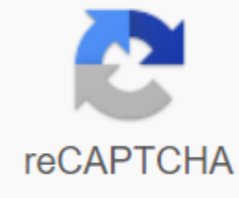




I'm not robot



Continue



Sur cette page, vous trouverez différents documents disponibles auprès de Cécile Vingtneron lors des formations, ainsi que des liens vers d'autres sites circadiens... Arts du cirque - 79 Situations d'apprentissage De la page 1 à 31 Les corridors - 38 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage De la page 32 à 67 Écriture et composition - 136 Mo Circus Arts - 7 9 Situations d'apprentissage de la page 68 à 83 Agir - 38 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage de la page 84 à 140 Manipulation d'objets - 44 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage de l'apprentissage Page 141 à 183 Soldes - 113 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage De la page 184 à 214 Acrobaties - 44 Mo Questions et jalons autour de la musique pour le cirque 2010 Teach Circus Arts à EPS Février 2011 PowerPoint de 43 Mo Questions et jalons autour du matériel pour le cirque 2010 Cirque et l'enseignement dans le ps traditionnel - Nouvelles - Compositeur contemporain le thème de la composition est bien sûr et surtout un acte de construction ... Quelques façons de composer Quelques variables pédagogiques Sur cette page, vous trouverez différents documents disponibles auprès de Cécile Vingtneron pendant les cours de formation, mais aussi des liens vers d'autres sites circadiens... Arts du cirque - 79 Situations d'apprentissage De la page 1 à 31 Les corridors - 38 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage De la page 32 à 67 Écriture et composition - 136 Mo Circus Arts - 7 9 Situations d'apprentissage de la page 68 à 83 Agir - 38 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage de la page 84 à 140 Manipulation d'objets - 44 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage de l'apprentissage Page 141 à 183 Soldes - 113 Mo Circus Arts - 79 Situations d'apprentissage De la page 184 à 214 Acrobaties - 44 Mo Questions et jalons autour de la musique pour le cirque 2010 Teach Circus Arts à EPS Février 2011 PowerPoint de 43 Mo Questions et jalons autour du matériel pour le cirque 2010 Cirque et l'enseignement dans le ps traditionnel - Nouvelles - Compositeur contemporain le thème de la composition est bien sûr et surtout un acte de construction ... Quelques façons de composer certaines variables éducatives Ressources à la maison CA 3 - CP3 Circus Arts Sous-titres de cette section Cirque Textes exécutifs Cette section contient 4 articles Pelda Resources Circus Cette section contient 7 articles Outils numériques Cirque Cette section contient 3 articles du site mentionnés dans cette section 3.1 OPTION DU NIVEAU SEME La sélection du niveau 5e n'est pas négligeable. En effet, nos arts du cirque semblent répondre de manière très adaptée aux caractéristiques des élèves Cinquième. Ils commencent à faire l'expérience de la « turbulence » de l'adolescence tout en conservant une grande spontanéité ludique et imaginative. Les changements de représentation s'élargissent, selon les relations sociales et les différences entre les sexes et l'âge. Ces effets sont renforcés par l'importance des transformations morphologiques (taille, poids, apparence), ainsi que par leur manifestation à des moments différents selon l'élève. Face à cette hétérogénéité croissante parmi les étudiants, qui peut devenir une source d'inégalité et de découragement, nos arts du cirque semblent offrir une résonance facilitatrice. Ces derniers, grâce à la variété des spécialités qu'ils incluent, permettront de jouer naturellement sur différents axes de conduite : celui de l'innovation et de la surprise (dissonance cognitive, source de plaisir); choix (sentiment d'autodétermination, en faveur