

Atelier de manipulation d'objets

<i>Conduites initiales</i>	<i>Thèmes d'études</i>	<i>Compétences attendues</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de rythme, s'arrête de jongler assez vite. • Déclenchement hasardeux des actions. • Lancer tardif ou précoce. 	Rythmer les actions	<ul style="list-style-type: none"> • Synchroniser les actions. • Déclenchement maîtrisé des actions, repérages spatio-temporels
<ul style="list-style-type: none"> • Déplacements non maîtrisés. • Placement trop haut des mains. • Placement trop ouvert des mains. • Lancer trop fort. • Lancer trop extérieur. 	Construire le plan de jonglage	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacements volontaires. • Position de référence maîtrisée. • Positionner les mains pour la meilleure trajectoire. • Ajuster la force des lancers • Placer correctement sa main au lancer.
<ul style="list-style-type: none"> • Manipulation isolée. 	Construire un jongleur conscient de son environnement	<ul style="list-style-type: none"> • Prise en compte du partenaire pour créer un effet • Interaction avec un partenaire pour créer un effet • Improviser avec son environnement.
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de variation de jonglage • Pas de créativité 	Diversifier le répertoire de figures Improviser	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents types de variations possibles. • Expérimenter : Contact isolation, passing picking... • Mémoriser des routines

<i>Repères pour la construction des situations</i>	
<i>Logique de complexification</i>	<i>Variables didactiques</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Jonglage bas vers jonglage haut. • Rythme trois balles vers rythme quatre, cinq objets. • Jonglage sans le corps vers jonglage avec le corps. 	<ul style="list-style-type: none"> • Amplitude • Rythme • Corps (blocages, contact) • Nombres d'objets

FPC Arts du Cirque 2014

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Manipuler un, deux, trois, quatre, cinq objets.• Des foulards vers les massues.• Jongler seul vers jongler à plusieurs | <ul style="list-style-type: none">• Formes des objets (originalité)• Interactions• Déplacements |
|--|---|

Les codes de jonglerie

Jongler seul :

- Transposition,
- Lancer,
- Amorti,
- Pince,
- Lâcher,
- Frappe,
- Réflexion,
- Migration

Site swap : notation chiffrée avec chiffre correspondant à une action.

Jongler à deux, plusieurs :

- Sécurité active : ne jamais quitter des yeux son partenaire.
- Site swap diabolo
- Massues : le pass, le self, passpass, poste (3 jongleurs),