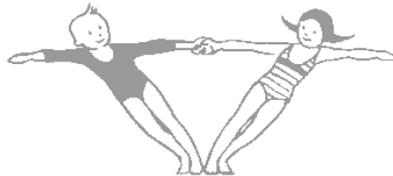




SOMMAIRE

Introduction	4
Pratiques physiques artistiques Charlotte Herné M'bodj et Laurent Tallec	7
Pratiques gymniques acrobatiques Éric Lechat	29
Pratiques athlétiques Jean Trohel	47
Pratiques d'opposition collective Charles-Yves Collet	71
Pratiques de raquettes Catherine Grandmottet et Sylvain Rivière	99
Pratiques de combat non violent Jean-Louis Faugeras	121
Pratiques aquatiques Sylvain Rivière	147
Pratiques de pleine nature et d'orientation Jean Zougrana	169



INTRODUCTION

■ **Comment enseigner l'EPS si l'on n'est pas spécialiste des pratiques physiques ?**

En tant qu'enseignants, vous pouvez, à l'aide de quelques points de repères méthodologiques et de quelques principes spécifiques, prendre plaisir à enseigner l'EPS. Pour vous y aider, nous vous proposons une démarche que vous repèrerez dans chacun des chapitres de ce livre.

Des situations pour mettre l'élève en activité. La première préoccupation d'un éducateur est de mettre les élèves en activité. Nous proposons, pour chacune des pratiques présentées, des situations assurant une entrée en matière rapide des élèves et pouvant entraîner des apprentissages spontanés. C'est également pour vous un moyen simple d'entrer dans ces pratiques.

Puis, **augmenter la quantité et la variété d'actions** par la mise en place de situations plus contraignantes. Elles vous permettent également d'améliorer votre connaissance de la pratique physique considérée.

Mieux, **améliorer les habiletés spécifiques.** Dans cette étape, les élèves affineront leur motricité dans les différentes pratiques, et vous-même en renforcerez votre compréhension.

Vers de plus en plus d'autonomie. Construire de façon autonome un projet

d'action doit être une préoccupation constante. Vous trouverez dans les différents chapitres les moyens d'engager lucidement les élèves dans les pratiques. Ils apprendront progressivement à mesurer et à apprécier les effets de leur activité.

■ **Quelles pratiques physiques choisir et comment les structurer ?**

Nous faisons le choix du terme «pratique physique» pour désigner ce que l'on nomme communément «activité physique et sportive». Nous réservons ainsi le terme d'activité à ce qui est réellement mis en jeu par les élèves lorsqu'ils s'engagent dans une pratique physique.

Dans ce livre, nous abordons huit familles de pratiques physiques. Relevant des quatre compétences propres à l'EPS inscrites au programme («Réaliser une performance», «Adapter ses déplacements à différents types d'environnement», «Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement», «Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique»), elles permettent à l'enfant de se confronter aux grandes catégories d'expériences les plus représentatives du champ culturel des APSA.

Nous considérons qu'un ensemble structuré d'une dizaine d'heures environ constitue un minimum pour envisager de réelles transformations chez les élèves.

■ **Peut-on faire des liens entre les différentes pratiques physiques proposées en cours d'EPS ?**

Ce livre ne se veut pas une juxtaposition de pratiques physiques sans lien entre elles. Outre la construction souvent proche des différents chapitres, nous vous indiquons régulièrement les ponts qui peuvent s'opérer entre certaines pratiques.

D'un point de vue méthodologique, vous constaterez des similitudes de traitement lorsqu'il s'agit de « produire une performance » que ce soit en athlétisme, en natation ou en gymnastique. Vous pourrez également faire émerger des points communs dans « la gestion des affrontements individuels et collectifs ». Progressivement, vous analyserez des traitements similaires de pratiques en fonction des compétences spécifiques recherchées.

■ **Est-il nécessaire d'avoir beaucoup de matériel ?**

Les conditions matérielles, d'une école à l'autre, sont très variables mais ne doivent pas constituer un frein. Nous avons tenu compte de cet aspect et proposons le plus souvent des situations nécessitant peu de matériel.

À titre d'exemples, nous proposons des pratiques de raquettes avec ou sans raquettes, des pratiques d'opposition collective sans ballon spécifique, des pratiques de combat dans l'herbe, etc., tout en permettant la poursuite des intentions éducatives.

