

Ces propositions sont issues de plusieurs ouvrages (voir bibliographie)

LES MISES EN DISPONIBILITE

Ou « Rituels » Cirque créatif- JONGLERIE

« *Mettre en état de création* »

Jouons à..

Certains parlent d'échauffement, nous préférons les appellations « mise en disponibilité » plus significatives de cette phase très importante aussi bien du point de vue psychologique que du point de vue physiologique.

Il s'agit de rendre le corps disponible et de se rendre disponible aux autres, de se préparer mentalement à ce qui va suivre dans la leçon. On parle d'une « mise en état de création et de jongle », l'objectif poursuivi étant d'apprendre à être à l'écoute des autres tout autant qu'être prêt à jongler.

Exemple : « les rituels » permettent une ouverture sur son corps (clap énergie...), sur les autres (regroupons nous...), sur la spécificité de l'activité (jeu de la balade du clown, jeu des bonjours...)

Cette phase est guidée pour permettre une véritable Ouverture et Ecoute.

La règle essentielle est l'adaptation au contenu. Elle doit permettre de construire une continuité au sein de la leçon. Lors de cette mise en disponibilité il semble intéressant en cirque comme dans les autres activités physiques créatives de travailler sous la forme de « rituels »...

1- Les fonctions du « rituel »

Le rituel aide à mobiliser l'attention des enfants qui viennent de changer de lieu d'activité.

L'idée de rituel implique la répétition d'une même situation.

Ce rituel peut se trouver en début ou en fin de séance. Dès lors il aura des rôles différents (mise en disponibilité... retour au calme)

Cette répétition est source de plaisir.

Toutefois, afin que le rituel ne se vide pas progressivement de son sens, il est nécessaire de le faire évoluer en fonction des différents objectifs fixés.

D'une manière générale, les rituels permettent à la classe de « rentrer en création » et de « créer des conditions d'écoute ».

Le rituel revêt pour nous trois grandes fonctions

- **la mise en disponibilité corporelle**, concentration sur soi: préparer son corps à la pratique, découvrir et se centrer sur les sensations, les possibles de son corps
- **la mise en disponibilité aux autres** : se préparer progressivement à travailler avec les autres (futur partenaire ou futur spectateur) Entrer dans un travail « avec, comme ou pour montrer »...
- **la mise en disponibilité à l'activité** : entrer en jongle bien plus qu'en mouvement. Apprendre à rendre lisible son geste ; lui donner une intention : faire pour : « être vu, épater, surprendre, communiquer ; reproduire »...

2- Les formes du « rituel »

Plusieurs formes d'organisations spatiales et matérielles sont proposées dans ce document. Nous avons retenu

- Rituels en dispersion et sans matériel pour créer ensemble
- Rituels en cercle avec et sans matériel : pour créer ensemble et s'approprier l'objet
- Rituels en dispersion avec matériel pour créer ensemble et s'approprier l'objet

3- Quelques pistes et réflexions liées à la pratique des rituels

- Le rituel peut se faire en musique ou en silence
- Il est à noter qu'une musique d'ambiance peut favoriser l'écoute et l'ouverture aux autres. Attention à ne pas utiliser une musique trop rythmée qui détournerait l'attention des élèves sur un autre objectif (reproduction de la musique...)

- Le silence crée des perceptions particulières lors de l'évolution du groupe. Par son caractère inhabituel, il a souvent un très fort impact sur les enfants. Attention : le silence est parfois « pesant » et conduit alors à des comportements critiques (rires ; moquerie, détournement de la situation...) dus à la gêne créée
- Les rituels en cercle sont souvent les plus faciles à mener pour un(e) enseignant(e) qui débute (et également pour des enfants débutants)

4- Au delà des rituels de jongle : ritualiser la leçon

- La tenue: adaptée à toute pratique. Il est important que la tenue favorise tous les mouvements et qu'elle permette une pratique sur le sol ou debout (l'enfant ne doit pas avoir peur de se salir)
Il est intéressant, voire indispensable, que l'enseignant ait lui aussi une tenue adaptée
- Le lieu, un espace aménagé : il est important de transformer l'espace de pratique quotidienne en un espace de création
 - en ritualisant l'entrée dans la salle : entrée silencieuse, calme pour favoriser le travail futur d'écoute
 - en mettant en place un regroupement assis
 - en mettant en œuvre une délimitation claire de l'espace de jongle et de l'espace des spectateurs (le monde où je jongle, le monde où je regarde)

5- Vers une ritualisation culturelle

On peut proposer, chaque semaine, une vidéo de cirque de tous les styles, toutes les cultures....