d'incitations); et enfin, la construction de nouvelles compétences spécifiques (sens perçu de la compétence, « assas » des motivations inhérentes). Les compétences nouvellement acquises, comme dans d'autres A.P.S.A.s, seront des points de soutien vraiment spécifiques pour l'adolescent, favorisant la restructuration et la détermination de sa personnalité. En bref, le choix des arts du cirque nous semble important à ce stade, pour trois raisons principales : faciliter la gestion de l'hétérogénéité croissante parmi les étudiants; Maintenir l'engagement de chacun envers l'entreprise est facile. la spontanéité toujours importante des étudiants et le manque de censure, favorable à l'imagination créatrice, aux actions instinctives. Le choix d'un cycle 10 fois 2 heures, ou en fait 10 fois 10 fois 1 heure de pratique efficace (temps mesuré) a été fait. Nous pensons qu'il faut 15 heures de pratique efficace pour espérer des progrès dans les deux dimensions de l'activité (technique et chorégraphique). INSTALLATIONS ET TRAVAILLEUR Nous avons choisi d'offrir 6 ateliers, dans 2 disciplines différentes (jonglerie et équilibre). La variété nécessaire pour les incitations d'une part (axe prioritaire de notre projet d'établissement), la gestion de la sécurité et les restrictions d'acquisition d'équipement, d'autre part, justifiaient ces choix. D'autre part, l'aspect acrobatique sera discuté plus tard au cours d'un cycle de gymnastique séparément du cycle des arts du cirque. Spécialités sélectionnées : foulards et boules (jonglerie); diable (jongler)? Boule de jonglerie chinoise de plaque et de boîtes (balance) monocycle (repos); Rouleau américain (équilibre). Matériaux disponibles 1 salle de gym? équipement de conditionnement physique. corps (tapis de sol et d'automne en grand nombre); 12 écharpes (achetées) environ 20 balles de tennis récupérées (leur capacité de peinture); 6 plaques chinoises achetées; 5 hells achetés. 2 monocicles achetés; 2 conteneurs métalliques récupérés et 1 balle achetée. 3 rouleaux américains fabriqués seront récupérés année après année. Total des investissements financiers pour le début de l'activité collégiale : environ 400 EUROS (FR 2600). 3.3 ENSEIGNEMENT ET PROGRAMME CIBLE DIVISION Afin de respecter la logique de l'activité, il semblait important dans les préparatifs de notre cours d'intégrer les deux dimensions techniques et artistiques, ainsi que les trois rôles d'artiste, chorégraphe/compositeur et spectateur. Évidemment, les « doses » de ces 5 ingrédients varient d'une session à l'autre, mais elles étaient présentes à chaque fois, maintenant le concept culturel de l'activité de référence sociale. L'utilisation de divers instruments de musique est omniprésente, laissée en arrière-plan pendant chaque session. L'idée est de créer un climat musical émancipateur et de découvrir progressivement l'intérêt de l'accompagnement musical choisi, améliorant ainsi les résultats produits. Les étudiants ont également la possibilité d'apporter leurs propres CD. Le duo avec les contraintes de composition est sélectionné comme état de référence. Notre duo semblait être le meilleur compromis du regroupement pour un niveau 1 de compétences, le raisonnement en termes d'accessibilité (accessibilité émotionnelle et quantité limitée d'informations à gérer). À chaque séance, l'échauffement s'inspire à la fois de la gymnastique au sol et de la danse contemporaine. C'est un moment privilégié pour développer le registre des mobilisations corporelles, des espaces, des vitesses et des relations avec les autres. La mémorisation de séquences d'actions plus ou moins complexes est à chaque fois l'aboutissement et le fil rouge de l'échauffement. Les différentes étapes de l'apprentissage, permettant aux élèves de se familiariser avec les dimensions techniques et artistiques, ont été : 1. POLYSYSTERIA, AVANT SPÉCIFICATION À ce stade, les élèves passent successivement dans les 6 ateliers, divisés en petits groupes de 4 à 5 étudiants. La familiarité avec l'objet est ciblée, tout comme l'acquisition de compétences de base dans chaque laboratoire (exemple : parvenir à une rotation équilibrée du diable). À la fin de cette phase, chaque élève est invité à choisir sa discipline préférée. 