

FICHE D' APSA :

CIRQUE

CYCLE : 2

LOGIQUE INTERNE DE CETTE ACTIVITE: activité de représentation à caractère spectaculaire esthétique et ludique pratiquée seul ou à plusieurs utilisant les domaines suivants : jonglage, équilibre, acrobatie au sol et voltige, expression.

Compétences spécifiques à acquérir par l'élève	Contenus d'apprentissage	Quelques exemples de situation d'apprentissage	Liens avec les autres domaines
<p>Seul ou à plusieurs Réaliser et enchaîner plusieurs formes d'actions, codifiées ou non, avec ou sans objet, mettant en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise de risque - maîtrise des appuis - tonicité - gestion de l'effort et de la sécurité - équilibre - coordination motrice - adresse - rythme <p>Etre à l'écoute corporelle</p> <p>Rechercher, créer</p> <p>Communiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> - vivre, partager, donner à voir <p>- construire un regard sensible et critique</p>	<p>Dans les familles suivantes, seul ou à plusieurs, avec ou sans musique :</p> <p><u>Acrobatie :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se renverser, rouler, sauter...enchaîner les actions - porter, voltiger - aider, parer <p><u>Activité d'équilibre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - s'équilibrer dans différentes positions sur des engins stables puis instables, avec puis sans parade <p><u>Manipulation/jonglage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lancer, rattraper, faire tourner... <p>-Ecouter, faire confiance et respecter l'autre</p> <p>-Développer ses perceptions kinesthésiques, visuelles, sonores</p> <p>-Accepter et varier les contacts</p> <p>- Imaginer, explorer, enrichir</p> <p>-Travailler en projet</p> <p>-Assurer différents rôles : voltigeur/porteur, pareur, spectateur</p> <p><u>Expression :</u> le clown</p> <ul style="list-style-type: none"> - comique de situation - comique d'expression <p>-Se contrôler, contrôler ses émotions</p> <p>-Respecter des consignes</p> <p>-Montrer une production</p> <p>-Donner un avis, argumenter/des critères définis</p> <p>-S'enrichir des critiques</p> <p>-Proposer des critères d'observation, d'évaluation</p>	<p>-Par 3 (1 porteur, 1 voltigeur, 1 pareur) trouver 3 réponses différentes avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 porteur à 4 pattes - 1 voltigeur qui garde 1 appui au sol ou sur le pareur <p>-Réaliser un parcours sur des échasses en utilisant les verbes d'action: avancer, reculer, tourner, enjamber...</p> <p>- Avec 2 « balles à grains » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - colonnes simultanées ou alternatives - jonglage à 2 mains puis à 1 main <p>- S'arrêter sur le nombre d'appuis correspondant aux indications</p> <p>-A 2 ou à plusieurs ; reproduire la proposition d'un autre</p> <p>- composer par groupe un enchaînement de 3 actions dont une action sera empruntée à un autre groupe d'élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer et mimer l'acrobate, le jongleur, le musicien...culbutes, chutes - jouer et mimer celui qui pleure, a mal, a peur... <p>Montrer sa production sans musique puis avec musique</p> <p>Utiliser une grille d'observation</p>	<p>Mathématiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - codage - schémas - travail sur les forces, poids et mesures <p>Maîtrise de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> -créer une histoire avec un début, un développement, une fin - créer une histoire clownesque, sketches <p>Education artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - maquillage de clowns dont l'Auguste et le Clown Blanc - Lecture d'image <p>Vivre ensemble</p> <p>Travailler sur l'argumentaire et le débat.</p>

NIVEAUX D HABILITES, par exemple en en équilibre sur des échasses :

- Niveau 1 : être capable d'avancer de 5 mètres
- Niveau 2 : être capable d'avancer de 5 mètres, de tourner et de reculer
- Niveau 3 : être capable d'avancer de 5 mètres, de tourner, d'enjamber et de reculer

Compétences générales: être capable, dans diverses situations de:		Liens avec les autres domaines
<ul style="list-style-type: none"> - s'engager lucidement dans l'action -construire un projet d'action -mesurer et apprécier les effets de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> -Respecter des consignes de sécurité et de production -Reconnaître un risque et le gérer -Apprécier ses capacités: choisir un contrat et le respecter -Acquérir et organiser des savoirs pour composer un numéro -Oser montrer <p>Etre capable d'apprécier, de lire des indices</p>	<p style="text-align: center;">Education artistique</p> <p>Monde sonore, musique Décors, costumes Vidéo expo Photos</p> <p style="text-align: center;">Maîtrise de la langue</p> <p>Langue orale, langue écrite, texte Histoire du cirque Poésie</p>
Connaissances : avoir compris et retenu :		
<ul style="list-style-type: none"> - que l'on peut acquérir des connaissances spécifiques dans l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> -Se repérer dans l'espace et le temps 	