Pour

- un éveil culturel
- faire comme,
- faire différemment,
- dégager les « techniques »,
- l'organisation des groupes (solo, duo, grand groupe....) ...
- pour s'exprimer sur ce que cela évoque, ce que l'on ressent....
- Dire si on aime ou pas et surtout pourquoi....
- **Pour développer l'esprit critique et la sensibilité artistique...**

RITUELS EN DISPERSION ET SANS MATERIEL

CREER ENSEMBLE

Jouons à « COMBLER LES VIDES » ou « OCCUPER TOUT L'ESPACE » :

Objectif : partager un espace de pratique et favoriser une découverte de l'autre

Déroulement : Les participants se déplacent en dispersion dans la zone définie.

Ils ne doivent pas se toucher et doivent toujours être en mouvement (il est interdit de s'arrêter tant qu'il n'y a pas eu de signal). Au signal, les participants doivent s'arrêter. Le but est d'occuper tout, il ne doit pas rester de vide.

Les participants reprennent leur déplacement après constatation des espaces laissés libres.

Critère de réussite : Il n'y a pas de place pour un éléphant (!!!)

Variantes :

- Le meneur peut imposer le mode de déplacement : en marchant, en trottinant, en courant, en pas chassés, en canard...
- Le meneur peut varier l'espace de déplacement : plus grand, plus petit
- ...

Pour réussir le secret est de « se regarder les uns les autres... Pour mieux occuper les espaces libérés par les autres

Ce que je dois faire pour réussir :

- Je dois aller là où quelqu'un a libéré l'espace (prendre conscience de la place et du mouvement des autres)
- ne jamais laisser un espace libre : être toujours en mouvement

Jouons à « SEPARONS-NOUS » :

Objectif : partager un espace de pratique et favoriser une découverte de l'autre

Déroulement : Les participants évoluent dans l'aire définie par le meneur. Ils marchent (il est interdit de s'arrêter) et doivent se séparer en 2 groupes suivant la proposition du meneur.

Exemple : Si le meneur dit « 1 », l'un des participants doit aller occuper seul un coin de l'espace tandis que le reste du groupe occupe l'autre coin diagonalement opposé (en veillant à former un groupe compact).

Si le meneur dit « 4 », de la même façon 4 personnes doivent se regrouper dans un coin tandis que le reste du groupe occupe le coin opposé.

Le meneur peut aussi proposer « deux groupes » ; les participants doivent alors immédiatement former deux groupes égaux.

Variantes

- décompte du temps d'organisation (attention vous n'avez plus que 10s pour vous organiser...)
- augmenter ou diminuer la taille de l'espace
- varier les lieux de rentrée (coins, espaces délimités...)
- ...

Pour réussir le secret est de « se regarder les uns les autres... Pour mieux s'organiser

Ce que nous devons faire pour réussir :

- nous regarder les uns les autres et en fonction du déplacement des uns aller très vite de l'autre côté

Jouons à « SE SUIVRE »

Objectif : partager un espace de création et favoriser une découverte de l'autre

Déroulement : Marche en dispersion et chaque fois que je croise quelqu'un je le suis. Puis je le quitte pour suivre quelqu'un d'autre.

Pour réussir le secret est de « ne pas suivre au hasard un camarade mais regarder tout autour pour choisir des camarades éloignés... ceci évitera d'avoir un groupe fermé et serré... »

Remarque : Les aléas de cette situation de mise en disponibilité favorisent une rencontre à l'autre et une désinhibition des élèves

Jouons aux « STATUES »

Objectif : partager un espace de création, entrer en création

Déroulement : Les élèves se déplacent en dispersion dans l'espace défini. Au signal, les élèves s'arrêtent pour former une statue (je suis figé(e) comme si mon corps était devenu pierre).

