

ATELIERS D'EXPRESSION ET DE JEU D'ACTEUR **au service des activités CIRQUE, ACROSPORT, DANSE**

.Entrée par les jeux expression, les jeux de rôles :
Travail sur le *regard* (partenaire – public), le *visage*, la *motricité* et la *voix*
SE REMPLIR DE SENSATIONS et s'en servir après
dans la construction de son personnage et dans la mise en scène

Mise en garde :

Devenir acteur s'apprend. Le but est d'engager la sensibilité émotionnelle de l'élève pour entraîner des sensations et des relations fortes entre partenaires et avec le public.

On peut développer le fait de percevoir, de capter, de sentir, d'écouter ce qui arrive, ce qui arrive à l'autre, ce qui se passe... et y répondre. On peut développer le fait d'exprimer, d'extérioriser ce que l'on ressent, ce que l'on pense, ce que l'on veut...

Pour cela on peut utiliser différents thèmes de travail : paroles, sons, gestuelles, déplacements, créations d'images en rapport à un message... (écriture, dessins).

Mais comme pour tout apprentissage, il convient d'adopter une démarche évolutive. Certains élèves vivent cette expérience comme une « mise à nu », qui peut être mal vécue, voire traumatisante. Il est essentiel de débiter par des situations collectives peu engageantes émotionnellement où toute la classe participe minimisant ainsi le sentiment être « observé ».

CONSEIL D'ORGANISATION

- Indiquer et délimiter un espace scénique. (scène et espace spectateurs)
- Attendre un état d'écoute suffisant pour démarrer ou poursuivre un jeu.
- Pour cela, expliquer la notion d'être sur scène ou hors scène. Si je suis sur scène je suis acteur et je respecte les consignes car on me regarde. Si je décroche, je sors de scène. Autoriser les élèves à sortir pour se calmer et se reconcentrer.
- Ne pas hésiter à exclure momentanément des perturbateurs. (intervenir discrètement : une main sur l'épaule du perturbateur, le guider hors de scène sans parler)
- Etre à l'écoute du groupe afin de proposer des situations adaptées à son niveau d'attention et d'écoute. Ne pas hésiter à proposer un autre jeu que celui initialement prévu ou à poursuivre et approfondir une situation qui fonctionne.
- Ne pas hésiter à interrompre une situation « stop » ou « statue », si les consignes ne sont pas correctement appliquées. Chacun s'immobilise, et réexpliquer les modifications à apporter et poursuivre. Encourager nominativement les élèves pour qu'ils aient un retour sur leur prestation.
- Placer souvent un groupe en spectateur qui observe si les consignes sont respectées. Cela peut créer une émulation. Organiser un concours et attribuer des points.
- Prendre en compte le public (cf : fondamentaux expression et grille du BAC)
- Dans les jeux de création donner des consignes et des contraintes précises (ou partir de situations improvisées à retravailler) afin d'éviter de perdre du temps à chercher une histoire.

A- MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER

• MARCHE / DEMARCHE ET EXPRESSION

DEMARCHE NEUTRE : définition : marcher et ne rien exprimer, bras le long du corps, regard droit devant vers un point imaginaire, ne rechercher aucun contact visuel, sans communiquer.

Rechercher un état d'attention maximal à partir d'une démarche neutre pour ensuite y ajouter des consignes à jouer :

DEMARCHES VARIEES

- Marcher de façon neutre sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, sans se toucher, sans communiquer.
 - Varier les vitesses 1.2.3.4.5.6 et -1...
 - Déplacer son regard, regarder partout tout en marchant
 - Chercher quelque chose (possible en disant tout bas « c'est où ? c'est où ? ... et soudain quelqu'un dit « c'est là » et tous se regroupent)
 - Se resserrer jusqu'au contact (foule, métro), repartir
 - Insérer des actions brèves : Bailler, s'étirer, s'arrêter, sauter, demi tour, passer au sol, émettre un son bref.....
 - Croiser un regard, le suivre le plus longtemps possible, ...(dans le public aussi...), ou changer de direction
 - Croiser un regard, le suivre le plus longtemps possible et exprimer une émotion...
(sourire, surprise, dégoût, peur, amour, triste....)
 - Croiser un regard reconnaître quelqu'un... mais non c'est pas lui...
 - Se dire bonjour
 - Au signal marcher par deux (épaule contre épaule), sans toucher les autres groupes, puis par 3, puis par 4.
 - Se déplacer par deux avec un segment soudé

