

<p>Niveau 1 : dans le cadre d'un numéro, se déplacer sur des agrès mobiles tout en préservant la continuité du jonglage. Associer des formes de jonglage et des formes corporelles. S'approprier les codes de base lors de la construction et de la présentation d'un numéro. Expérimenter des formes de virtuosité et tenter d'y associer un style de personnage.</p> <p>Niveau 2 Utiliser toutes les ressources du lieu d'évolution- espaces, engins, ressources sonores et les interférences entre partenaires, pour provoquer l'adhésion des spectateurs à une création originale où des personnages déploient différentes formes de virtuosité</p>		<p>Principe d'élaboration de l'épreuve : le nombre d'élèves sera impair jusqu'à 5. l'espace scénique sera défini et orienté de 80m2. La durée est comprise entre 3 et 6 minutes. Un support musical choisi par le groupe sera utilisé. Le projet collectif s'articulera autour d'un parti pris annoncé et d'un développement travaillé. Le groupe devra utiliser des accessoires (chapeau, parapluie, nez de clown...) des engins de jonglage (balles, massues, corde anneaux...) des agrès mobiles et instables (boule d'équilibre, rolla bolla, monocycle, fil...) afin d'organiser les difficultés et la complexité du numéro. L'acroport et la gymnastique acrobatique seront utilisés. Une fiche de présentation pour le groupe accompagnée d'un carnet de création témoignage des différentes recherches (concepts, historique, dessins, photos...) pour chacun sera présentée.</p>			ARTS DU CIRQUE
	Éléments à évaluer	Niveau 1 non atteint	Degré d'acquisition niveau 1	Degré d'acquisition niveau 2	
Structuration du numéro	<p>La captation spectaculaire Intensité, force de captation spectaculaire. Originalité du propos et de son développement</p>	Pas d'originalité, reproduction de séquences puisées dans les taches d'apprentissage.	Recherche de justesse et de conformité. Les choses sont bien faites mais sans surprise. Application de principes ou règles sans transgression.	Originale et surprenant. conçue en autonomie travail sur des personnages et des habiletés personnalisées	
	<p>Organisation de la complexité et de la difficulté Niveau d'exigence et mode d'articulation des habiletés proposées</p>	Niveau d'habileté faible proposée en tant que tel. Pas de remise en cause de l'équilibre, dissociation des registres (mime, jonglerie...) jonglage dissocié des locomotions	Le niveau de difficulté est conforme au niveau mais la complexité est absente (la prise en compte d'éléments multiples n'est pas présente). Jonglage associé aux locomotions	Articulation et variété du jonglage des modes de locomotion et des formes produites. Utilisation, combinaison d'accessoires, d'engins, d'agrès au service d'un univers	
	<p>Le cadrage la mise en scène Cohérence interne entre les différents éléments utilisés (parti pris, espace, musique, objet...)</p>	Confusion entre force émotionnelle de la musique et celle du numéro. Pas de réflexion sur la mise en valeur des habiletés, pauvreté des éléments scéniques en nombre et en qualité	Le numéro est organisé dans l'espace et dans le temps, le choix des objets est cohérent et utilisé de façon fonctionnelle. La musique, bien que connue est adaptée aux circonstances.	. Les objets sont utilisés dans leur configuration fonctionnelle, esthétique et comme personnage. L'univers sonore est original	
	<p>Les phases de développement et leur relation Utilisation d'un tempo/rythme dans l'enchaînement des différents moments</p>	Pas de fil directeur, juxtaposition de moments sans relations. Pas de réflexions sur la complexité.	On repère la logique d'entrée, de développement, de sortie. La difficulté est organisée de façon croissante pour susciter l'émotion.	La logique de composition amène progressivement une ambiance, un univers qui capte le spectateur et sollicite son imaginaire	
	<i>Sur 7 points</i>	<i>0 à 2 points</i>	<i>3 à 5 points</i>	<i>6 à 7 points</i>	
Interprétation	<p>Le jeu d'acteur Gérer sa prestation. Les caractéristiques physiques et psychiques du personnage</p>	Pas de jeu d'acteur, tic, regard qui s'informe sur l'extérieur. Mise en scène subie de soi.	Le jeu d'acteur vise à la mise en scène de soi (capacité à faire rire, jouer sur sa taille, sa morphologie...)	La variété du jeu d'acteur s'exprime sans être altérée par les difficultés choisies	
	<p>La gestion de la maîtrise complexité/difficulté Préservation du jeu et des formes dans des situations motrices difficiles</p>	L'effectuation choisie ne met jamais en péril les habiletés fines présentées ou la cohérence physique et psychique du personnage	Le compromis est trouvé entre les différentes modalités (formes, jeu d'acteur, effectuation)	La prise de risque est assumée dans la réalisation du numéro. La relation formes, jeu d'acteur, effectuation est performante	
	<p>La gestion de l'espace scénique Pertinence et cohérence d'utilisation</p>	Statique, mal orienté ou cadré	Espace utilisé pour valoriser la prestation	Jeu avec l'espace. (esthétique, topologique et symbolique).	
	<i>Sur 10 points</i>	<i>0 à 3 points</i>	<i>4 à 7 points</i>	<i>8 à 10 points</i>	
démarche	<p>Le carnet de bord Son contenu /sa tenue</p>	Pas rendu ou sommaire. Peu d'intérêt autour de l'itinéraire de création, pas de repères, ni de bascules formalisées. Carnet anecdotique	Le carnet est présenté. Il rend compte de façon descriptive et chronologique du travail effectué	Le carnet de bord révèle une sensibilité, une formalisation de qualité, mêlée à une esthétique de présentation et une variété des informations	
	<p>La relation imaginaire/exploit.</p>	La démonstration prime sur le choix d'une démarche annoncée et assumée dans les rapports exploit/imaginaire	L'exploit prime au détriment de l'univers ou inversement l'imaginaire prime au détriment de la difficulté et de la complexité	L'exploit est au service de l'imaginaire, la démarche utilisée est maîtrisée.	
	<i>Sur 3 points</i>	<i>0 à 1 points</i>	<i>De 1 à 2 points</i>	<i>2 à 3 points</i>	