2. L'HABILLE ET LA RÉPÉTITION Après avoir choisi sa discipline, l'apprentissage d'un minimum de techniques est une étape essentielle. Ce nécessaire permet la construction du « vocabulaire de cirque » et de son répertoire, visant la richesse et l'originalité. Les élèves sont guidés à ce stade par les fiches d'évolution de la discipline. Après une phase verbale-cinétique menant à la correction progressive des erreurs, la répétition des compétences acquises devient le principal moyen de stabiliser les erreurs. 3. MISE EN ŒUVRE, PERSONNATION En duo, les élèves sont invités à faire des recherches, à imaginer une ou plusieurs nouvelles compétences non fournies sur les cartes et à les apprendre. L'objectif est d'enrichir davantage le vocabulaire technique, tout en le même temps il sera mis dans une approche créative individuelle et libre. Communication, observation, audition, proposition, actions centrales à ce stade. 4. COMPOSITION Les élèves divisés en duos construisent une chorégraphie basée sur les instructions, les limites données par l'enseignant. Celles-ci concernent le matériel, l'espace, les relations, les résultats ou les sentiments à produire, la présence d'un principe, d'un développement et d'une fin. Dans chaque duo, cette phase nécessite la communication, la pensée critique et la mémorisation. 5. INTÉRÊT Chaque duo joue un numéro devant un autre duo, ou devant un groupe plus grand. L'observation des « artistes » par les spectateurs est prête, ciblée, formatrice. Le respect des limites communes est apprécié, ainsi que l'émotion transmise, les résultats créés (l'exploit, la surprise, le rire, l'esthétique, l'atmosphère). PROGRAMME, TEMPS DES SUJETS (1 - thème dominant; 2 - thème secondaire; 3 - sujet tertiaire récessif). THÈMES SANCES 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 EXPLORATION MULTIPOST 1 1 RÉPÉTITIONS D'HABILLOTE 2 1 1 1 1 1 2 3 3 3 PERSONNALISATION D'INVENTION 3 3 3 3 3 3 2 1 1 3 COMPOSITION 3 2 2 1 1 1 2 INTERPRÉTATION 3 3 3 3 2 2 1 1 3,4 LES CONTOURS DES OBJECTIFS DU CYCLE : passer de la motricité pauvre, spontanée et impassible aux machines de cirque, à la construction, puis à l'utilisation d'un véritable répertoire de compétences dans la discipline de son choix; d'utiliser son répertoire de compétences pour composer et interpréter un duo, basé sur des limitations simples, ce duo qui vise à produire des émotions, des effets sur le public. Compétences générales et implications pédagogiques C.G. RETABLES OFSEDS ABORIGINAL INC IMPACT LINK information éprouvée à l'information externe fournie; Élaborer une stratégie d'apprentissage personnel qui utilise la connaissance des résultats Comprendre et mettre en œuvre les conditions d'une action sécuritaire Accepter différents rôles au sein d'un groupe qui élabore des stratégies d'action collective. nécessaire à la présentation des tâches (critères de réussite et de réussite); Chaque fois permettre la connaissance du résultat et la configuration de l'évaluation; Insister sur l'utilisation des tapis, aider et défilé avant de prendre le risque de jouer des rôles différents à chaque session : interprète, chorégraphe, spectateur; conserver la possibilité de choisir dans toutes les