 des 3 familles circassiennes)</li> <li>❖ Émotionnelle dans le jeu d'acteur : un état émotionnel reconnaissable dominant</li> <li>❖ Exploiter l'accessoire sous différentes formes techniques simples</li> </ul> <p>✓ Intégrer un coup de projecteur pour créer l'effet de surprise par un exploit technique ou émotionnel simple, un rapport à l'objet particulier</p>	<p>✓ Mobiliser une motricité associée à une émotion qui génère des effets sur le spectateur</p> <p>Peur /rire / surprise</p> <p>✓ Intégrer une prise de risque OPTIMALE :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Technique (dans au moins 2 des 3 familles circassiennes)</li> <li>❖ Émotionnelle dans le jeu d'acteur : plusieurs états émotionnels</li> <li>❖ Exploiter l'accessoire par des techniques élaborées</li> </ul> <p>✓ Intégrer plusieurs coups de projecteurs pour intensifier les effets produits : ARRETS/ films à l'envers /chutes...par un exploit technique ou émotionnel élaborés</p>

<p><b>AFL 2</b> : Se préparer et s'engager, individuellement et collectivement, pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions : <b>étonner le spectateur</b></p>	<p><b>-Explorer et choisir des procédés de composition au service de la relation avec ses partenaires ;</b></p>	<p><b>Explorer à partir d'inducteurs proposés</b> : revisite du réel (objets, œuvres, faits d'actualité, thèmes lieux...)</p> <p><b>CHOIX DES PROCÉDES DE COMPOSITION /RELATIONS :</b></p> <p>Être décalé, être à l'unisson, être en canon, question réponse (dialogue du corps).</p> <p>Au moins 3 formation géométriques collectives différentes</p> <p>2 formats de distances relationnelles (proche lointain)</p> <p>Placements/au public ; de face profil dos...</p> <p><u>Relation médiée par l'objet</u> : lancé / tenu / partagé...</p>	<p><b>Explorer à partir d'inducteurs choisis</b> : Mobiliser les échanges de points de vue à partir de supports divers (images, histoires, tableaux (cartes DIXIT, photolangage)</p> <p><u>Mobiliser</u> la répétition, l'accumulation, la transposition l'amplification, inversion des mouvements à des moments clés</p> <p>Espaces proches lointains et intimes investis</p> <p>Placements /public qui sert le propos</p> <p><u>L'objet est détourné de sa fonction au service du propos</u></p>
<p><b>COMPOSER /MISE EN PISTE</b></p>	<p>-</p>		
<p><b>LA TROUPE</b> CHOIX INDIVIDUELS ET COLLECTIFS</p>	<p>Choisir, mettre en œuvre et réguler, seul et à plusieurs, un projet de composition ou d'enchaînement ;</p> <p>Se préparer, se concentrer pour se produire devant un public</p>	<p>Composer et présenter un numéro collectif évoquant parfois un univers reconnaissable (par l'exploit technique ou émotionnel)</p> <p>Répéter les éléments et réguler sur une observation de l'autre</p> <p>Fixer le projet sur un média (les différentes étapes du numéro et la place qui est la sienne).</p> <p>Intégrer des éléments de l'univers dans l'échauffement avec ou sans l'autre</p> <p>Orienter sa préparation/public connu</p> <p>Accepter le regard de l'autre</p> <p>Prendre en compte un public connu dans sa préparation</p>	<p>Composer et présenter une pièce collective en 3 tableaux évoquant un univers singulier au sein duquel l'exploit technique viendra RENFORCER le propos.</p> <p>S'auto-évaluer et dégager les voies de progrès et réguler entre deux prestations.</p> <p>Produire des documents à destination de soi (carnet de suivi du projet) et du spectateur : affiche / livret</p> <p>L'univers organise l'échauffement et les répétitions</p> <p>Chercher le regard de l'autre</p> <p>S'adapter à un public inconnu</p>
<p><b>AFL 3</b> : Choisir et assumer des rôles au service de la prestation collective.</p> <p><b>LE SPECTATEUR JUGE AVERTI : observer juger apprécier</b> DIMENSION INDIVIDUELLE</p>	<p>-assurer différents rôles (<b>interprète, chorégraphe, spectateur, juge, voltigeurs, pareur, porteur, meneur ...</b>) ;</p> <p>- utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et définir des pistes d'amélioration.</p>	<p>Être force de proposition dans les choix et régulations collectives</p> <p>Savoir écouter les propositions de ses pairs</p> <p>Savoir renseigner des fiches d'observation portant sur l'aspect composition et interprétation, faire la différence entre dimension collective (composition) et dimension individuelle (interprétation).</p>	<p>Être force de proposition dans les choix de mise en scène : décor, costumes, accessoires</p> <p>Savoir écouter les propositions de ses pairs</p> <p>Identifier des voies d'amélioration dans les dimensions collectives et individuelles.</p>