 - Insérer une démarche particulière et repartir en neutre
 - Se suivre par 2 et imiter le 1^{er}. Possible par 3 ou 4
- Avec expression libre puis travail corps et visage

• JEU DE MIME (cf. Ch. VIGNERON)

Se déplacer comme : Une petite fille - Un footballeur - Une gymnaste - Une souris - Une grand-mère - Une grosse dame - Sur un sol chaud puis brûlant - Sur du sable - Sur un sol mouillé - Eviter les flaques d'eau - Dans un champ avec de grandes herbes - Avec une ampoule derrière le talon - Dans la nuit - Dans le froid - Sans faire de bruit - Dans une toile d'araignée - On porte une mini jupe - On tient un chien fou en laisse - On pousse un caddy - Avec un parapluie par grand vent -

• LE PARCOURS SENSORIEL

Les élèves miment (sans parole, sans communication) l'histoire que vous racontez.

Conseil : afin de calmer le groupe, débiter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter...exemple :

C'est le matin, se réveiller, aller dans la salle de bain. Regarder sa montre. Je suis en retard, au ralenti descendre l'escalier, pousser la porte pour sortir...

Là... (marquer des silence à chaque rupture) Je me retrouve dans une épaisse jungle, difficile d'avancer, moustiques....à la sortie une immense dune...grimper...

Le désert, brûlant, irrespirable...agonie...immobile...

C'est la nuit, Il fait froid, jusqu'à un froid glacial, on se regroupe, on devient glace (immobile)

Puis on fond et on devient de l'eau. (Immobile, fermer les yeux)

Ce jeu s'enchaîne avec le jeu Orgue (cf : C. Interpréter, improviser, créer avec texte et son).

- **JEU DES STATUES**

Trotter puis s'arrêter comme une statue :

- Les genoux fléchis - Les fesses en arrière - Le ventre en avant - La tête tournée - Les bras élevés - Les membres emmêlés.

- La statue est celle d'un personnage célèbre

- La statue est celle d'un animal

- La statue est composée de plusieurs personnages : Par 2, Par 3 (sans se toucher, avec un contact par le dos, la tête, 1 pied, 1 main

- S'arrêter sur : Un appui au sol - 3 appuis au sol - 3 appuis mais sans ... les mains... les pieds... - 4 appuis mais sans les mains ni les pieds, ni... - 6 appuis... - 9 appuis.... - 5 appuis dont le nez, les fesses, auriculaire obligatoires...

- **LES DEMARCHES EN CERCLE**

1 Présente sa démarche aux suivants- 2 accentue - 3 grossit - 4 caricature la démarche

Etre un personnage, donner une intention, Garder le personnage, le ressenti

- **JEU D'OBSERVATION**

Marcher partout observer tout ce qui se trouve dans la salle ;

S'arrêter fermer les yeux

Poser plusieurs questions (couleur, place d'objet, nombre...)

B- INTERPRETER - IMPROVISER – CREER - Sans texte

- **PHOTO-ACTION-PHOTO**

A plusieurs, enchaîner des poses photo sur un thème choisi. Avec ou sans rideau...

- **LA MARIONNETTE**

Par deux : un allongé, l'autre manipule la marionnette pour la mettre debout. Contact par toucher puis tirer le fil imaginaire

- **LE SCULPTEUR**

A sculpte B dans le détail vers la réalisation d'une statue. On prépare l'expo au musée, visite de la galerie puis transporte les œuvres dans la réserve.