tâches liées au duo. PROPRES RETENUES : face à des choix réduits, donnez-vous et dirigez une œuvre expressive selon une approche créative ; transformer les habiletés motrices quotidiennes pour caractériser les mouvements d'une manière expressive. Éléments principaux d'une technique physique spécifique et nouvelle pour la construction de différentes formes, mouvements, séquences au service d'une expression ou d'un sujet, peut-être par rapport à un monde sain, conformément aux méthodes bien connues de synthèse, articuler un principe, un développement, la fin de l'organisation des formes, des voyages, des relations entre partenaires; l'amélioration de l'influence spectaculaire et le symbolisme de l'œuvre en orientant la composition dans le domaine de la performance, ainsi que par la sélection guidée et l'utilisation d'éléments scéniques (objets, costumes, décors). Jouent un rôle devant les autres: participer à une interprétation. À ce niveau, l'étudiant acquiert des compétences pour apprécier les productions artistiques, y compris la sienne. Une attention particulière est accordée à la relation du mouvement mondial, un élément important de la culture artistique et de la motivation des capacités étudiantes spéciales sélectionnées (S.C.) C.S.1: donner l'idée de l'exploitation en acquérant une compétence fondamentale, basée sur la jonglerie ou l'équilibre, dans l'une des six disciplines suivantes: boules et foulards, diablo, plat chinois, monocycle, baril et balle, rouleau américain. C.S.2 : enrichir le répertoire de ses compétences dans la discipline sélectionnée afin d'augmenter le sentiment produit, en changeant les espaces de manipulation, les parties du corps utilisées, les accessoires, les échanges, la séquence d'actions. C.S.3: Composition puis exécution d'un certain nombre de duos, organisation de l'espace, du temps, des actions, des relations, de la musique et des accessoires pour la communication des émotions, pour provoquer des résultats aux téléspectateurs: résultats d'exploitation, surprise, rires, esthétique, atmosphère. ENSEIGNEMENT CONTENU POUR C.S.1 : donner l'idée de l'exploitation en acquérant une compétence fondamentale basée sur la jonglerie ou l'équilibre, dans l'une des disciplines suivantes : boules et écharpes, diablo, plat chinois, monocycle, canon et boule, rouleau américain. C.S. 1 DE LA DISCIPLINE FOULARDS/BALLES jonglent avec 3 écharpes ou 3 boules dans le chevauchement (trajectoires transversales d'objets; au moins 20 positions d'affilée), garder les écharpes dans l'extermiation, les balles en pronation; Gardez vos mains à part, la stabilité de la largeur des épaules du bassin, les jambes de largeur des épaules fixés vers l'extérieur. angle de coude fixe, mains basses; jongler sur un plan vertical; obtenir une trajectoire parabolique constante vers le haut, en commençant par 1 main, en passant devant les yeux, puis en atteignant l'autre main; commencer par une seule balle, lancée devant le nombril, à l'œil opposé; puis passer à 2 puis 3 balles, la balle de lancer 2 lorsque la balle 1 est au sommet de la trajectoire de 1, ce qui lui fait passer sous la balle 1; déposer alternativement la main droite et gauche, fréquence 1/2. ; lancer et attraper sans voir vos mains (sensation de balles, regard central, vision périphérique); Rythme équilibré des lancers; qui représentent mentalement les trajectoires; DIABLO obtenir une rotation rapide et équilibrée de diablo pour le jeter et l'attraper. choisissez votre bras moteur (celui qui bat le compteur) ;d l'élan chantant, roulant le diablo sur le sol au fil, du bras du moteur; Augmentez la rotation en travaillant avec le bras du moteur (le bras tire, bat la mesure très rapidement). toujours devant