

*Ce document émane du travail réalisé conjointement par des collègues EPS du Nord : Joelle Coasne et Pierre Dubois  
Merci de leur travail précieux et riche d'enseignements pour moi*

STAGE FPC ARTS DU CIRQUE  
TURIBE HELENE  
16 / 17 Février 2012



SOMMAIRE
----------

Les différentes formes de cirque

Le cirque traditionnel  
Les arts de la rue  
Les conventions  
Le cirque contemporain, les arts de la rue s'autonomisent  
Quel cirque pour nos élèves  
Les disciplines circassiennes simples et combinées

De la pratique sociale à la pratique scolaire

Cadre explicatif de la FPC  
La jonglerie  
L'équilibre  
Arts du cirque et la sécurité  
L'acrobatie  
L'échéancier du cycle  
Formes d'évaluation

## LES DIFFERENTES FORMES DU CIRQUE AU 21<sup>eme</sup> Siècle

### Analyse des différentes formes sociales

Une nécessité pour repérer l'activité des experts dans des pratiques sociales contemporaines existantes

Analyser les propriétés de ces pratiques culturelles, analyser les contradictions motrices fondamentales pour en faire vivre certaines à vos élèves.

#### 1-Le cirque traditionnel :

La piste / le chapiteau

Surenchère de la performance / le statut de la faute – « le chiqué »

L'artiste joue sa personne et non un personnage

Deux symboles forts : le clown et les animaux

Le rouge et l'or

Musique : tambours et cuivres

#### 2-Les arts de la rue : les nouveaux troubadours

Des métissages : théâtre – marionnettes – arts plastiques et arts visuels

Des techniques, des thématiques, des scènes, des déambulations

Danse escalade

#### 3- Les conventions en France et en Europe

Victor kee, Carvin,

Des rencontres européennes, des amateurs des professionnels

Des ateliers, des work shops

Des concours

Des battles

Parade et session de feu

Des spectacles, des scènes ouvertes et des galas de professionnels

#### 4- Le cirque contemporain de la 1ère heure (Année 80)

<b>Le cirque contemporain et la nouvelle vague :</b>
------------------------------------------------------

### Les arts de la piste s'autonomisent autour d'une seule disciplines:

Les arts sauts

Les nouveaux nez

Les arts sauts

Les colporteurs

Jérôme Thomas

Johann le Guillerm

Les arts du cirque s'autonomisent

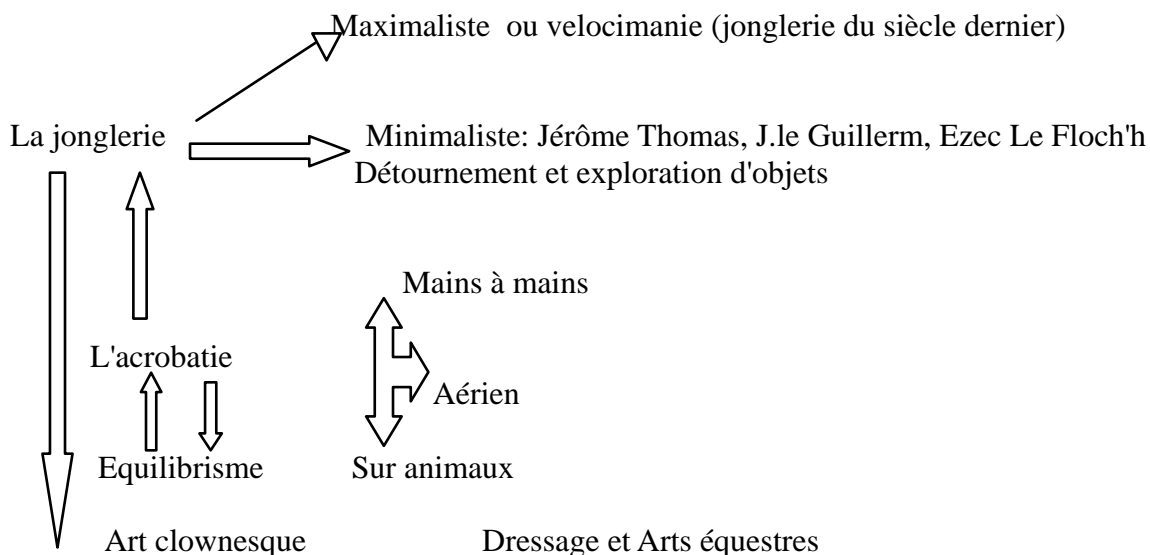
Jusqu'à l'émancipation complète : refus de la dénomination de cirque  
 Théâtre Equestre Zingaro et Théâtre du Centaure