Variantes

Pour aider à la création le meneur peut proposer une ou plusieurs caractéristiques

- éducation posturale (travail équilibre) : se déplacer en trotinant plutôt qu'en marchant et former une statue particulièrement immobile (jeu de type « 1,2,3 soleil »)
- éducation posturale : l'enseignant donne des caractéristiques physiques à la statue : exemple la statue à le ventre en avant, les fesses en arrière, le bras droit en l'air...
- éducation posturale (travail de l'équilibre) :
 - varier le nombre d'appuis au sol : 3, 4 ; 7
 - varier les appuis au sol (la statue à deux pieds, 1 main au sol)
 - varier la surface d'appuis : la plus grande surface au sol, occuper la plus petite surface au sol
 - aller vers des appuis de plus en plus manuels (exemple 2 main, 1 pied)
 - aller vers des appuis diverses : exemple 3 appuis sans les mains, 5 appuis dont le front
 - idem à deux : 5 appuis dont 2 sur le corps de l'autre, idem mais une des deux partenaires doit n'avoir aucun contact main et l'autre doit avoir un contact nez
 - idem à plusieurs : ex : avoir deux contacts sur deux personnes différentes
 - utiliser les agrès : exemple 0 appuis au sol, 1 seul appui au sol et 2 sur un agrès
- Education créative : chercher des appuis de plus en plus originaux exemple : demander un élève de montrer les appuis qu'il propose pour la consigne « la statue à 3 appuis au sol dont deux mains » demander alors « qui a une figure différente à proposer »... je marque un point si ma figure est différente de celle du modèle
- éducation expressive : la statue représente un personnage ou un animal (ex : un lion, une fée, un pompier...) attention la statue est immobile et ne doit pas faire de bruit
- Idem par deux
 - varier les contacts entre partenaire : ne pas se toucher, contact main à main, dos à dos mais aussi le ventre sur le dos, la tête contre le dos...
 - les deux partenaires expriment des sentiments : la haine, l'amitié, la joie de se revoir
 - faire comme : les statues jumelles : faire la même figure exactement que le modèle

Jouons aux « STATUES DYNAMIQUES » :

Objectifs:

- Partager un espace de création
- Favoriser une découverte de l'autre : se préparer progressivement à travailler avec les autres (futur partenaire ou futur spectateur)
- Accepter d'être vu
- mise en disponibilité à l'activité : entrer en mouvement, Apprendre à rendre lisible son geste

Déroulement : Les élèves se déplacent en dispersion dans l'espace défini et délimité. Au signal, les élèves s'arrêtent pour former une statue (je suis figé(e) comme si mon corps était devenu pierre).

Un des élèves est touché par l'enseignant. Il possède « l'énergie ». Il peut donc se mettre en mouvement et se déplacer au gré de la musique. Dès qu'il touche un de ses camarades il lui transmet « son énergie » Il devient alors immobile (car il a perdu « l'énergie ») et son partenaire est à son tour en mouvement. Elui-ci se déplace afin de transmettre l'énergie à un autre élève.

Attention quand je transmets « l'énergie » je suis tout de suite immobile je dois donc garder la forme que j'avais pour toucher mon camarade (exemple : main tendue à hauteur d'épaule, mais tendue posée sur le dos...)

Les variantes

- L'enseignant touche plusieurs élèves afin d'avoir plusieurs transmetteurs d'énergie
- Faire varier les contacts entre élèves : exemple : « Il est interdit de toucher son camarade avec les mains »
- Faire des plusieurs espaces délimités pour faire l'exercice par quatre ou cinq élèves
- Changer de modes de déplacement exemple « il n'est plus autorisé de marcher simplement »
- Avec objet :
 - l'objet symbolise l'énergie, je transmets l'objet au camarade

- se déplacer en variant les manipulations de l'objet (imposées ou non)

Jouons à « LA CHENILLE »

Objectifs:

- Partager un espace de création
- Favoriser une découverte de l'autre : se préparer progressivement à travailler avec les autres (futur partenaire ou futur spectateur)
- Accepter d'être vu

Déroulement : En dispersion dans tout l'espace, le groupe marche dans tous les sens. Au signal du meneur chaque élève doit suivre la personne qui est la plus proche d'elle. (On remarque qu'un ou plusieurs cercles se forment inévitablement.)