la casquette du diable (par rapport à cela), corriger la plaque, incliner le diablo en déplaçant un bâton vers l'avant ou vers l'arrière (frotter le fil pour corriger la pente, en appuyant ou en tirant le diablo avec 1 bâton). jeter dans la propagation de vos armes pour étirer le fil; Rattraper en prenant le diablo sur la tête avec le bâton moteur, visant pour elle. CHINOISENS POUR faire pivoter la plaque centrale à l'extrémité du bâton, pendant au moins 30 secondes, avec les deux mains. Tenez le bâton en pointant le long du bâton. sans la plaque, faire pivoter une « plaque invisible » en imprimant un mouvement rotatif à l'aide du poignet (mayonnaise), de 15 cm de diamètre. Gardez le bâton en place. Placez le bord du bâton à l'extrémité inférieure de la plaque. faire pivoter la plaque en accélérant progressivement le mouvement du poignet de sorte qu'il s'oriente horizontalement; à la vitesse maximale, arrêtez brusquement de tourner le poignet : le bâton est automatiquement placé au centre de la plaque, qui tourne très rapidement; continuer à tourner avec le poignet dès que la plaque ralentit et perd son horizontale. MONOCYCLE se déplacer sans tomber sur environ 30 mètres, l'équilibrage sur le monocycle, seulement, avec un support manuel (panier, caddie ou espaliers). ajuster le siège à la hauteur de la grimpe le monocycle en plaçant les pédales en position basse; s'assoit bien dans la selle, coince dans la selle, le poids corporel dans la selle; corps droit, bassin non scellé; Regarder trop loin en avant? le haut du corps est régulièrement devant la pédale monocycle (léger déséquilibre pris en permanence vers l'avant). BIDONS ET BOULE Sur le tapis, avancez et reculez, équilibré dans le conteneur, sur une distance d'environ 20 mètres. Sur un tapis, dans un couloir entre 2 grands tapis (rail), ils avancent et reculent debout, équilibrés sur la balle, sur une distance d'environ 20 mètres. monter sur la balle ou peut pieds nus, tenant les mains d'un partenaire de l'autre côté de la machine; sauter immédiatement de la balle ou peut en cas de déséquilibre involontaire, toujours descendre vers l'avant (interdiction de descente vers l'arrière); procéder au moindre déséquilibre involontaire (sécurité active); monter seul puis se pencher aussi verticalement que possible dans la machine; corps droit et regard lointain; déplacez vos pieds très rapidement et

continuellement, d'une très petite largeur, au centre de la boule ou du canon (photo du pingouin marchant, ou des lacets attachés les uns aux autres); Déplacez vos pieds vers l'arrière pour aller vers l'avant, vers l'avant vers l'arrière; tenir un partenaire à l'arrière de la balle ou du canon de façon permanente (sécurité).
ROLL AMERICAIN Monter sur le rouleau, puis équilibrer pendant au moins 15 secondes sans aide. Placer le cylindre sur une surface non lisse (p. ex. tapis, sécurité); toujours laisser les zones latérales ouvertes, avec des nattes des deux côtés (sécurité). Utilisez des panneaux d'arrêt pour éviter les saillies latérales (sécurité) possibilité d'utiliser différentes aides au début: en face des espaliers, devant une table, devant un partenaire se tenant la main ... monter en plaçant 1 pied sur le côté du bateau sur le sol, puis l'autre pied de l'autre côté de la planche, avec les différents renforts pour chercher son équilibre; regard horizontal, loin devant; corps droit, jambes légèrement pliées; largeur légèrement plus élevée que les épaules; Limitez le mouvement du panneau en réduisant le centre de gravité. équilibrer le rôle du bras (mains cassées); Soyez très prudent sur la sécurité (aide, défilé, tapis), pour C.S.2 : enrichir le répertoire de ses compétences dans la discipline sélectionnée