Lorsque le matériel est trop onéreux ou peu adapté, nous vous indiquons des moyens simples pour en fabriquer. Pourquoi ne pas faire fabriquer en classe par vos élèves les engins de lancer, les objets de cirque ou les masques pour la danse ?

■ **Comment organiser le travail des élèves dans de grands espaces ?**

C'est en effet un problème rencontré par de nombreux enseignants, qui éprouvent un sentiment de désordre.

Il n'est pas envisageable de retrouver dans des pratiques extérieures, qui ont pour principale caractéristique le mouvement des élèves, le calme de vos salles de classe.

Afin de vous aider à gérer les regroupements et les déplacements des élèves, nous vous présentons quelques formes d'organisation pédagogique dans les différentes pratiques.

■ **Comment gérer l'hétérogénéité des élèves ?**

L'hétérogénéité des élèves en EPS peut être liée à la diversité de leurs origines culturelles, à leur représentation sexuée des pratiques, à leur vécu sportif...

Les situations présentées s'accompagnent souvent d'indications sur les comportements spécifiques que l'enseignant peut observer. Les variantes ou les évolutions possibles des situations vous aident à gérer ces différences.

Nous vous proposerons des outils visant à gérer quand cela est possible une différenciation, voire une individualisation

des apprentissages gérée par les enfants eux-mêmes. Ainsi, les pratiques aquatiques et gymniques, par exemple, sont structurées de telle façon que l'enfant choisit lui-même les situations en fonction de son niveau et/ou des problèmes rencontrés.

■ **Comment peut-on relier le travail fait en classe et celui fait en EPS ?**

L'EPS n'est pas à considérer comme un contexte de réinvestissement possible, mais un cadre éducatif central. Elle n'est pas seulement une éducation motrice, mais une éducation complète de l'enfant.

Comme les autres disciplines, mais avec des supports qui plaisent généralement aux élèves, l'EPS permet de développer à la fois des compétences langagières en français mais aussi pourquoi pas en langue étrangère ainsi que des stratégies d'apprentissage transférables à d'autres situations.

■ **À quoi sert l'EPS ?**

L'école a pour finalité de former des enfants autonomes capables d'analyser une situation, un problème et d'y répondre de la manière la plus adéquate. L'EPS concourt aux mêmes objectifs en se centrant toutefois sur le domaine psychomoteur. Ainsi l'enseignant recherche l'adaptabilité motrice de l'enfant.

Plus précisément, l'EPS mobilise les compétences du socle commun du programme (BOEN n° 3, 19 juin 2008) et plus particulièrement les compétences 6 et 7.

- Compétence 6 : compétences sociales et civiques

Les pratiques physiques, qu'elles soient collectives ou individuelles, mettent en jeu un système de relations qui modifie les attitudes des élèves, que ce soit entre eux (tolérance, entraide, égalité filles/garçons...) ou vis-à-vis de ces pratiques physiques (goût de l'effort, envie de progresser, persévérance, respect du règlement sportif ou des règles de vie collectives...).

- Compétence 7 : autonomie et initiative

L'EPS développe les capacités motrices à travers la diversité d'activités physiques, sportives et artistiques (APSA) et augmente l'adaptabilité et l'autonomie de l'enfant dans des environnements variés.

Elle contribue à l'éducation à la santé par l'amélioration de la connaissance de son corps et à l'éducation à la sécurité par des prises de risques contrôlées.

Elle incite l'élève à être acteur de sa formation : il s'évalue pour connaître son niveau, se fixe des objectifs cohérents et s'engage pour réaliser des progrès.

Cependant, la contribution de l'EPS ne se limite pas à ces deux types de compétence ; nous l'explicitons en conclusion des différents chapitres.

Maintenant, à vous de choisir dans les pages suivantes ce qui vous permettra d'atteindre les objectifs éducatifs que vous vous êtes fixés pour votre classe.