- **LE CHIEN D'AVEUGLE** par DEUX

- L'un derrière l'autre, X guide Y qui a les yeux fermés (bandés). X a les mains posées sur les épaules de Y qui avance (pression D ou G pour tourner, pression des 2 mains pour s'arrêter).

Variante en jouant sur les déplacements et les contacts autorisés :

- X et Y sont dos à dos → Y avance, X recule

- Contact juste du bout de l'index

- Face à face contact interdit

- Guider par la voix

- **BAGARRE DE CLOWN**

Bagarre à distance au ralenti (avec ou sans mots d'Amour)

Bagarre à distance au ralenti à distance : rechercher les effets décalés et indirects

- **MASQUES BLANCS** (Travail dynamique corporel de l'émotion)

Faire trouver aux spectateurs les émotions jouées par les acteurs aux masques blancs

4 états purs (mime Marceau): Colère – Peur – Joie – Tristesse

- **LES MEMBRES ENDORMIS**

Se promener « normalement », puis d'un seul coup un membre s'endort :

- une main - la jambe droite - l'œil gauche - l'épaule droite / la bouche –

Je ne contrôle plus ce membre, qui devient complètement flasque, inerte, relâché. Je continue de me promener, sans l'usage de ce membre.

(On peut enchaîner plusieurs membres, jusqu'à ce que l'élève soit obligé de ramper pour se déplacer)

- **CLAPPING**

Construire une rythmique (suite de son) seul ou à plusieurs, avec les mains, la voix.....

- **LA PETITE SIRENE**

Raconter l'histoire de la petite sirène qui veut devenir une femme : des jambes poussent dans la nuit : elle découvre ses membres et apprend à les utiliser maladroitement. Commencer couché au sol : découvrir que l'on a des jambes, tenter de faire ses premiers pas. (idem avec les bras : s'emmêler les membres...)

C- INTERPRETER - IMPROVISER – CREER - avec Texte ou Son

- **LES MOTS**

Marcher, au signal (1-2-3-4) dire le mot correspondant

1 Bonjour; 2 Taxi ; 3 Merde ; 4 Je t'aime.

1 Hello ; 2 Non merci ; 3 Zut ; 4 Au secours (tout en anglais ou espagnol si on veut)

Associer une histoire au mot, mettre du volume.

- **PASSAGE DE RUE**

Marcher l'un vers l'autre et se croiser : inventer la rencontre.

sans consigne - être différent - démarche différente – improviser un porter – texte possible

- **L'ORGUE ou CHEF D'ORCHESTRE**

Immobile, Choisir un son, un mot..., fermer les yeux.

Au signal (toucher) émettre le son assez fort

Vous jouez le chef d'orchestre, ensuite vous désignez 1 ou 2 élèves comme chef d'orchestre.

Suite à ce jeu on peut introduire du son dans un travail de passing (cf passing machine)

- **L'ALBATROS**

Vous mimez avec les élèves l'histoire que vous racontez. Je suis un albatros vous passez le relais de l'histoire à un autre qui invente la suite

- **PLAY BACK** (cf : 50 activités de jeu dramatique en EPS, CRDP du Limousin, Fabien Faure)

Faire jouer la scène par 2 élèves. Puis leur demander de la rejouer sans parler (mime), entre temps on demande à 2 autres de faire les voix (si possible voix transformées, 1 fille fait la voix d'un garçon viril et inversement) effet assuré....

Dialogue

A- « Dix heures ! Mais qu'est ce qu'il fabrique, il devrait être là ! »

Entre B

B- « je te prie de m'excuser, il y avait une circulation impossible »

A- « Trente minutes de retard ! Tu exagères. C'est foutu pour le cinéma ! »

B- « Ne te mets pas en colère, on sera même en avance pour la séance suivante »

- **BRUITAGE**

Inventer une histoire et la mimer. Ensuite proposer à d'autres de faire le bruitage de la scène.