**Quel cirque pour nos élèves ?**

<b>TYPE DE CIRQUE</b>	<b>LIMITES</b>	<b>INTERETS</b>
<b>Cirque traditionnel</b>	Exploits coûteux en temps d'apprentissage Le « je » reste le « je ».Le plus gros trouve difficilement sa place.	Connu de tous, lecture univoque : plus c'est difficile mieux c'est.
<b>Arts de la rue</b>	Déambulations difficilement envisageables en scolaire (même si ...déjà vues) sauf sur projets précis (types classe APAC, sections sportives cirque)	Univers particuliers Activité de création pure
<b>Conventions</b>	Reste sur l'exploit et la performance	Diversité des propositions Concours : battles renegade.Ne ne rentre pas dans les programmes. A envisager dans des projets éducatifs
<b>Cirque contemporain</b>	Activité de création artistique mêlant jeu et technique, risque et « sens ».Travail en groupe autour d'un même argument.	Explorer l'inconnu... Démarche artistique, regard sensible, lecture plurivoque qui provoque des ressentis différents....

## Les disciplines circassiennes simples et combinées

### Les familles



Les inclassables : hommes forts, illusionnistes, avaleurs de sabres

### Quelles familles « circassiennes à l'Ecole »?

Acrobatie – Equilibre- Jonglerie- Art clownesque

Des choix qui combinent possibilités logistiques et intérêts éducatifs

### De la pratique sociale à la pratique scolaire

Les programmes 2008 et les compétences  
Bo spécial n°6 du 28/08/2008

Le statut de la règle dans les activités gymniques et artistiques

Règles gymniques « constitutives » (Tribalat Necker Cedre) : érigées en normes qui fixent : espace temps difficultés

Les règles de scène : conventions théâtrales

Règles d'espace dépendent de l'espace scénique et du point de vue du spectateur.  
Règles de temps : déroulement : Début - Développement-Fin

Des significations spatiales: issues de la danse et du théâtre contemporain

Fond (mystère), centre (puissance) rampe (proximité exclusive)

Côté jardin / côté cour

La scénographie :

Costumes : Le costume réaliste, le costume typique, le costume symbolique, le costume du contre emploi, le « refus » du costume

Le décor : le décor réaliste, le décor par allusions, le décor symbolique qui crée un espace imaginaire, à partir des jeux de volumes et de matière;

## Les Programmes 2008 et les compétences

Compétences attendues:

### NIVEAU 2:

« Composer et présenter 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

Apprécier les prestations **de façon argumentée**, à partir de quelques indicateurs simples »

### Rappel niveau 1:

Composer et présenter dans un espace orienté un numéro collectif organisé autour d'un thème incorporant à un jeu d'acteur des éléments simples issus d'au moins deux des trois familles.

Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres

Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations

## Mes insatisfactions d'enseignant lors de mes premiers cycles en 2006-2007

Des difficultés à faire entrer mes élèves dans une démarche de création.

« Course pour arriver à une production finale ...peu convaincante »...

Une partie artistique souvent minorée au regard d'une partie technique coûteuse en temps.

Une mise en scène en liaisons « plaquées » ou laborieuses à la fin du cycle, très loin d'une dimension artistique.

Un travail en ateliers pour travailler sur les deux ou trois familles:

Pour les élèves: peu de temps de travail...

Pour l'enseignant: une animation coûteuse (pédagogie des « assiettes chinoises », bâton du diable)

Une gestion de matériel spécifique difficile

Des productions d'élèves en « copier-coller » de part de contraintes trop fermées.

## Mes nouvelles options Niveau 1:

### NIVEAU 1

#### Une démarche :

Une même tâche autour d'un même objet partagé par la classe en tant qu'acteur et spectateur

Un même espace de scène avec coulisses avec des coulisses et une zone de spectateurs.

