

Jonglage avec un ballon

But du jeu :

« Faire des exploits avec le ballon sur la piste, pendant la durée de la musique pour épater les spectateurs. 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 ballon (*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 ballon ne sort pas de la piste (si la ballon sort, on fait un signe au spectateur)
- Pour les lancers : toujours rattraper (le ballon peut tomber par terre si c'est prévu. Par exemple : lancer -rattraper après un rebond).
- Pour les rebonds : s'arrêter le moins possible pendant la durée de la musique.

Matériel :

- 2 musiques différentes pour inciter à lancer (pendant 30 secondes) et à faire rebondir (pendant 30 secondes).
- 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.

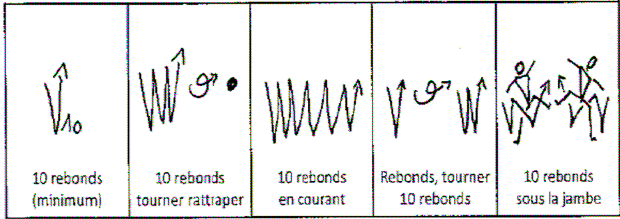
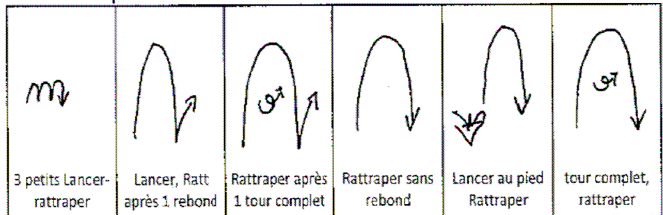
Répertorier tous les exploits ensemble. Tous les enfants essayent les exploits trouvés par les autres.

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

Exemple de code Enfants de 6 ans (10 séances)	Rebonds 
	Lancer-rattraper 

Etape 3 : s'entraîner pour le spectacle

Chacun.e travaille à son niveau. L'adulte conseille : que faut-il regarder ? quelle énergie donner au ballon ? etc. Il faut de nombreux entraînements pour réussir. Les exploits sont montrés souvent. Au fur et à mesure, les exploits sont plus difficiles, 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.

Sens du progrès

- Lancer :
 - o Compliquer la façon de lancer
 - o Compliquer la façon de rattraper
 - o Compliquer avec des figures
- Rouler sur le corps : bras, dos, ...
- Rebonds sur le corps :
 - o Avec les mains, les bras
 - o Avec d'autres parties du corps : tête, pied, genou, dos (c'est plus déséquilibrant)
 - o 3 fois de suite avec la même partie du corps
 - o sur 3 parties différentes sans s'arrêter
- Rebonds sur le sol
 - o Compliquer la façon de faire rebondir (grand/petit, dans le dos, sous les jambes, etc.)
 - o Compliquer avec des actions du corps
- Les actions du corps
 - o Taper dans les mains, s'accroupir, sur les genoux,...
 - o Actions plus déséquilibrantes : tourner, s'asseoir, rouler,...

Evolution vers un autre jeu de référence : Faire un spectacle à deux, avec deux ballons

« Faire des exploits avec deux ballons, (un ballon chacun.e), pendant la durée de la musique pour épater les spectateurs. Faire la statue au début et à la fin. Communiquer comme on veut avec les spectateurs »

- faire pareil que l'autre
- faire différent de l'autre (un debout/ un au sol , un immobile, l'autre se déplace, ...)
- en se tenant la main, en se touchant ...

Reprendre le même processus que tout seul.

Bon spectacle !