

ARTS DU CIRQUE					
COMPÉTENCE SOCLÉE		Contexte possible pour identifier le niveau de maîtrise des élèves			
Imaginer, composer et interpréter un numéro collectif s'inscrivant dans une démarche de création en choisissant des éléments dans les trois familles dont la mise en scène évoque un univers défini préalablement. Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. Apprécier les prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse à partir de quelques indicateurs simples.		Par groupe de 4 à 8, présenter à un public, un numéro collectif ayant un thème commun organisant la relation entre les différents personnages et leurs relations à l'objet (en mobilisant 2 à 3 familles des arts du cirque : jonglerie/équilibre/acrobatie) durée du numéro comprise entre 3 et 5 minutes, chaque groupe passe dans les rôles d'acteurs et juges. Thème et musique choisis par le groupe en rapport avec l'histoire des Arts (tableaux surréalisme/cubisme)			
Domaines et Eléments du socle évalués	Compétence attendue	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	Imaginer, composer un numéro collectif : thème identifié, numéro orienté, respect des exigences	Numéro improvisé ou incomplet Public jamais considéré Pas de thème Brille peu, pas de construction 0 à 8 *	Numéro construit mais incomplet Numéro partiellement orienté Thème présent par moment Brille peu, collectif « maçon » débutant 9 à 13*	Numéro construit en rapport avec le thème Construction spatiale en rapport avec le thème Procédés de composition présents Histoire compréhensible Brillant ! Collectif « architecte » 14 à 18*	Numéro structuré Construction spatiale au service du thème Procédés de composition originaux Histoire originale Brillant ! Collectif « bâtisseur » « compositeur » 19 à 22*
	Le collectif brillant : Maîtriser 2 des 3 familles Motricité / agilité : Interpréter un numéro Etre artiste / regard :	Prise de risque non maîtrisée Motricité quotidienne Maladresse Interprétation très limitée « non artiste », s'ennuie Fuit le public 0 à 4 coups de chapeau	Motricité simple partiellement maîtrisée Quelques chutes Interprétation ponctuelle Artiste concentré Regard fuyant par intermittence 5 à 6 coups de chapeau	Motricité plus complexe, maîtrisée Peu de chutes Interprétation assumée Artiste impliqué Prend du plaisir avec un regard placé 7 à 11 coups de chapeau	Formes et techniques originales et personnelles Prise de risque optimale Interprétation continue et convaincante Artiste habité Acteur qui s'amuse Regard intense 12 à 16 coups de chapeau
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique	Perturbe le travail du groupe	Participe de façon intermittente	Participe activement à la création	Mène le travail du groupe
	Apprécier sa prestation en utilisant la vidéo comme outil au service de la création	Refuse d'être filmé	Accepte d'être filmé mais la vidéo n'est pas exploitée pour la création	La vidéo permet de modifier certains aspects de la création (l'orientation des acteurs)	La vidéo permet de réguler la création
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen	Apprécier la prestation des autres en utilisant des critères d'observation simples.	Spectateur gênant : Ne regarde pas, bavarde, se moque	Spectateur intermittent : Regarde mais commente pendant la réalisation	Spectateur respectueux : Capable d'apprécier à partir de critères de composition et d'interprétation simples vus durant le module	Spectateur ressource : Apprécie la prestation à travers des critères de virtuosité ou d'originalité. Argumente de façon objective et propose des voies d'amélioration.
Domaine 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	Maîtrise du jeu d'acteur	Perturbe le travail du jeu d'acteur	Accepte de mimer en groupe mais se déconcentre facilement	Mime et se montre actif	Mime et se montre original

Arts du cirque 3è Evaluation formative de l'élève : se situer dans son travail, conseils pour progresser et thèmes de travail.

SOCLE COMMUN	Nbre coups de chapeau Artiste	0 à 4 CC	5 à 6 CC	7 à 11 CC	12 à 16 CC
	Collectif brillant Nbre *				
<u>Domaine 1.4</u> : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	19 à 22 *				<u>CIRCASSIEN</u>
	14 à 18 *			<u>INTERPRETER</u>	
	9 à 13*		<u>CHOISIR</u>		
	0 à 8 *	<u>COMPRENDRE</u>			
<u>Domaine 2</u> : Les méthodes et outils pour apprendre	Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique	Perturbe le travail du groupe	Participe de façon intermittente	Participe activement à la création	Mène le travail du groupe
	Apprécier sa prestation en utilisant la vidéo comme outil au service de la création	Refuse d'être filmé	Accepte d'être filmé mais la vidéo n'est pas exploitée pour la création	La vidéo permet de modifier certains aspects de la création (l'orientation des acteurs)	La vidéo permet de réguler la création
<u>Domaine 3</u> : La formation de la personne et du citoyen	Apprécier la prestation des autres en utilisant des critères d'observation simples.	Spectateur gênant : Ne regarde pas, bavarde, se moque	Spectateur intermittent : Regarde mais commente pendant la réalisation	Spectateur respectueux : Capable d'apprécier à partir de critères de composition et d'interprétation simples vus durant le module	Spectateur ressource : Apprécie la prestation à travers des critères de virtuosité ou d'originalité. Argumente de façon objective et propose des voies d'amélioration