Au nouveau signal, les élèves se séparent et repartent en marchant.

Variante

- un élève peut casser la chenille en faisant un changement de direction bien net ; on doit toujours suivre la personne devant soi (sauf si l'on casse la chenille) (3 enfants ne peuvent jamais casser la chenille : la première, la deuxième et la dernière.)
- lorsque l'enfant en tête de la chenille se retourne, la chenille change de sens ; la queue de chenille devient tête de chenille.
- lorsque la tête de chenille prend une démarche particulière, toute la chenille l'imité.

Jouons à la « LA BALLADE DES CLOWNS»

Objectif : Favoriser une découverte de répertoire moteur simple, favoriser l'échange du mouvement : rendre lisible son mouvement, apprendre à créer

Déroulement : Par groupe de 4, en file indienne, une modèle et 3 « copieurs » (le clown blanc et les 3 clowns auguste)...

Les 3 copieurs suivent le modèle afin de créer une chenille. Leur but est de reproduire la marche du meneur conduite par le thème annoncé : marcher comme une vieille dame, avec une mini jupe, sur un sol glissant etc...

Modalités de mise en œuvre

- changer de meneur au signal de l'enseignant (tout le monde passe acteur principal) : le premier passe dernier, le second devient donc le clown blanc (meneur)
- Changer de meneur librement : quand cela ne me plaît plus je prends la place de la tête de la chenille

Quelques idées pour se déplacer

- Personnages différents : petite fille, footballeur, gymnaste, souris, grand-mère, gros monsieur..
- Sensations différentes : sur un sol chaud, brûlant, du sable, sur un sol mouillé, sur un sol glissant, dans un champ de grandes herbes, dans la nuit, dans le froid, sans faire de bruit, dans le noir, dans une toile d'araignée...
- Sentiments différents : joyeux, triste, on a peur, on est amoureux, on est distrait...
- Avec des accessoires fictifs différents : on tient un chien fou en laisse, on porte une mini jupe, on pousse un caddy, avec un parapluie un jour de grand vent...

Variantes

Education ACTEUR-SPECTATEUR

- éducation jugement : je peux rejoindre une autre chenille si je trouve que sa démarche est plus intéressante (attention tête et queue sont oubliées de rester)
- exploration individuelle :
 - les élèves sont dispersés dans la salle et marche comme... (exemple je marche comme un éléphant, je marche et je salue le public...)
 - Au signal de l'enseignant ils regardent autour d'eux et s'ils découvrent une démarche plus intéressante que la leur ils suivent l'acteur qui a cette démarche. Des chenilles se forment alors... Ici les élèves acceptent d'être « copiés »...

RITUELS EN CERCLE AVEC ET SANS MATERIEL

CREER ENSEMBLE ET S'APPROPRIER L'OBJET

Jouons « AU JEU DES PRENOMS »

Objectif : mémoriser une courte phrase et réaliser ensemble une phrase

Déroulement : Un élève dit son prénom en le musicalisant. Puis l'ensemble des élèves répète le nom de l'élève sur la même intonation (exemple : triste, gaie, chanté etc...)

Puis son partenaire de droite reprend l'exercice.

Variantes

- idem mais en musicalisant son prénom l'élève produit également un mouvement. L'ensemble des élèves répète le mouvement ainsi que le prénom de l'élève
- Idem mais on ne dit plus le prénom. On lance un mouvement, l'ensemble des élèves répète le mouvement
- Idem mais on musicalise le mouvement proposé
- Idem avec objets : l'élève dit son prénom tout en mettant l'objet en mouvement (chaque élève a un objet en main)
- ...