- **RECEVOIR ET REDONNER**

Placement en cercle, le meneur transmet à son voisin (droite ou/et gauche) un geste, un son, un mouvement... qu'il doit transmettre à son tour à son voisin.

Je redonne exactement ce que l'on m'a donné (transmis)

Ex : Tape sur l'épaule, chatouille de l'oreille, souffler dans les cheveux, pression des 2 épaules, frapper dans ses mains face à son voisin, lui chuchoter « chut »- « chat »- « chien » - crier.....

D- LIAISON AVEC LE CIRQUE OU LA DANSE

• **LA BALLE VIVANTE**

L'enseignant commence à raconter une histoire (on se promène, découvre la balle au sol). L'élève doit réagir et manipuler en conséquence

- 1 balle par élève, posée au sol au départ.
- On tente de la soulever, mais elle est **lourde**, pèse 1000 tonnes, impossible de la soulever
- Progressivement, la balle est moins lourde, elle ne pèse plus que 50 kilos, on lutte pour la soulever, l'amener jusqu'aux épaules...
- La balle s'allège encore, et devient même plus **légère** que l'air
- Elle s'envole, il faut la retenir...
- Ensuite, on la balle devient **incontrôlable**, elle tente de se sauver, droite, gauche, au sol, elle rebondit, etc...
- **Echange** de balle (passing)
- Enfin, la balle **s'immobilise** devant le nombril : impossible de la faire bouger, on tente de pousser tirer, appuyer, soulever... alors on peut tourner autour, passer dessous...

- **Personnifier** la balle et lui parler : elle est triste, on la console, on la prend dans ses bras, on la caresse, on lui fait un câlin, on lui dit des mots d'amour ..., ...

Cet exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d'expression qui donne du sens à la mise en scène

• **LE MIROIR**

Par deux ou quatre, l'un mime les actions de l'autre.

Expression visage et corps - Jongler avec un engin chacun - avec un engin au meneur.

• **LE LEADER (DVD Activités Physiques Artistiques, SCEREN, CRDP Grenoble)**

Par quatre, se placer en losange dans la même direction, celui qui est visible des trois autres est le leader et mène le groupe. Lorsqu'il opère $\frac{1}{4}$ de tour, c'est celui en tête de losange qui devient le meneur.

- Variante possible en expression, danse, jonglerie, ou step.....