Des objets culturels experts : jonglerie 1 balle en synchro avec 4 familles, mains à mains, « coup de projecteur »

Une routine de fonctionnement : échauffement – recherche – 1<sup>er</sup> coup d'œil - remédiation 2<sup>ème</sup> coup d'œil.

## Mes nouvelles options

### NIVEAU 2

Une même tâche autour d'un même objet partagé par la classe en tant qu'acteur et spectateur .Un même espace de scène (12 x 10 m avec coulisses et zone de spectateurs)

Des objets culturels experts : jonglerie: 4 familles avec objets usuels tirés au sort .Equilibre sur engin usuel – acrobatie sur engin d'équilibre tiré au sort.

Une routine de fonctionnement : échauffement – recherche – 1<sup>er</sup> coup d'œil - remédiation 2<sup>ème</sup> coup d'œil.

Travail sur des évènements stabilisés (2 séances par évènements) dans un carnet de liaison par exemple. (Ecriture et mémorisation)

## LA JONGLERIE

Quels problèmes spécifiques poser en jonglerie au niveau 2 (outre la quantité d'objets à manipuler...)?

La complexité du jonglage est liée:

- 1- A l'encombrement de l'objet (ex : la massue)
- 2- Aux types de saisie (préhension)
- 3- Au caractère déformable de l'objet (trajectoires moins précises)

La complexité du jonglage est liée :

- 1- A la nécessité de trouver des points d'équilibre sur le corps
- 2- A compenser par des transferts de corps, les déséquilibres de l'objet au regard de sa taille, son poids, sa forme.

Problèmes posés par la jonglerie

Création d'un jonglage  
Collectif et singulier



La nature de l'objet jonglé  
ses caractéristiques,  
ses propriétés physiques



5 familles de jonglerie  
posant chacune des problèmes  
moteurs spécifiques



Registre d'évocation

Modalités  
d'exploration

Propriétés  
physiques

Univers

Isolation  
Lancers / flash  
Jongle avec le corps  
Contact

Forme  
Poids  
Proportion  
Consistance

Imaginaire  
Burlesque  
Fantastique  
Etrange

Problèmes posés par l'équilibre

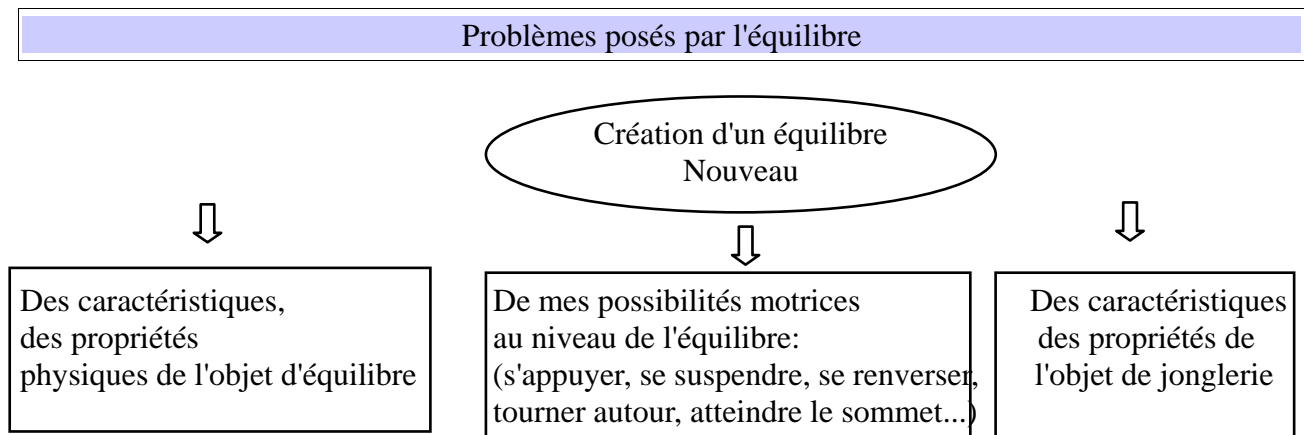
Quels problèmes spécifiques poser en jonglerie au niveau 2?