Jouons à « L'ENERGIE QUI PASSE »

Objectif :

- S'ouvrir au regard des autres et apprendre à regarder les autres
- Développer une écoute collective
- Trouver et créer le plaisir à faire ensemble
- Conserver une direction, une énergie, un mouvement et s'arrêter
- Créer des mouvements originaux : faire autrement

Déroulement : En cercle, le maître est initiateur

Exploration libre : L'enseignant lance un mouvement puis touche l'élève proche de lui. Dès que le contact est établi l'élève à son tour se met en mouvement puis va toucher son partenaire de droite

Variantes

- Pour favoriser la différenciation « je suis en mouvement » et « je suis immobile je regarde » il est possible de passer par le jeu des statues (je suis une statue quand je suis touché(e) je suis libéré(e) je peux bouger... quand je touche quelqu'un je me fige)
- Avec objet :
 - Se transmettre un objet « fictif » : la boule d'énergie
 - Donner un état à cet objet : il est lourd, léger, brûlant, fragile...
 - Trouver des formes originales pour se transmettre cet objet
 - Ne pas utiliser les mains pour se transmettre l'objet (ou le mouvement)
- Travailler sur des vitesses différentes (ralenti, brusque, saccadé, accéléré, mou,...)
- Modifier les gestes de contact (toucher de façon différente : varier les parties du corps qui instaurent le contact, les zones de contact ; les niveaux de contacts)
- ...

Jouons au « CLAP ENERGIE »

Objectif :

- travailler ensemble
- coordonner des mouvements main droite, main gauche
- coordonner son action avec un autre

Déroulement : En cercle, le maître est initiateur. Il tape dans la main de son voisin de droite (il lui passe l'énergie). L'élève transmet à son tour l'énergie à son voisin de droite en lui tapant dans la main.

Se transmettre une « énergie » en se tapant dans les mains

Variantes

- le meneur peut changer le sens pour transmettre la claps
- les élèves peuvent varier le sens de transmission
- le metteur peut envoyer plusieurs claps énergie à la suite
- on est obligé de respecter le mode de transmission suivant : je passe l'énergie de ma main droite sur la main gauche de mon voisin (de droite)
- **IDEM avec objets** (objets usuels de type cartons ou de sport ballons ou de jonglerie : anneaux, foulards, balles)
- Trouver de nouveaux moyens de se transmettre l'objet (l'énergie)

Jouons à « HARRY POTTER ET L'OBJET MAGIQUE »

Objectif :

- s'ouvrir au regard des autres et apprendre à regarder les autres
- développer une écoute collective
- trouver et créer le plaisir à faire ensemble
- Conserver une direction, une énergie, un mouvement et s'arrêter
- Créer des mouvements originaux : faire autrement

Déroulement : En cercle, le maître est initiateur

Exploration libre : L'enseignant transmet un objet fictif à l'élève qui est à sa droite. Celui-ci le reçoit et le transmet à son tour à son camarade de droite (il s'agit donc de mimer la transmission d'un objet)

Variantes :

- Tout le monde doit refaire la même chose (exemple le maître forme avec ses mains une boule et la transmet à son voisin. Celui doit transmettre la même boule avec les mêmes gestes)
- Chaque élève donner un état à l'objet transmis : il ne sent pas bon, il est lourd, il est léger, il est fragile...
- A chaque fois que je transmets un objet celui se transforme dans les mains de son nouveau propriétaire (exemple un élève mime le fait qu'il tient un lapin tout doux dans ses mains et il le donne à son voisin... Celui décide alors que l'objet est désormais un ballon de basket et le fait ainsi rebondir pour le lancer à son voisin. Ce dernier transforme l'objet en une casserole etc...)
- Trouver des façons originales de se transmettre cet objet fictif
- Ne pas utiliser les mains pour se transmettre l'objet
- Reprendre les exercices avec une vraie balle (voir aussi « si c'était... »)
- ...

Jouons à « SI C'ÉTAIT »

Objectif :

- s'ouvrir au regard des autres et apprendre à regarder les autres
- développer une écoute collective
- trouver et créer le plaisir à faire ensemble
- Conserver une direction, une énergie, un mouvement et s'arrêter
- Créer des mouvements originaux : faire autrement

Déroulement : En cercle, le maître est initiateur. Au milieu, une valise avec des balles à l'intérieur.

