

Spectacle avec un cerceau

But du jeu :

« Faire des exploits avec le cerceau sur la piste, pendant la durée de la musique pour épater les spectateurs. Faire aussi des exploits avec le corps sans que le cerceau s'arrête. Faire la statue au début et à la fin. Faire des signes pour attirer l'attention d'un spectateur »

Les enfants ont chacun.e un cerceau et passe par 6 (ou plus). L'œuvre est collective, même quand il n'y a pas d'échange de cerceau (*voir le jeu de référence avec les échanges*).

On a réussi si :

- on commence avec la musique, on s'arrête quand la musique s'arrête (statue).
- le cerceau ne sort pas de la piste (si la ballon sort, on fait un signe au spectateur)
- Pour les lancés et roulés : il faut toujours rattraper (le cerceau ne tombe pas par terre, ne sort pas de la piste).
- Pour les dessins, rotations et toupie : le cerceau est manipulé longtemps (tout le temps prévu).
- Il faut faire au moins une action difficile avec son corps pendant le spectacle

Matériel :

- on peut mettre des musiques différentes en fonction des actions, cela permet de mémoriser plus facilement
- l'espace est limité par une piste. Les enfants se partagent l'espace. Pour les entraînements, faire plusieurs pistes s'il y a plusieurs groupes. _

1^{ère} étape

Chercher tous les exploits possibles pour épater les spectateurs. Un exploit, c'est une action difficile et réussie.

Répertorier tous les exploits ensemble. Tous les enfants essayent les exploits trouvés par les autres.

2^e étape : Coder les exploits :

Faire des photos ou faire des dessins. Ranger les actions du plus facile au plus difficile avec les enfants.

Ce codage devient la référence pour tout le groupe. (ne pas coder les actions trop difficile (impossible à réussir). Tous les enfants, même le plus débutant, doit pouvoir réussir une action du code. Le garçon ou la fille la plus forte ne réussit pas encore tout.

Chacun.e peut identifier ses actions et se situer dans le code

Toutes les actions ne sont pas obligatoirement codées : sauts dans le cerceau, toupie...les enfants les font s'ils le souhaitent ; ce n'est pas une obligation.

Étape 3 : s'entraîner pour le spectacle

Chacun.e travaille à son niveau. L'adulte conseille : que faut-il regarder ? quelle énergie donner au cerceau? etc. Il faut de nombreux entraînements pour réussir. Les exploits sont montrés souvent.

Au fur et à mesure, les exploits sont plus difficiles, les liaisons plus fluides, les signes aux spectateurs plus originaux et les statues plus difficiles et plus stables.

Etape 4 :

Réussir tout ce que l'on réussit à l'entraînement. Evaluer ses progrès.

Code

Rouler droit + action corporelle simple	Rouler + passer le pied dedans	Rouler + Sauter par dessus	Rouler + une action déséquilibr.	Rouler + passer dedans le cerceau
--	--------------------------------------	----------------------------------	--	--

Lancer – rattraper (LR)

Lancer haut à 1main Rattr	LR + 1 action peu déséquil.	Lancer vers l'arrière Ratt.	Lancer passer dans le Cerc.	LR + action déséquilibr
------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	----------------------------

Dessins et rotations

Danser avec le cerceau tenu	3 Sauts de suite dans le cerceau	Rotations autour de la main ou pied, taille, cou	Rotation main droite, puis main gauche	Rotation avant ou après un lancer Ou Rotation avec action au sol
--------------------------------	--	---	--	---

Signes au spectateur :

Le regarder ; le saluer avec la main; faire une révérence ; faire une mimique....

Référentiel des figures corporelles (pour mémoriser)

Figures non déséquilibrantes : taper dans les mains, s'accroupir, sauter

Figures difficiles : tour complet, rouleau, roulade, roue, grand écart...

Sens du progrès :

- prendre de plus en plus de risques dans les trajectoires et assurer le rendez-vous avec l'objet (Lancer-Rattraper, rouler)
- entretenir la mobilité du cerceau pendant un temps de plus en plus long (rotations, danser avec le cerceau, toupie)

- faire des manipulations de plus en plus difficiles (rouler « rétro », rotation pied, ...)
- faire des actions corporelles de plus en plus difficiles (au début, pendant une manipulation facile et ensuite avec une manipulation de plus en plus difficile)

Spectacle : duo avec deux cerceaux

But du jeu :

« Faire des exploits avec deux cerceaux, pendant la durée de la musique pour épater les spectateurs. Faire au moins 3 échanges différents. Le cerceau ne s'arrête pas. Faire la statue au début et à la fin. Faire une entrée et sortie de scène originale, qui épate ou fait rire le spectateur »

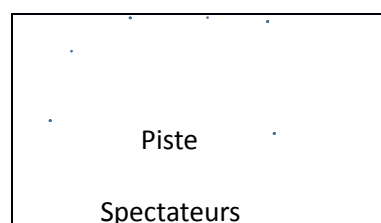
Les critères de réussite sont les mêmes qu'avec un seul cerceau et on rajoute les échanges

Echanges :

- faire pareil que l'autre :
 - lancer/ lancer ; rouler/rouler, toupie/toupie , etc.
 - le cerceau reste sur place (lancé, toupie), les joueurs se déplacent
- faire différent de l'autre
 - avec le cerceau : l'un lance/l'autre roule, et inversement
 - avec le corps :
 - un démarre de face, l'autre de dos ; l'un fait une action difficile, l'autre pas
 - un debout/ un au sol , un immobile/ l'autre se déplace, ...
- faire ensemble : en se tenant la main, en se touchant, en faisant un exploit à deux pendant que le cerceau est lâché, etc ...

Le spectacle peut se faire en continue avec une musique qui ne s'arrête pas.

Les duos sont repartis en arc de cercle, les spectateurs devant eux. Un duo entre en piste, fait son spectacle et lorsqu'il sort de la piste, un autre duo rentre. Le spectacle n'a pas de temps mort.



Les spectateurs applaudissent tous les exploits qui les épatent !

On peut faire le même jeu à deux avec deux ballons, ou un cerceau/un ballon, ou d'autres objets. On peut être plus nombreux, et cela devient beaucoup plus difficile.