Pratiques physiques artistiques

Charlotte Herné M'bodj
Laurent Tallec

LES INTENTIONS ÉDUCATIVES

Les textes officiels stipulent que l'enseignement des pratiques physiques artistiques en EPS au cycle des apprentissages fondamentaux doit rendre l'élève capable « d'exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers. » Biens culturels de notre temps, la danse et le cirque présentent des points communs à partir desquels on définira quatre axes de formation. « En danse, on lui offrira des situations l'amenant à explorer les composantes du mouvement : espace, temps, énergie, qui lui permettront de donner une dimension esthétique à son geste. » En cirque, ce sont les habiletés liées aux engins qu'il faudra mettre en scène. On s'appuiera sur différentes catégories esthétiques comme le comique, le grotesque, le tragique... qui seront autant de registres expressifs possibles pour les élèves. Les aspects intentionnel et créatif de cette relation au monde seront aussi retenus.

Pour les élèves, danser, c'est souvent raconter une histoire en mimant le réel ou reproduire ce qu'ils voient à la télévision : une danse formelle sur une musique très carrée, binaire, face aux spectateurs, au centre de la scène. Cependant, les analyses des spectacles de danse et des démarches de création des chorégraphes actuels mettent en évidence la diversité des styles et l'importance de la griffe du chorégraphe. Comme au cirque, les chorégraphes explorent de nouveaux matériaux et mettent en synergie plusieurs disciplines artistiques. Le mouvement est constamment revisité, réinventé par le jeu interactif de ses composantes : poids, énergie, temps et espace.

Les quatre axes de formation

Traiter les arts du cirque et de la danse en tant que supports en EPS nécessite en premier lieu de dégager le sens de ces pratiques afin de le conserver. Celles-ci supposant par essence une production – le numéro ou la chorégraphie –, elles engagent l'élève dans quatre types d'activités différentes qui définiront les quatre axes de formation :

■ La motricité « expressive »

Cet axe nous préoccupera en priorité car la fonction évocatrice du corps en mouvement est essentielle, l'imaginaire de l'enfant y étant fortement sollicité. L'enseignant guidera l'exploration et la stylisation du mouvement par les élèves à l'aide de consignes métaphoriques les amenant à moduler les composantes du mouvement temps, espace, énergie et poids. Au-delà de la forme produite, l'élève acteur doit jouer un rôle en accord avec le sens de la production et agir sur la qualité de l'émotion à communiquer. Il devra puiser dans ses ressources liées au domaine des émotions, afin de maîtriser les siennes pour mieux les provoquer chez les autres.

■ La motricité « fonctionnelle »

Incontournable et subordonnée à la dimension expressive, l'approche technique du mouvement permet de construire une disponibilité corporelle chez l'enfant. La mobilisation des ressources perceptives aidera l'élève à intégrer dans ses actions les effets à produire chez les spectateurs et à réduire le décalage entre ce qu'il croit donner à voir et ce qu'il montre réellement, favorisant la construction du schéma corporel. L'acquisition d'habiletés spécifiques constitue en danse un vocabulaire de base et, en cirque, elles sont la clef du numéro, car ce sont elles qu'il faut mettre en scène et interpréter.

■ La composition

Afin de produire l'émotion ou l'effet recherché, l'élève doit inventer et combiner des formes corporelles pour les agencer judicieusement dans l'espace, le temps, les relations. L'activité de composition provoque une mise à distance par rapport à l'action ; ainsi, l'élève apprend à planifier ses actions et à les anticiper en répondant aux questions : « Qui fait quoi ? Où ? Quand ? Comment ? Avec qui ? »

■ L'appréciation de la production

La présence du spectateur, inhérente à la pratique, amène à considérer cet axe selon deux orientations. L'élève spectateur sera celui qui réagira avec sa seule sensibilité aux productions des autres, sans contrainte, alors que l'élève observateur, guidé par des critères explicites et communs, objectivera son regard et identifiera progressivement les ressorts du spectaculaire, de l'esthétique.



LA MISE EN ŒUVRE

Il est proposé ici une mise en activité qui stimule les conduites expressives des élèves par une sollicitation de l'imaginaire dans l'invention spontanée de formes corporelles, et qui les place très vite dans une situation de production devant les autres. L'observation des élèves dans les situations permettra à l'enseignant de repérer leurs modes d'adaptation et de guider les apprentissages par des contraintes/consignes successives et/ou emboîtées.

Il est possible de créer les conditions d'émergence d'une motricité expressive en aménageant un peu l'espace de jeu. Un décor composé d'objets divers, d'engins de cirque à manipuler, ainsi que l'écoute de musiques variées métamorphoseront le lieu en un univers inhabituel et surprenant, ce qui incitera les enfants à l'explorer et à se l'approprier.

