

<b>Thème</b>	<b>PASSING</b>	
<b>Titre</b>	<b>PASSING MACHINE</b>	
<b>Objectif</b>	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec des partenaires et des objets Cet exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d'expression qui donne du sens à la mise en scène.	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
Par groupe de quatre, choisir au moins un engin (ou un objet) chacun. Inventer une « machine » ou les engins vont s'échanger de différentes manières entre les partenaires. Associer des sons et du bruitage à chaque échange (cf spectacles de Jérôme Deschamps)		La machine est en mouvement Les échanges sont, variés et originaux dans deux dimensions et coordonnés avec le son et le bruitage
Evolution 1 Les échanges dans trois dimensions	Evolution 2	

<b>Thème</b>	<b>PASSING</b>	
<b>Titre</b>	<b>PASSING UNE BALLE CHACUN EN CERCLE</b>	
<b>Objectif</b>	Engager l'élève dans une coopération avec des partenaires en échangeant des balles	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
- En cercle 1 balle chacun (2 cercles pour une classe), lancer sa balle en colonne d'une seule main. Caler son lancer sur un meneur (écouter le bruit du rattraper) et au signal lancer plus haut et attraper celle du voisin de droite en se déplaçant sous cette balle.		Etre concentrer Aucune balle ne tombe par terre
Evolution 1 Se mettre d'accord sur une suite d'action à réaliser : enchaîner deux fois à et revenir à gauche.....	Evolution 2 Cf passing multi-balles	

<b>Thème</b>	<b>PASSING</b>	
<b>Titre</b>	<b>PASSING MULTI-BALLES</b>	
<b>Objectif</b>	Engager l'élève dans une coopération avec des partenaires en échangeant des balles	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
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 quelle revienne au meneur. Mémoriser à qui on envoie et de qui on reçoit. Enchaîner plusieurs balles. <b>Contact visuel pour passer, 1 seule balle possible par jongleur.</b>		Etre concentrer Aucune balle ne tombe par terre
Evolution 1 Quand le groupe a mémorisé le trajet, on fait la même chose mais en se déplaçant dans tout l'espace disponible	Evolution 2 On ajoute aux balles d'autres engins ou objets	
Evolution 3 Ce jeu peut se faire en échauffement en hand-ball, basket, football, ...		