## Épreuve : Activité de création artistique Arts Du Cirque

**Épreuve** : Par groupe de 3 à 6, concevoir et réaliser un numéro collectif, ancré dans un univers dans le respect d'exigences (étoiles), afin de créer un effet chez le spectateur. La durée du numéro doit être comprise entre 1'30 et 2'30.

L'évaluation pourra s'appuyer sur une vidéo pour analyser la prestation. Elle croisera la performance individuelle et les compétences collectives

Éléments attendus pour la création :

Sur un plan **individuel** : un engagement moteur combiné à un engagement émotionnel, au service d'un effet à produire sur le spectateur

Obtenir le plus de « coups de chapeau » possibles

Sur un plan **collectif** : un univers choisi par le groupe ou imposé par l'enseignant, un titre et une trace écrite de l'intention chorégraphique, l'exploitation de paramètres du mouvement : espace, temps, énergie relations entre les interprètes et relations à l'objet. Obtenir le plus de « claps » possibles



### Arts du Cirque

#### EFFICACITE INDIVIDUELLE / PERFORMANCE DE L'ELEVE : Elève acteur interprète

	Maitrise insuffisante RECITE	Maitrise fragile RACONTE	Bonne maîtrise EXPRIME	Très bonne maîtrise RESPIRE
	1 coup de chapeau par item	2 coups de chapeau par item	3 coups de chapeau par items	4 coups de chapeau par item
<b>ENGAGEMENT MOTEUR</b>	Motricité simple et quotidienne, l'acteur reproduit maladroitement des formes corporelles.	Motricité simple. La maîtrise des formes techniques est aléatoire. Pas de prise de risque dans le rapport à l'objet	Formes techniques et corporelles plus complexes et maîtrisées. La prise de risque est réelle dans au moins une des familles circassiennes	Motricité et formes techniques complexes et variées au service de l'univers Prise de risque optimale et maîtrisée dans plusieurs familles circassiennes
<b>ENGAGEMENT EMOTIONNEL</b>	« Le non artiste » Elève atone, monotone et non impliqué. Regard fuyant.	Acteur appliqué concentré sur son activité motrice au détriment de sa présence scénique	Artiste impliqué qui fait preuve de présence par intermittence.	L'artiste habite son personnage tout au long de la prestation.

Sur l'ensemble de la prestation chaque élève totalise un nombre de coups de chapeau compris entre **2 et 8**