Des situations pour mettre l'élève en activité

LE MONDE ABRACADABRA

But

Chercher tout ce qu'on peut faire dans le monde abracadabra.

Conditions

Sur la musique, chercher tout ce qu'il est possible de faire dans l'espace. Quand la musique s'arrête, chacun devient une statue et/ou va se cacher. Lorsque la musique redémarre, reprise de l'exploration libre.

Jouer sur l'effet de surprise en installant le monde abracadabra avant l'arrivée des élèves. Dès l'entrée des élèves dans la salle, l'exploration commence, la musique emplit l'espace.

Alterner souvent musique/silence et faire varier les durées de chaque moment. Éventuellement, changer les supports musicaux pour déclencher d'autres inspirations.

Regrouper ensuite les élèves pour qu'ils puissent raconter tous azimuts leurs impressions. L'enseignant peut les guider par des questions comme : «Qu'avez-vous fait et découvert dans le monde abracadabra ? Quels objets avez-vous préférés ? Que pourrait-on faire d'autre ?»

Matériel

Deux plinths posés dans le même sens et séparés de 3 m environ, tapis de gymnastique, poutre basse ou banc, gros ballon, balles de jonglage, bâtons du diable, long voile ou tubulaire, chaises, malle remplie de vêtements et

accessoires divers, masques, petits instruments de rythme.

Musique allègre et joyeuse et autres climats électroniques, étranges, bruitsages...

Observations

Choisir des objets et un rapport aux objets plutôt fonctionnels (lancer, faire rouler, chuter) ou expressifs (se déguiser, jouer un personnage, entourer).

Penser au nombre et à la variété des interactions enfant/objets (une ou des actions avec l'objet ; pour chaque action, combien de modalités différentes?).

Variante

Jeu du «vu et caché» : le but est d'aller d'une cachette à l'autre et d'en surgir pour montrer aux autres ses trouvailles dans le monde abracadabra. La classe est divisée en deux ou trois groupes, acteurs et spectateurs à tour de rôle. À l'intérieur du monde abracadabra, l'espace de jeu est délimité par les plinths entre lesquels les acteurs viennent se produire. Dans le silence, le groupe acteur se cache dans le monde abracadabra, les spectateurs se tournent pour ne pas voir la troupe se cacher. Sur la musique (une minute environ), chacun sort de sa cachette quand il veut, mais pour gagner, il faut que le monde abracadabra soit toujours animé ! Quand la musique s'arrête, on devient une statue ou on retourne se



cache. Après un certain nombre de passages, les enfants acteurs et spectateurs donnent leurs impressions.

Remarques

Pour mesurer la prise en compte du spectateur et de ses partenaires dans la planification de ses actions et repérer l'effet produit par le regard extérieur, évaluer le nombre de passages, la durée

de chacun (variété et nombre d'actions produites, amplitude, vitesse, énergie), les placements, les déplacements et les orientations sur scène.

NB : Une comparaison entre les actions réalisées dans l'activité même et dans sa variante permet une mesure plus précise des effets produits par la présence des spectateurs.

LE CHAT ET LES SOURIS DANS LE GRUYÈRE

But

Passer par le plus de trous de gruyère possible sans se faire voir du chat.

Conditions

La classe est divisée en deux groupes, dont chacun sera tour à tour gruyère et souris, le chat étant représenté par l'enseignant ou un élève dispensé. Sur la musique, se déplacer comme on veut dans tout l'espace en s'évitant. Quand elle s'arrête, les gruyères prennent une posture de «gruyère à trous» qu'ils gardent jusqu'à la reprise de la musique (interdiction de prendre deux fois la même posture), et les souris vont se blottir dans un coin de la salle en se cachant les yeux.

Au premier signal sonore, les souris circulent de gruyère en gruyère sans leur faire mal, en passant par le plus de trous possible. Au deuxième signal sonore, le chat arrive : plus rien ne doit bouger ! Les souris qui bougent sont éliminées.

Lorsque la musique redémarre, les

élèves circulent à nouveau dans la salle. À l'arrêt suivant, les rôles changent.