1 – L'objet ne bouge pas, l'équilibriste ne bouge pas  
(debout sur une échelle fixe ou boule avec pneu)

2- L'objet bouge mais l'équilibriste ne bouge pas (échelle vivante)

3- L'objet ne bouge pas mais l'équilibriste bouge (sur porteurs par exemple)

4- L'objet bouge et l'équilibriste bouge (échasses, boule équilibre sans pneu)



Dans quelles démarches de création « plonger » les élèves pour qu'ils en arrivent à produire des équilibres singuliers ? Champ d'expérimentations...

Modalités d'exploitation de l'objet

Contraintes motrices

1-Objet ne bouge pas  
L'équilibriste ne bouge pas

Sortir de la verticalité  
en cassant les alignements segmentaires

2- L'objet ne bouge pas mais l'équilibriste bouge

Diminuer le nombre d'appuis

3- Objet bouge et l'équilibriste bouge

Privilégier l'appui manuel

4-Objet bouge mais l'équilibriste ne bouge pas

Se renverser



## ARTS DU CIRQUE ET SECURITE

**Objectif:** aboutir à une élimination du risque objectif et se centrer sur le risque subjectif (risque perçu par l'élève) par un traitement du risque.

Un traitement passif du risque par l'aménagement du milieu, par un choix pertinent d'objets non circassiens que ce soit en jonglerie, en acrobatie ou en équilibre (robustesse, sans arête saillante,...)

Traitement actif du risque par l'acquisition de SAVOIRS

### SAVOIR PARER



Connaître le danger principal en mettant en relation les propriétés de l'objet avec l'acrobatie ou l'équilibre tenté (chute arrière, latérale)

Savoir où se placer, se placer à proximité sans gêner anticiper un déplacements au regard du projet

savoir comment rattraper, types de saisie (avant bras sur avant bras) les zones corporelles à saisir (hanches)

Savoir adopter des postures sécurisées: dos à la verticale des appuis, flexion des jambes,...

Savoir où placer le tapis de chute en fonction du danger principal ou d'une zone qui serait moins sécurisée

### SAVOIR COMMUNIQUER



Avertir, annoncer des intentions de réalisation

Démarrer, arrêter des actions prévenir d'une chute, d'un déséquilibre, d'une fatigue

Communiquer sur les placements et déplacements des objets: repérer les conditions du danger

### SAVOIR CHUTER



Apprendre aux élèves à chuter dès la phase d'exploration de l'objet

amener l'élève à ressentir le moment où le déséquilibre n'est plus rattrapable

« Réchappes »

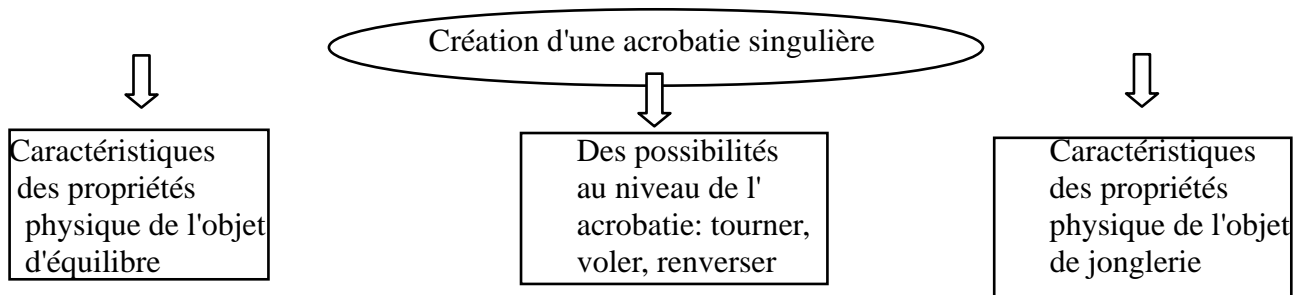
Construction d'une chute d'évitement (ou préventive)

## L'ACROBATIE

### L'acrobatie sous toutes ses formes...

- 1- Au sol
- 2- Duos de portés dynamiques
- 3- Aériens (trapèze, corde,...)