**EFFICACITE COLLECTIVE / CONCEVOIR : COMPETENCES DE L'ELEVE : élèves metteurs en scène**

	Maitrise insuffisante	Maîtrise satisfaisante	Bonne maîtrise	Très bonne maîtrise
<b>Scénario au service d'un univers</b>	Scénario peu défini Traitement pauvre de l'univers <b>1 CLAP</b>	Scénario plus précis et structuré Univers lisible <b>2 CLAPS</b>	Scénario abouti Univers exploité et lisible <b>3 CLAPS</b>	Scénario original Univers traité et identifiable <b>4 CLAPS</b>
<b>Fluidité de la prestation</b>	Ruptures fréquentes <b>1 CLAP</b>	1 ou 2 temps morts <b>2 CLAPS</b>	Quelques moments de décrochage <b>3 CLAPS</b>	Fluidité <b>4 CLAPS</b>
<b>Éléments de mise en scène</b>	Moins de 8 <b>étoiles</b> * repérées <b>2 CLAPS</b>	De 9 à 11 <b>étoiles</b> * repérées <b>4 CLAPS</b>	De 12 à 14 <b>étoiles</b> * repérées <b>6 CLAPS</b>	Plus de 14 <b>étoiles</b> * repérées <b>8 CLAPS</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>* Liste des étoiles possibles :</b></li> <li>Début et fin lisibles = 1 étoile</li> <li>1 titre repérable = 1 étoile</li> <li>3 formations spatiales (ligne, carré, diagonale, V, ...) = 3 étoiles</li> <li>3 procédés de composition (unisson, cascade, écho, ...) = 3 étoiles</li> <li>2 énergies différentes (saccadée, continue, lent, vite...) = 1 étoile</li> <li>3 formes de relations entre circassiens (duo, trio, 1+groupe, ...) = 3 étoiles</li> <li>2 familles circassiennes mobilisées = 2 étoiles</li> <li>1 effet de surprise crée par un choix de paramètre (espace, temps, énergie, relations à l'objet, relations entre acteurs) = 2 étoiles</li> <li>1 proposition au-delà du maximum demandé (formation, procédés, énergies, familles, surprise...) = 1 étoile au CHOIX DU GROUPE</li> </ul>			

Sur l'ensemble de la prestation chaque GROUPE totalise un nombre de point compris entre **4 et 16 CLAPS**

**APPRECIATIONS DU SPECTATEUR : dimension Individuelle**

- Repérer les étoiles
- Observer et conseiller sur les composantes du mouvement = ESPACE TEMPS ENERGIE RELATION AUX AUTRES
- Répondre en argumentant à la question : qu'est ce qui m'a ému, étonné, interpellé ?

AFL	Note	Exemple d'un barème par indicateur de compétence	<i>Maîtrise insuffisante</i> Moins de 7 CLAPS	<i>Maîtrise fragile</i> De 8 à 10 CLAPS	<i>Maîtrise satisfaisante</i> De 11 à 13 CLAPS	<i>Très bon niveau de maîtrise</i> De 14 à 16 CLAPS
 <p><b>Arts du Cirque</b></p> <p>AFL 1 : S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition</p> <p>AFL 2 : Se préparer et s'engager, individuellement et collectivement, pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions : <i>étonner le spectateur</i></p> <p>AFL 3 : Choisir et assumer des rôles au service de la prestation collective.</p>	<b>14</b>	8 COUPS DE CHAPEAU	5	8	11	14
		7 COUPS DE CHAPEAU	3,5	6,5	9,5	12,5
		6 COUPS DE CHAPEAU	2.5	5	8	11
		5 COUPS DE CHAPEAU	2	3,5	6,5	9,5
		4 COUPS DE CHAPEAU	1.5	2	5	8
		3 COUPS DE CHAPEAU	1	1.5	4	7.5
		2 COUPS DE CHAPEAU	0.5	1	3	7
	<b>PERFORMANCE : Efficacité individuelle</b>	<b>COMPETENCES / efficacité collective</b>				
	<b>6</b>	<b>SPECTATEUR : Observation 2 pts</b>	25% des étoiles reconnues <b>1 pt</b>	50% des étoiles reconnues <b>2 pts</b>	75% des étoiles reconnues <b>3 pts</b>	Repère 100% des étoiles reconnues <b>4 pts</b>
		<b>Spectateur : appréciation 2 pts</b>	Appréciation binaire 0 pt	Appréciation partielle 1 pt	Appréciation argumentée 1.5 pts	Appréciation argumentée et personnalisée 2pts
<b>Trace écrite 2 pts</b>		Pas de trace écrite du scénario	Trace écrite du scénario succincte	Trace écrite détaillée du scénario	Trace écrite détaillée et originale du scénario	