L'élève se rend au centre et prend une balle. Il se déplace dans l'espace « scénique » en donnant un genre à la balle (si c'était un parapluie, un chien tenue en laisse, une pomme, une planète, une pépite d'or, une boule de feu...)

Variantes :

- se déplacer vers la valise en imitant une démarche (personnage, sensation, etc.)
- Tout le monde doit refaire la même chose (l'élève qui a la balle et les élèves sans objet eux miment)
- ...

Jouons à « PAS DE BALLE MORTES »

Objectif :

- travailler ensemble
- coordonner des mouvements main droite, main gauche
- coordonner son action avec un autre

- manipuler de objets variés de façons variées

Déroulement : En cercle, se transmettre une balle sans la faire tomber. (« une balle tombée est une balle morte »)

Variantes :

- SE donner la balle
- en se la lançant
- de plus en plus vite
- en variant les objets (objets divers de jonglerie, autres objets sportifs, cartons...)
- en mettant plusieurs objets en mouvement
- se lancer la balle de façon variée : je ne dois jamais lancer comme mon partenaire de gauche)
- en changeant de sens
- ...

Jouons « AU CHAT ET LA SOURIS»

Objectif :

- travailler ensemble
- coordonner des mouvements main droite, main gauche
- coordonner son action avec un autre
- manipuler de objets variés de façons variées

Déroulement : En cercle, une balle rouge la souris, une balle bleue le chat.

Un élève a la balle rouge (la souris). Un autre élève diamétralement opposé a la balle bleue (le chat). Les élèves doivent faire circuler les balles le plus rapidement possible en se les donnant de gauche à droite. Le but étant pour le chat de rattraper la souris mais pour la souris de ne pas être rattrapée par le chat

Variantes :

- SE donner la balle
- Se lancer la balle
- en variant les objets (objets divers de jonglerie, autres objets sportifs, cartons...)
- ...

Jouons à « LA BALLE AU CENTRE»

Objectif : Manipuler des objets

Déroulement : Avec 2 ou 3 balles. Un enfant est au centre du cercle formé par le groupe; il doit relancer les balles que lui lance le groupe.

Variantes

- Le lancer de balle doit être précéder de l'appel de la personne par son prénom.
- Varier les modalités de lancer (attention il ne doit y avoir aucune balles mortes = balles au sol perdues)
- Faire les passes avec rebond (ballon de basket)
- Idem mais se transmettre les objets de la gauche vers la droite
- Idem avec plusieurs partenaires au centre
- ...

Jouons à la « LA MACHINE INFERNALE»

Objectif : improviser et découvrir la notion de jeu d'acteur organisé autour d'un thème proche du réel

Déroulement : Un à un les participants vont faire un rouage de la « machine INFERNALE ». Le rouage est représenté par une personne qui fait un geste et un son rythmique très simple (élève fait un geste de manière répété avec un bruit qui complète l'action). Le deuxième rouage doit « s'encaster » dans le rythme du premier rouage.

Lorsque tous les rouages sont en place, le meneur demande au premier rouage d'accélérer son rythme.

En cascade, tous les rouages accélèrent jusqu'à « l'explosion » de la machine infernale

Variantes

- utiliser des objets (un objet par participant)... Je trouve un mouvent pur l'objet et en même temps je bruite le mouvement (exemple : j'ai une massue que jef tourner autour de moi et je fais e bruit du train)....
-

Remarque

En utilisant des balles/ballons/anneaux/cartons on fabrique une **machine à jongler**... Le premier élève (rouage) propose une manière de lancer l'objet.(un objet pour tous les participants). le participant suivant se place à l'endroit où l'objet est tombé et ainsi de suite jusqu'au dernier élève qui fait parvenir l'objet au premier.