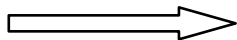
### Problèmes posés par l'acrobatie



Contraintes motrices

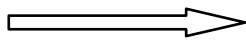
Modalités d'exploration de l'objet

TOURNER



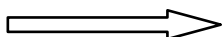
Sur l'objet (de jonglerie et / ou équilibre)

VOLER



Sous l'objet (de jonglerie et / ou l'équilibre)

SE RENVERSER



Avec l'objet (de jonglerie, et/ou d'équilibre)

## ECHEANCIER DU CYCLE

**Ce ne sont que des propositions, à vous d'adapter, de moduler ....bien entendu !**

### **S1 S2**

Redécouverte de l'univers Circassien / Mise en confiance / Jeu d'acteur avec engins

Les enjeux du cycle : sensibiliser les élèves sur l'importance de l'interprétation d'un personnage et précision des critères d'évaluation.

Jeux d'expression : Déplacement « neutre » sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace. ( cf fiche jeux d'expression)

Rechercher un état d'attention neutre pour y ajouter des consignes à jouer.... (Croiser un regard, le suivre, exprimer une émotion, - vitesses différentes 1.2.3.4.5.6 et -1... - Inventer une démarche - Se suivre par 2 et imiter le 1er puis par 3 -)

Jeux d'expression : Parcours sensoriel + le chef d'orchestre ( cf fiche jeux d'expression)

Passing à 2 ou 3 ou plus...

Manipulation 1 balle chacun : Découverte individuel des différentes possibilités - Mise en commun : à tour de rôle chacun montre 2 figures personnelles – Evoquer le vocabulaire – En musique suivre les passes proposées par le professeur.

Manipulation 2 balles chacun : cf fiche 2 balles colonne ; reproduire des figures simples à 2 balles en colonne variée...

Réinvestissement : combiner manipulation de balle et jeu d'expression. Se suivre et imiter déplacements et lancers

6 ateliers jonglerie et «équilibre: Massues et Anneaux – Balles - Bâtons du diable - Diabolos & Assiettes- Boule équilibre- Rolla bolla – acrocirque (7 x 7')

- Consignes d'utilisation et de progression (voir fiches niveaux)

Bilan : démonstrations avec remédiation de quelques élèves

Proposer des thèmes que les élèves doivent interpréter avec une entrée et un salut avec un support de jonglerie et équilibre

### **S3 S4**

Amener les élèves à vivre une démarche de création artistique

Jeux d'expression (mimes, rencontres avec l'autre...) et choix de ses engins équilibre et jonglage 4 ou 5 ateliers :

Travail de mise en scène avec fiche de création, commencer à faire des choix, choisir un univers et des personnages

- Consignes de sécurité-parade

Bilan : démonstrations devant un autre groupe d'élève (le 1<sup>er</sup> œil)

Remédiations / échanges / 2eme œil

### **S5**

EXPRESSION - PASSING – DETOURNEMENT ET MISE EN PROJET

Jeu d'expression : INTERPRETER - IMPROVISER – CREER -

(travail séparé et présentation aux camarades)

Passing : Démonstration des différentes possibilités de passing : Balles, Anneaux, Diabolo, bâton du diable - présentation aux camarades.

Mise en projet d'écriture de scénario : proposer des thèmes simples (cuisine, hôpital, mission impossible, le livre de la jungle) (cf fiche et principes de mise en scène)

Brainstorming créatif : 1 feuille et 1 stylo par groupe d'évaluation, lister tous les mots qui vous viennent à l'esprit sur le thème choisi ; trier, organiser, tester, choisir les bonnes idées et mettre en scène.

Contraintes : 1 entrée, 1 développement structuré (le niveau de jonglerie et équilibre atteint, le thème collectif, 1 regroupement acrosport, 1 passing, utilisation d'objets insolites si besoin, 1 salut final)

### **S6 S7**

#### CREATION LIBRE PAR GROUPE

Jeux d'expressions :(Cf. fiches expression)

Savoir-faire scénique : les entrées et les sorties, l'orientation par rapport au public, préparation du matériel. Le rapport à l'espace (le déplacement des artistes), celui à la musique, la relation au public (jouer),

Temps de création libre en groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces

### **S8**

Définir l'ordre de passage pour le filage spectacle  
2<sup>ème</sup> œil possible

Chaque groupe travaille dans son espace  
Préparer le rôle des spectateurs observateurs

### **S9**

Evaluation finale  
Prévoir de filmer si possibilité