NB : Garder la même durée entre le premier et le deuxième signal pour comparer le nombre de trous franchis par les souris.

Consignes

- Je gagne un point chaque fois que je franchis un trou (l'addition des scores de chacun donne le résultat final).
- J'essaie d'augmenter le score de la classe à chaque fois.

Matériel

Musique rythmée binaire/climats variés.

Observations

Noter la variété des déplacements produits. Relever le nombre et la variété des «gruyères» produits et la remise en cause de l'équilibre dans les positions prises (par quels trous passent plutôt les souris ?).

Regrouper les élèves pour faire apparaître la nécessaire coopération entre



JE FAIS DE L'EFFET

Effets recherchés

- Utiliser des procédés chorégraphiques pour produire un effet scénique.
- Agencer ces procédés dans le temps.
- Amplifier les ressorts du spectaculaire.

Buts

- Par groupe de un à trois, produire une entrée en scène où tous les danseurs et les jongleurs sont synchronisés (durée de 30 s).
- Monter une séquence comportant une entrée en scène et une sortie de scène ayant chacune un effet scénique différent.

Consignes

Le départ est donné par la musique et la fin est prévue par le groupe.
Jouer sur les différents contrastes : rapide/lent, synchrone/asynchrone, petits mouvements/grands mouvements, symétrie/asymétrie...

L'appréciation de la production

Pour ce quatrième axe, la vidéo est, entre autres, un support privilégié ; il ne faut donc pas hésiter à laisser « courir » la caméra sur une scène délimitée. De plus, il peut être utile à l'élève de nommer ce qu'il observe, sous forme de tableaux ou de notes (le choix du support sera choisi selon l'activité).

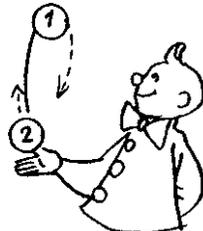
Vers de plus en plus d'autonomie

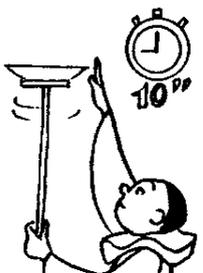
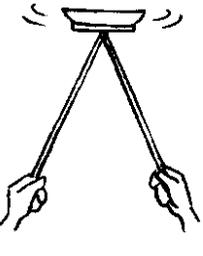
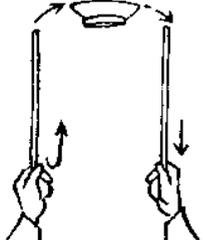
Rendre l'enfant autonome dans l'activité, c'est l'amener progressivement à construire avec d'autres un projet d'expression et de communication pour le présenter devant un public.

Afin que l'enfant puisse agir dans le guidage de son apprentissage, il est proposé ici, pour le développement de la motricité fonctionnelle, un système de fiches à emboîtements de tâches, classées par difficulté croissante. Chaque tâche sera validée par les élèves puis par l'enseignant.

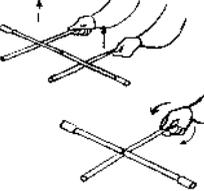
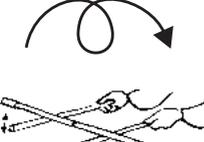
La motricité fonctionnelle

LES ENGINS DE CIRQUE

<p>Balles</p>	<p>2 balles : lancer alternativement chaque balle ; elles ne changent pas de main.</p> 	<p>2 balles : elles changent de main alternativement, en se croisant.</p> 	<p>Jongler avec 2 balles et une main.</p> 	<p>Jongler avec 3 balles et 2 mains, les balles se croisent.</p> 
<p>Conseils</p>	<p>Je lance la 2^e balle quand la 1^{re} est au point mort haut.</p>	<p>Je lance la 2^e balle quand la 1^{re} est au point mort haut.</p>	<p>Augmenter la hauteur du lancer ralentit et facilite le jonglage.</p>	<p>Compter ses lancers : 1, 2, 3, 4...</p>
<p>Validation</p>	<p>J'ai réussi quand j'ai lancé 10 fois sans faire chuter.</p>	<p>Jongler 10 lancers sans chute et alterner le 1^{er}.</p>	<p>10 lancers sans chute.</p>	<p>10 lancers sans chute.</p>