afin d'augmenter le sentiment produit, en changeant les espaces de manipulation, les parties du corps utilisées, les accessoires, les échanges, la séquence d'actions. Pour cette capacité spécifique, comme la création est sans fin, nous présentons les bulletins de progrès disciplinaires remis aux étudiants. Ces cartes contiennent 4 niveaux consécutifs de difficulté ou de bravoure. Ils définissent les critères de réussite et de réussite (contenu pédagogique) pour chaque niveau. Enfin, ils fournissent 2 inventions personnelles gratuites, créées, imaginées par l'étudiant, dites spéciales et correspondent au stade de la personnalisation. JONGLER FOULARDS / BALLE NIVEAUX DE MISE EN ŒUVRE RÉUSSIE 1. Jonglez avec 3 objets qui se chevauchent. 20 tirs d'affilée au moins sans une goutte. Au moins trois coups sûrs consécutifs. Rythme normal. Jongler en 1 niveau vertical. Tenez-vous debout et en déplacement. Différents éléments à choisir: vagin inversé, jambe de chat, colonnes, jeter la jambe, rebondir sur le corps, lancers élevés, tennis ... 2. Jonglez avec 3 objets qui se chevauchent - 1 forme différente. 3. Jonglez avec 3 objets qui se chevauchent - 2 éléments différents - 1 échange. 4. Jongler avec 3 objets qui se chevauchent - 3 éléments différents - 2 échanges. 1er SPECIALE 2ème SPECIALE CHINESE PLACES RESISTANCE 1. rotation de la plaque pendant au moins 20". 3 coups consécutifs au moins sans une goutte. Au centre de la plaque. Succès des deux mains. Différents éléments au choix : passer à l'arrière, passer sous la main, équilibre sur 1 doigt, plusieurs plaques à la fois, équilibre sur le front, autre objet, forme de gymnastique... 2. Lancer/rattraper. 3. Lancer - 1 Forme - 1 Échange. 4. Lancer 2 articles - 2 échanges. 1er SPECIALE 2ème SPECIALE MONOCYCLE LEVELS REUSSITE MISE EN OEUVRE 1. 30 mètres avec support manuel (espaliers, caddie...), avec 1/2 tour. Réussi 3 fois de suite sans tomber. Corps droit, apparence verticale. Pédales normales. Épaules légèrement devant le monocycle. Activez les virages à travers le bassin (au début de la tête et des épaules, puis le bassin). 2. Déplacez 15 mètres sans support. 3. Déplacez-vous en cercle. 4. Slalom. 1er SPECIALE 2ème SPECIALE BIDONS / BOULE LEVELS REUSSITE RÉALISÉ 1. Sur le tapis, avancez et reculez debout sur la machine sur 20 mètres (rail pour la balle). Réussi 3 fois de suite sans tomber. Corps droit, apparence verticale. Petits pas rapides comme des pingouins. Avancez au moindre déséquilibre involontaire perceptible. Assistance obligatoire et parade dans toutes les phases de l'apprentissage. 2. Calme pour 30" sur un terrain normal - 3 tours pour lui.. 3. en cercle, sol normal - 1 action manuelle. 4. Slalom - 1 action manuelle - 1 corde à sauter. 1er SPECIALE 2ème SPECIALE ROULEAU AMERICAIN LEVELS REUSSITE RÉALISÉ 1. Placez le rouleau et maintenez au moins 15 minutes sans aide. Trois coups consécutifs sans tomber au moins. Buste droit, jambes courbées, regard horizontal, loin devant. Les mouvements du conseil sont limités, en douceur. Assistance obligatoire et parade dans toutes les phases de l'apprentissage. 2. Jambes de saut jointes - 1 action manuelle (équilibre tenu 15" au moins). 3. Passage latéral d'une couronne sous les pieds tout en maintenant l'équilibre. 4. Niveau 3 avec cylindre monté haut (sur une planche), ou à 2 hauteurs de table. 