Une fois les engrenages mis en place le but est de faire parvenir la balle au premier rouage sans qu'elle ne tombe. On peut progressivement intégrer plusieurs objets.... Pour plus de détail voir le document « la machine à jongler »

Autre possibilité sur la même thématique « LA MACHINE EST CASSEE »

Objectif : improviser et découvrir la notion de jeu d'acteur organisé autour d'un thème proche du réel

Déroulement : je mime une action et je fais le bruit qui correspond (exemple gargarisme, marteau etc)

Les élèves font leur action et leur bruit en se promenant dans la salle. Quand un élève touche un camarade ils s'échangent leur bruit mais garde leur mouvement (cela donnera un mime de gargarisme avec un bruit de marteau)...

A la fin on s'amuse à montrer aux autres ce que cela à donner après plusieurs échanges...

Jouons « AU BONJOUR DE JONGLE»

Objectif :

- Créer son propre mouvement
- Rendre lisible son geste
- Mémoriser une courte phrase de jongle
- Manipuler un objet

Déroulement : Un élève (au départ l'enseignant) quitte sa place et en marchant (ou en dansant) va se placer devant un autre élève. Il lui propose son « bonjour de jongle ». Ce bonjour correspond à un mime de jonglage (« voilà ce que j'aimerais faire si j'avais une balle ») exemple : je lance en l'air la balle fictive et je tourne sur moi-même avant de la rattraper sur mon nez

L'autre élève lui rend son bonjour en répétant le même mouvement.

Le premier prend la place du second sur le cercle. Le second, à son tour, va proposer son propre « bonjour de jongle » à un autre partenaire.

L'attention doit être portée sur l'accessibilité du geste... Mon bonjour doit pouvoir être répété (« simple comme bonjour ») (rendre lisible mon mouvement, rendre reproductible mon mouvement).

Variante

- faire un bonjour d'une certaine partie du corps : bonjour des pieds, de la tête etc...
- Avec une balle : idem mais cette fois ci j'ai une balle. Je fais donc mon bonjour de jongle avec ma balle puis je la donne à mon camarade qui répète alors mon bonjour de jongle.
- ...

Jouons AU « BONJOUR DE JONGLE REPETE»

Objectif :

- Créer son propre mouvement
- Rendre lisible son geste
- Mémoriser une courte phrase de jongle et réaliser ensemble une phrase de jongle : vers l'unisson
- Développer l'écoute et la communication
- Manipuler un objet

Déroulement :

Comme la situation « bonjour de jongle ». Mais cette fois-ci le jongleur 1 (J1) prend 2 balles.

Il se dirige vers un camarade et lui donne une balle.

J1 montre son bonjour de jongle au jongleur 2 (J2). Le jongleur 2 lui répond en reproduisant le même geste (le même bonjour). Puis J1 et J2 reproduisent ensemble le même « bonjour »... Ils effectuent donc face à face un unisson de jongle.

Jouons A « L'UNISSON DES BONJOURS DE JONGLE»

Objectif :

- Créer son propre mouvement
- Rendre lisible son geste

- Mémoriser une courte phrase de jongle et réaliser ensemble une phrase de jongle : vers l'unisson
- Développer l'écoute et la communication
- Manipuler un objet
- Montrer ce que l'on a créé (s'orienter vers les spectateurs)

Il s'agit d'allonger le temps de jongle commun et d'orienter les enfants dans le même sens pour que le meneur soit toujours devant.

Déroulement :

Comme la situation « Bonjour de jongle répété » : 2 balles : 1 par jongleur...

Le Jongleur 1 se dirige vers le partenaire de son choix. J1 lui propose son « bonjour de jongle », 2 lui répond en reproduisant le « bonjour de jongle ».

Face à face J1 et J2 reproduisent le bonjour

Puis J1 se retourne pour faire face aux spectateurs et J1 et J2 (l'un derrière l'autre) reproduisent à l'unisson le bonjour.

Puis 2 passe devant et 1 et 2 reproduisent à l'unisson le bonjour de danse (2 trouve un mouvement pour passer devant 1 : en contournant l'autre, en passant au sol...)

On orientera les élèves vers un enchaînement de l'ensemble sans arrêt perceptible.