<p>Les assiettes chinoises</p> <p>Poser 1 assiette sur 1 baguette et la faire tourner avec la main par frottements sur le bord de l'assiette.</p>	<p>Elle tient en équilibre 10 s après la dernière poussée.</p> 	<p>Passer l'assiette sur une autre baguette (4 passages).</p> 	<p>Lancer l'assiette sur l'autre baguette (4 lancers sans que l'assiette s'arrête).</p> 	<p>Faire tourner une assiette uniquement avec la baguette, elle tient 10 s à l'horizontale.</p> 
<p>Conseils</p>	<p>La baguette reste verticale.</p>	<p>Plus l'assiette tourne vite, plus les passages sont faciles.</p>	<p>Penser à amortir la réception de l'assiette.</p>	<p>Tenir son coude, seul le poignet bouge, la baguette reste verticale.</p>



<p>Le bâton du diable</p> <p>Lancer le bâton au-dessus de la tête, le rattraper en l'amortissant.</p>	<p>Lancer le bâton à l'horizontale.</p> 	<p>Le bâton fait un demi-tour en l'air.</p> 	<p>Le bâton fait un tour en l'air.</p> 	<p>Le bâton fait 2 tours en l'air.</p> 
<p>Conseils</p>	<p>Pointer les baguettes vers le bâton quand il est en l'air.</p>	<p>Amortir la descente mais aussi la rotation.</p>	<p>Garder toujours les baguettes parallèles.</p>	<p>Tout le corps participe à l'amortissement du bâton.</p>
<p>Validation</p>	<p>10 lancers sans chute.</p>	<p>10 lancers sans chute.</p>	<p>10 lancers sans chute.</p>	<p>10 séries de 3 lancers sans chute.</p>

<p>Le rouleau américain</p> <p>Un pied sur une extrémité de la planche, venir poser le second à l'autre extrémité et déplacer le poids du corps vers le pied le plus haut.</p>	<p>S'équilibrer à l'aide d'un camarade.</p> 	<p>Sans aide, tenir 10 s en équilibre.</p> 	<p>Tenir 10 s en équilibre, puis effectuer 10 oscillations et revenir 10 s à l'équilibre.</p> 	<p>Avec l'aide d'un camarade, sauter sur la planche et s'équilibrer pendant 10 s.</p> 
<p>Conseils</p>	<p>Les jambes sont toujours fléchies.</p>	<p>Les bras sont ouverts.</p>	<p>À chaque oscillation, ma tête est immobile.</p>	<p>Le saut est amorti avec les jambes fléchies.</p>
<p>Validation</p>	<p>10 s sans que la planche ne touche le tapis.</p>	<p>10 s sans que la planche ne touche le tapis.</p>	<p>10 s sans que la planche ne touche le tapis.</p>	<p>10 s sans que la planche ne touche le tapis.</p>

La motricité expressive

EN DANSE

Je réussis à enchaîner la (les) séquences :

						
4 pas avant	aller à droite	faire 1 tour sur soi-même	4 sautillés avant	4 sautillés arrière	saut	arriver accroupi

						
4 pas avant	1 demi-tour sur 1 pied	1 tour sur l'autre pied	4 sautillés arrière	saut	accroupi	rouler en arrière sur 1 épaule

						
4 pas avant	1 pas à droite	1 tour sur pied droit	2 sautillés en avant	4 sautillés en arrière	saut	rouler en arrière
	1 pas à gauche	1/2 tour pied gauche				3 pas à 4 pattes
	à droite	à gauche				accroupi

						
2 pas en avant	1 pas à droite	1 tour sur pied droit	2 pas en avant	2 pas en arrière	2 pas d'élan sauter en tournant	rouler en arrière
	à droite	à gauche				accroupi
	à gauche	à droite				arriver
	à gauche	à droite				lancer une jambe puis tourner sur le dos



L'APPRENTI CHORÉGRAPHE

Pour la composition et l'affinement de son jeu d'acteur, l'élève sera alternativement chorégraphe-conseil de ses camarades et acteur de sa production.

Effets recherchés

- Écrire un scénario à partir d'une idée comportant un début, un développement et une fin.
- Agencer ses habiletés ou séquences gestuelles en se servant de procédés chorégraphiques choisis pour produire les effets voulus, traduire le scénario.