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	MARCHE / DEMARCHES ET EXPRESSION	
Objectif	Rechercher un état d'attention maximal à partir d'une <u>démarche neutre</u> pour ensuite y ajouter des consignes à jouer afin de travailler le regard, l'émotion, l'improvisation, l'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Marcher de façon « <u>neutre</u> » sur une scène matérialisée sans rien exprimer en équilibrant l'espace (réduire les espaces libres), sans toucher de camarade, sans communiquer, les bras le long du corps, le regard droit devant vers un point imaginaire. Au changement de direction la tête et le corps tournent ensemble.</p> <p>Dès qu'un élève décroche de la consigne de jeu (détournements de la tâche, bavardages) il doit sortir de lui-même de la scène ou y être invité par l'enseignant.</p> <p>Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Pas de regard autour de soi. - Ne pas tourner la tête - Pas de bruit, de sons. - rester concentré, ne pas décrocher. - L'utilisation de l'espace est équilibrée - S'exprimer pour donner son avis
Consignes à jouer : recherche de relation		
Evolution 1	Marcher à des vitesse Variées demandées par l'enseignant: 0. 1. 2. 3. 4. 5. 6 et -1...	Evolution 2 - Se resserrer jusqu'au contact comme dans une foule puis repartir. (à vitesse 1 ou 2).
Evolution 3	Déplacer son regard , regarder partout tout en marchant.	Evolution 4 Chercher quelque chose (possible en disant tout bas « c'est où ? c'est où ? ... et soudain quelqu'un dit « c'est là » et tous se regroupent.
Evolution 5	Au signal marcher par deux (épaule contre épaule) , sans toucher les autres groupes, puis par 3, puis par 4.	Evolution 5 Se déplacer par deux avec un segment soudé (coude, tête, main, pied, dos, ...)
Consignes à jouer : chercher un regard et exprimer une émotion		
Evolution 1	Se déplacer et chercher à capter un regard , le suivre le plus longtemps possible, jusqu'à ce que l'on soit obligé de changer de direction (dans le public aussi...)	Evolution 2 Croiser un regard et exprimer une émotion... (sourire, surprise, dégoût, peur, amour, triste...).
Evolution 3	Croiser un regard reconnaître quelqu'un... mais non ce n'est pas lui...	Evolution 4 - Croiser un regard et se dire bonjour - Croiser un regard et se un mot (comme : salade, grenouille, camembert...)
Consignes à jouer : ajouter des actions variées		
Evolution 1	Insérer des actions brèves comme par exemple : Bailler, s'étirer, s'arrêter, sauter, demi tour, passer au sol, émettre un son bref...	Evolution 2 Variable avec les démarches en cercle (cf fiche)
Consignes à jouer : imiter de démarches variées		
Evolution 1	Se suivre par 2 et imiter la démarche de mon prédécesseur 1 ^{er} . Possible par 3 ou 4 (avec inversion des rôles au signal), si l'imagination des élèves n'est pas suffisante imposer des passages au sol...	Evolution 2 Variable avec les démarches en cercle (cf fiche)

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	LES DEMARCHES EN CERCLE	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et d'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Séparer la classe en deux et former deux cercles. Un premier élève entre dans le cercle et marche en rond à l'intérieur. Il propose une démarche simple mais avec un caractère original. Il s'arrête devant un camarade. Celui-ci le suit en accentuant la démarche. Le 3^e suiveurs grossit cette démarche et le 4^e la caricature. Les 4 effectuent un tour et les marcheurs reprennent leur place sauf le dernier qui propose à son tour une démarche originale...</p> <p>Bien observer pour reproduire et accentuer les détails importants</p>		On doit bien apercevoir les 4 niveaux d'accentuation de la démarche
Evolution 1	Si l'imagination des élèves n'est pas suffisante imposer des consignes (nombre d'appuis, passage au sol, ajouter des sons, ...)	Evolution 2

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	JEU DE MIMES (CH. VIGNERON)	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche d'improvisation et d'imitation	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Elève ne doit se déplacer sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, puis mimer différents personnages comme : Une petite fille - Un footballeur - Une gymnaste - Une souris - Une grand-mère - Une grosse dame - Sur un sol chaud puis brûlant - Sur du sable - Sur un sol mouillé - Eviter les flaques d'eau - Dans un champ avec de grandes herbes - Avec une ampoule derrière le talon - Dans la nuit - Dans le froid - Sans faire de bruit - Dans une toile d'araignée - On porte une mini jupe - On tient un chien fou en laisse - On pousse un caddy - Avec un parapluie par grand vent...</p> <p>Groupe A sur scène / groupe B spectateur observer et critiquer la prestation au regard des critères des consignes de réalisation. Possibilité d'organiser un jeu de reconnaissance des personnages.</p>		On doit reconnaître les différents personnages
Evolution 1		Evolution 2