Conseils pour progresser si je suis en rouge : COMPRENDRE

- S'assurer d'avoir compris le vocabulaire
- Utiliser la table d'appui :
 - o regarder une vidéo de spectacle d'élèves
 - o s'appuyer sur les livrets pour s'exercer

Conseils pour progresser si je suis en jaune : CHOISIR

Ecouter les propositions de chacun et choisir ensemble des exigences accessibles à tous

- Décider de l'objet et/ou jeu d'acteur et y consacrer du temps de répétition

Conseils pour progresser si je suis en vert clair : INTERPRETER

- Se filmer et regarder sa prestation pour identifier
- Accentuer / exagérer les émotions pour impressionner le spectateur

Comment gagner des étoiles (*) pour le collectif, c'est la COMPOSITION du numéro de cirque = *Le collectif brillant !*

*	**	***
1 début et une fin reconnaissable	2 familles de cirque présentes	3 formations spatiales différentes
1 titre	1 effet de surprise	3 procédés de composition différents unisson / cascade / canon / refrain
Temps respecté	2 vitesses différentes	Une histoire originale !
Une musique choisie en lien avec le thème	2 énergies différentes saccadé / fluide / robot	
Des décors en lien avec le thème choisi		
TOTAL d'étoiles : /22 étoiles		

De 0 à 8* Brille peu, pas de construction	De 9 à 13* Brille peu, collectif « maçon » débutant	De 14 à 18* Brillant ! collectif « architecte »	19 à 22* Brillant ! collectif « bâtitteur, compositeur » !!
---	---	--	--

Je peux en perdre si : Pas d'histoire : - 3* / Un peu d'histoire : -1* / Temps morts : -2* par temps morts / Décrochage : - 1* par décrochage

Je me situe dans le nombre de Coups de Chapeau (CC) c'est l'INTERPRETATION ! = *Coups de Chapeau pour l'artiste !!*

	0 à 4 CC	5 à 6 CC	7 à 11 CC	12 à 16 CC
MOTRICITÉ	Motricité simple	Motricité simple	Formes de corps plus complexes, maîtrisées	Formes complexes
AGILITÉ	Maladresses	Numéro simple Quelques chutes	Technicité des numéros Peu de chutes	Prise de risque et pas de chute
ÊTRE ARTISTE LE PLAISIR DE L'ACTEUR	Le « non-artiste » S'ennuie	Concentré sur sa motricité S'ennuie par intermittence	Artiste impliqué Prend du plaisir	L'artiste habité ! Acteur qui s'amuse et aime ce qu'il fait
REGARD	Fuyant	Fuyant par intermittence	Regard placé	Regard intense

FICHE AUTO-EVALUATION ET SPECTATEURS

		ECA	+	++
TABLE AU DEPA RT ET FIN	Le tableau est-il tenu 5 " ?	NON	PRESQUE 5"	OUI
	Les statues sont-elles ressemblantes au tableau original ?	NON	OUI mais	OUI
NUM EROS DE JONG LAGE JONG LERIE EQUIL IBRE ACRO BATIE	Peut-on reconnaître une formation dans l'espace ?	1	2	3
	Peut-on reconnaître un procédé de composition ? cascade / unisson / canon / refrain ?	1	2	3
	Peut-on reconnaître 2 énergies différentes ? Saccadé ET / OU fluide / robot ?	NON	OUI	
	Peut-on repérer 2 vitesses différentes ?	NON	OUI	
	Peut-on repérer des échanges ?	NON	OUI mais	OUI
	Peut-on repérer 1 effet de surprise ?	NON	OUI	
	Peut-on repérer des temps morts ou des décrochages ?	OUI	OUI mais	NON
CONSEILS	+ d'émotion : Les objets sont manipulés en fonction du personnage	Organiser ceux qui ne sont pas au coup de projecteur : Travail cascade, unisson miroir	Améliorer la réussite individuelle	Autre :