But

Construire une chorégraphie, un numéro, pour le produire devant la classe et apprécier les productions des autres.

Conditions

- Définir l'idée directrice du spectacle par groupe d'acteurs, la nommer par écrit sur la fiche partition. Produire devant son «groupe correspondant» une entrée en scène suivie d'une sortie de scène (durée 30 s).
- Les présenter trois fois, avec entre chacune d'elles un retour commenté du «groupe correspondant» pour les améliorer. Une fois fixées, le groupe remplit sa fiche partition en décrivant l'entrée

et la sortie de scène.

- Préparer et présenter un développement de l'idée directrice, organisation similaire à : observateurs, acteurs.
- Lier les différentes parties, début, développement et fin, les présenter trois fois au groupe correspondant, qui remplit son rôle de chorégraphe-conseil : «Que faut-il changer, améliorer, développer pour que les effets recherchés soient réussis?»
- Faire répéter les groupes dans leur demi-zone (leur scène) avant la présentation à toute la classe, qui se fait deux fois de suite. Le premier passage sert à l'appréciation globale sur les effets produits et le second sert au remplissage de la fiche d'observation (chaque élève observe un critère).

Matériel

- Engins de cirque et objets divers sont mis à disposition des élèves.
- On utilise une scène pour deux groupes, délimitée par des plots. L'emplacement du public est fixé à l'avance pour aider les élèves à orienter leurs actions.
- Une fiche à remplir par groupe d'acteurs : fiche partition qui décrit l'entrée en scène, le développement et la sortie de scène.

LE MATÉRIEL DE CIRQUE

Le matériel de base pour débiter dans les pratiques de cirque est constitué de : 30 balles, une dizaine de massues, une dizaine de foulards, 3 ou 4 rouleaux américains, des bâtons du diable, des diabolos, des assiettes chinoises, 2 ou 3 paires d'échasses à bras. On peut se procurer ce matériel chez des fournisseurs d'équipements sportifs, notamment ceux affiliés à l'Union nationale du sport scolaire (UNSS).

Les engins de jonglage

Lester des balles de tennis avec du millet (l'introduire par une fente puis recoller), avec de l'eau (à l'aide d'une seringue), puis recouvrir les balles avec deux ou trois petits ballons de baudruche dont on aura coupé l'embouchure.

Les massues

Fixer des manches en bois, en plastique... dans des bouteilles de lait ou d'eau minérale.

Les engins d'équilibre

La fabrication du rouleau américain est relativement simple mais il est important de suivre quelques règles. Le rouleau doit être solide : canalisation de gaz en PVC (diamètre de 10, 15, 20 ou 25 mm) coupée en longueurs de 20 à 40 cm ; la planche doit l'être aussi : contreplaqué de 20 mm d'épaisseur et d'environ 60 cm de long sur 20 à 30 cm de large (fixer des butées d'au moins 5 cm d'épaisseur sous chaque extrémité de la planche). Ce matériel doit être conforme aux normes CEE Afnor et, en cas de matériel fabriqué par l'enseignant, il devra être vérifié par des organismes agréés. Dans tous les cas, il faudra se garantir par l'inscription et l'acceptation du projet EPS par le conseil d'école.

LA SÉCURITÉ

- Prévention des accidents corporels : proposer un échauffement ciblé sur les différentes ressources que l'on va utiliser.
- Prévention des chutes : pour les engins à risques, on peut utiliser des équipements de patins à roulettes comme des casques, genouillères, coudières, protections de poignets. Les dispositifs de sécurité sont à accentuer : ateliers isolés, tapis de chutes sous ou entre les engins, consignes fermes au niveau des aides et parades, information sur les risques encourus, etc.

BIBLIOGRAPHIE ET MUSICOGRAPHIE

Les livres

- A. Bonneri, M. Cadopi, *Apprentissage de la danse*, éd. Actio.
- L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, éd. Contredanse, 1997.

Les musiques

Univers	Rythmes	Films
Klaus Schulze Andréas Wollenweider Pierre Henry Gürbüz Göksu, cassette « éclats » Richard Gotainer	Carlinhos Brown (Brésil) Tambours du Burundi Tambours de Gorée (Sénégal) Joe Satriani (rock) James Brown (soul)	Nikita Talons aiguilles Powaqqatsi 37°2 Ben Hur