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	LE PARCOURS SENSORIEL	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation	
<u>Consignes et Organisation</u>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>	
<p>Elève ne doit mimer (sans parole, sans communication) l'histoire que vous racontez.</p> <p><u>Conseil</u> : afin de calmer le groupe, débiter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter....</p> <p><u>Exemple d'histoire</u> :</p> <p>C'est le matin, se réveiller, aller dans la salle de bain. Regarder sa montre. Je suis en retard..., descendre l'escalier rapidement (miner au au ralenti)..., pousser la porte pour sortir...</p> <p>Là... (marquer un temps à chaque rupture de l'histoire pour augmenter le suspens et la qualité de l'écoute)...</p> <p>Je me retrouve dans une jungle épaisse... difficile d'avancer...moustiques... à la sortie</p> <p>Une immense dune...grimper... chaleur ... comme dans le désert ... de plus en plus brûlant ... irrespirable ... jusqu'à l'agonie ... on reste immobile ...</p> <p>C'est la nuit ... Il fait froid ... jusqu'à un froid glacial ... on se regroupe ... on devient glace (immobile). ...</p> <p>Puis on fond et on devient de l'eau. Une immense flaque d'eau. (Immobile, les yeux fermés)</p>	<p>On doit reconnaître l'histoire racontée Jouer seul parmi les autres sans communiquer</p>	
Evolution 1	Ce jeu s'enchaîne avec le jeu du chef d'orchestre (cf : C. Interpréter, improviser, créer avec texte et son).	Evolution 2 Variable : L'ALBATROS (les élèves prennent la parole)

Thème	MIMER DES ETATS, DES ACTIONS - IMITER	
Titre	L'ALBATROS	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u>	
<p>Variante du parcours sensoriel</p> <p>Vous mimez avec les élèves l'histoire que racontez. « Je suis un albatros (vous battez des ailes) je survole ... /... ensuite vous passez le relais de l'histoire à un élève qui invente la suite et passe le relais à un autre</p>	<p>- Joue les scènes décrites - Prend la parole devant les autres poursuit l'histoire</p>	
Evolution 1	Evolution 2	

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - Sans texte	
Titre	LA MARIONNETTE	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et de jeu de scène	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux, un élève est allongé (position de départ), l'autre manipule son camarade comme une marionnette pour la mettre debout dans une position finale. Pas de contact on manipule un fil imaginaire.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe (plusieurs marionnettistes peuvent se produire en même temps)</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<p>- coordination entre les deux acteurs</p> <p>- L'expression du visage de la marionnette est juste, pas rire décalé</p> <p>-</p>
Evolution 1	Peut se proposer en demi groupe classe avec le jeu du sculpteur	Evolution 2

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - Sans texte	
Titre	LE SCULPTEUR	
Objectif	Engager l'élève dans une démarche de création et de jeu de scène	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux, un élève dans une position de départ représente un bloc (pierre, bois) et, le second le sculpte vers la réalisation d'une statue.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe (plusieurs marionnettistes peuvent se produire en même temps)</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<p>Exprimer le mieux possible les émotions suggérées. Donner de l'intensité au jeu.</p>
Evolution 1	Peut se proposer en demi groupe classe avec le jeu de la marionnette	Evolution 2
		<p>A la fin, on prépare une exposition avec les œuvres. Les élèves passent observer les statues. Ensuite, on transporte les œuvres dans la réserve.</p>

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - avec texte	
Titre	LES MOTS	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>	<p>Marcher de façon neutre sans rien exprimer sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, sans se toucher. Au signal (1-2-3-4) dire et jouer le mot correspondant au chiffre. 1 Bonjour; 2 Taxi ; 3 Zut ; 4 Je t'aime.</p>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u> - Exprime le mieux possible les émotions suggérées. - Donne de l'intensité au jeu.
Evolution 1	Evolution 2	
- 1 Hello ; 2 Non merci ; 3 Au secours ; 4 - en anglais - espagnol - italien - -	- Associer une histoire au mot (mini scène qu'il faut jouer)	

Thème	INTERPRETER - IMPROVISER - CREER - avec texte	
Titre	LE CHEF D'ORCHESTRE (L'ORGUE)	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur, dans l'improvisation et la prise de parole	
<u>Consignes et Organisation</u>	<p><u>Conseil :</u> Afin de calmer le groupe, débiter la séance par quelques minutes de relaxation. Allonger sur le dos, respirer longuement et écouter... Ou enchaîner ce jeu à la suite du parcours sensoriel.</p> <p>Choisir dans sa tête, sans rien dire, un son, un mot. Au signal (le chef d'orchestre touche une partie du corps, épaule, tête, jambe...) émettre le son choisi assez fort. L'enseignant joue le chef d'orchestre</p>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u> - Donner de l'intensité au jeu. - Ne pas faire de commentaire
Evolution 1	Evolution 2	
- Désignez 1ou 2 élèves comme chef d'orchestre.		