Jouons AU « CHEF D'ORCHESTRE »

Objectif :

- inventer et observer ;
- créer son propre mouvement de jongle,
- Chercher l'originalité et non l'exploit
- rendre lisible et accessible ce mouvement de jongle,
- reproduire un mouvement e jongle.

Déroulement :

Les élèves sont en cercle. Chacun a une balle.

Un meneur au centre effectue une phrase gestuelle simple (exemple 2 bonjours e jongle) que les autres répètent.

Variante

- répéter la phrase proposée en très grand en très petit

RITUELS EN DISPERSION AVEC MATERIEL CREER ENSEMBLE ET S'APPROPRIER L'OBJET

Jouons à « LA TRAVERSEE»

Objectifs:

- créer
- varier la nature des objets manipulés
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Prendre des risques
- Accepter d'être vu

Déroulement

Organisation matérielle : un espace de pratique délimité au sol par des plots/ portes de 4 couleurs différentes (formées par deux plots).

Organisation humaine en dispersion autour et hors de l'espace de danse

Consigne : quand la musique commence traverser l'espace scénique en mettant son objet en mouvement.

Varié les propositions à chaque traversée

Remarque : La matérialisation d'un espace scénique favorise la différenciation des rôles : acteur -spectateur (de très courte durée). La symbolique de l'espace scénique permet un jeu autour de la notion « créer et être vu » vers « créer pour être vu »

Les variantes

- Varier les modes de déplacement exemple : à chaque couleur de porte associer un mode de déplacement.
- Varier les modes de manipulation
- Jouer à si c'était : exemple : je rentre sur scène et ma balle est un chien que je tiens en laisse
- Jouer un personnage et la balle devient accessoire : exemple je suis un clown et ma balle est mon nez ; je suis une grande dame et ma balle est mon chapeau...
- Ne plus manipuler avec les mains
- Mettre en équilibre l'objet : varier les contacts corps/ objets
- Trouver des déplacements à deux en s'échangeant l'objet
- ...

Jouons à « L'EQUILIBRISTE»

Objectifs:

- créer
- varier la nature des objets manipulés
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Prendre des risques
- Accepter d'être vu

Déroulement : En dispersion dans la salle, chaque élève a un anneau ou une assiette. L'enseignant demande aux participants de déposer leur objet au sol et de se déplacer d'objet en objet en variant le mode de déplacement entre chaque objet. A l'arrêt de la musique, chacun doit retrouver son objet et exécute la consigne de l'enseignant : « faire tenir l'assiette sur le dos de la main et se déplacer ».

A l'arrêt suivant autre consigne : faire tenir l'assiette sur le dos et se déplacer ainsi...sur la tête... sur le coude....

Jouons AU « GRAND VOYAGE »

Objectif :

- créer
- varier la nature des objets manipulés
- chercher l'originalité et non l'exploit

- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Prendre des risques

Déroulement :

En dispersion dans la salle, les élèves explorent la manipulation variée de son objet préféré. Le but est de mettre l'objet en mouvement.

Variantes:

- explorer les différents contacts corps/objet
- Lorsque l'objet tombe au sol, la première fois, je n'ai plus le droit de me déplacer- la seconde fois, je dois m'asseoir- et la troisième fois, mon corps et l'objet sont « morts » ce qui débouche sur la fin de la tâche
- Manipulation d'objets variés en forme, poids donne un mouvement différent (assiettes chinoises, ballons, ruban, foulard, balles, objet du quotidien : bonnet, écharpe, livres...)

Jouons AU « LIEN »

Objectif :

- créer
- Réaliser des formes corporelles à deux
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Développer l'écoute corporelle réciproque pour coopérer à un projet de production
- ...

Déroulement :

En dispersion dans la salle, par deux.

Les duos tiennent un grand tissu chacun à une extrémité. Ils répondent aux sollicitations de l'enseignant (scier, se rapprocher, s'éloigner, s'enrouler, dérouler, tirer et résister...)

Grâce à l'autre, aller dans des mouvements que l'on aurait fait autrement, explorer le mouvement, maîtriser l'énergie (pas trop rapide), réduire les mouvements petit à petit jusqu'à l'immobilité.

Idem avec DEUX BATONS