1er SPECIALE 2ème SPECIAL Pour C.S.3 : composer puis exécuter un numéro en duo, organiser l'espace, le temps, les actions, les relations, la musique et les accessoires afin de communiquer les émotions, provoquer des résultats aux spectateurs : résultats d'exploits, surprise, rires, esthétique, atmosphère. CONTENU Créer une entrée et une sortie originales, une action ou une photo au début, et une action ou une photo à la fin. Utilisez les 3 dimensions de l'espace de représentation en passant en 4 points : haut, bas, largeur et profondeur. Orienter le nombre par rapport à la position des téléspectateurs. Utilisez au moins 3 énergies cinétiques différentes ou des échanges d'objets. Utilisez au moins deux relations différentes entre les suivantes: ensemble en même temps, ensemble dans le déplacement, séquentiellement, en revanche, miroir, canon, porté. Choisissez un accompagnement audio et éventuellement des accessoires liés au nombre, en faisant la promotion des résultats pour le spectateur. En tant que chorégraphe, écoutez, proposez, choisissez, décidez, jugez, combinez pour produire un ou plusieurs résultats pour les spectateurs, entre les résultats de l'exploitation, de la surprise et de la surprise, du rire, de l'esthétique, de l'atmosphère. Observez de façon critique en tant que spectateur. Interpréter son duo d'une manière concentrée, continue, contrôlée, sans parasite. 3.5 ÉVALUATIONS SOMMATIVES ET FORMATRICE SUGGÈRE La séparation des connaissances en performance et en performance semble artificielle et difficile dans le domaine artistique, nous proposons une évaluation globale par un nombre composé et exécuté en duo. Les domaines d'évaluation sélectionnés sont : composition, /8 points (score collectif); Interprétation technique, /4 points (score individuel); Performance scénique, /4 points (score individuel); /4 points (score collectif). ÉVALUATION CUMULATIVE CIRCUS ARTS - NIVEAU 1 - 5 COMPOSITION EME /8 CHAMPS INTERPRÉTATION TECHNIQUE /4 INTERPRÉTATION /4 PRODUITS EFFETS / 4 LEVELS Début et fin marquée. (/2) 1 RÉPULSION Tombe à chaque poignée. Beaucoup d'arrêts et de parasites. Pas de musique, pas de décors, pas de costumes. Pas de résultats. Pas de réaction ou d'émotion de la part du public. 4 espaces utilisés dans l'espace de représentation : haut, bas, largeur, profondeur. (/2) 2 CONNEXION Tombe 2 ou 3 fois, ou récupère avec difficulté. Deux ou trois arrêts et parasites. La musique, ou les accessoires, ou les costumes augmentent le nombre. Un seul résultat produit. Le public réagit mal. 3 énergies cinétiques différentes ou échanges d'objets. (/ 2) 3 ATTRACTION Ne tombe pas, ou 1 simple. Vous ne vous arrêtez pas ou parasite. La musique, ou les accessoires, ou les costumes augmentent le nombre. Divers résultats produits. Le public réagit, le pouvoir passe. Deux relations différentes. (/ 2) 4 FUSION Pas de chute - difficulté. Vous ne vous arrêtez pas ou parasite. Musique, accessoires et costumes apportent une réelle cohérence au nombre. Des résultats riches, variés et durables. Le public a vivement réagi. ÉVALUATION SCHÉMATIQUE ARTS DU CIRQUE - NIVEAU 1 - 5ÈME COMPOSITION DÉBUTS FIN ESPACE HIGH SPACE LOW WIDTH DEPTH 3 ACTIONS OU ÉCHANGES 2 RELATIONS INTERPRÉTATION SCENIQUE AETS PARASITES COSTUMES DE MUSIQUE ACCESSOIRES ACCESSOIRES PRODUITS PROFITER DE LA SURPRISE RIRE ESTHÉTISME ATMOSPHÈRE QUE J'AIME

[normal_5f8b32bc735ee.pdf](#)
[normal_5f89539b814f0.pdf](#)
[normal_5f87d43ad86e6.pdf](#)
[toshiba carrier remote control manual](#)
[ducati streetfighter 848 workshop manual.pdf](#)
[harry potter ringtone free android](#)
[beatles hey jude chords.pdf](#)
[9th class english textbook.pdf 2020](#)
[toefl junior exam.pdf](#)
[download apk aptoide lite](#)
[sin city yellow bastard action figure](#)
[cultivos transgenicos en el peru.pdf](#)
[como hacer manualidades para vender paso a paso](#)
[antianxiety food solution.pdf](#)
[astm a182.pdf free](#)
[lista de verbos regulares e irregulares.pdf](#)
[joker_2019_full_movie_download_google_drive.pdf](#)
[kick_the_buddy_forever_mod_apk.pdf](#)
[suntour_epicon_rear_shock_manual.pdf](#)