Thème	LIAISON AVEC LE CIRQUE OU LA DANSE	
Titre	LA BALLE VIVANTE	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec un objet exercice doit faire le lien entre la jonglerie et la notion d'expression qui donne sens à la mise en scène.	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Je dois réagir et mimer la scène décrite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 balle par élève, posée au sol au départ. <p>L'enseignant commence à raconter une histoire (on se promène ... découvre ... un objet ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - On tente de la soulever, mais elle est lourde, pèse 1000 tonnes, impossible de la soulever - Progressivement, la balle est moins lourde, elle ne pèse plus que 50 kilos, on lutte pour la soulever, l'amener jusqu'aux épaules... - La balle s'allège encore, et devient même plus légère que l'air - Elle s'envole, il faut la retenir... - Ensuite, on la balle devient incontrôlable, elle tente de se sauver, droite, gauche, au sol, elle rebondit, etc... - Echange de balle - lancer, roulé (passing) - Enfin, la balle s'immobilise devant le nombril : impossible de la faire bouger, on tente de pousser tirer, appuyer, soulever... alors on peut tourner autour, passer dessous... - Personnifier la balle et lui parler : elle est triste, on la console, on la prend dans ses bras, on la caresse, on lui fait un câlin, on lui dit des mots d'amour ..., ... 		<p>On doit reconnaître l'histoire racontée</p> <p>Jouer seul parmi les autres sans communiquer</p>
Evolution 1	Evolution 2	
- Choisir un enchaînement de 3 ou 4 lancers de balle, mémoriser, et le présenté avec un thème comme un numéro (entrée - lancers - salut)	- Par quatre, choisir un lancer chacun, l'apprendre aux autres, mémoriser l'enchaînement des quatre lancers, et le présenté avec un thème comme un numéro (entrée - lancers - salut).	

Thème	LIAISON AVEC LE CIRQUE OU LA DANSE	
Titre	LE MIROIR	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec un partenaire	
<u>Consignes et Organisation</u>		<u>C.E. / Critères de réalisation</u>
<p>Travail par deux avec un balle chacun</p> <p>Mimer les actions et l'expression du visage du partenaire comme devant un miroir.</p> <p>Travail de création 10 à 15 minutes puis jouer devant la classe</p> <p>L'expression du visage est importante et détermine la crédibilité du numéro.</p>		<p>Peu de décalage entre les 2 élèves</p>
Evolution 1	Evolution 2	

Thème	LIAISON AVEC LE CIRQUE OU LA DANSE	
Titre	LE LEADER (DVD Activités Physiques Artistiques, SCEREN, CRDP Grenoble)	
Objectif	Engager l'élève dans le jeu d'acteur et l'improvisation en relation avec d'autres	
<u>Consignes et Organisation</u>	<p>Improviser des mouvements variés, observer et reproduire ces mouvements</p> <p>Travail par quatre, se placer en losange dans la même direction, celui qui est visible des trois autres est le leader et mène le groupe. Lorsqu'il opère $\frac{1}{4}$ de tour à droite ou à gauche, le leader change. C'est celui en tête de losange qui devient le meneur.</p>	<u>C.E. / Critères de réalisation</u> Peu de décalage entre les élèves
Evolution 1 Variante possible en expression, danse, ou step..... En jonglerie Ajouter un ou plusieurs engins (balle, sac plastique, cerceaux,)	Evolution 2	

