

Contexte du stage : stage FPC Académie de Corse

Date : les 10 et 11 Décembre 2009

Lieu : Porto-Vecchio (2A)

THEME : Un 1^{er} cycle d'Arts du Cirque en Collège (niveau 1)



1- Genèse du stage, justifications

2- Objets, enjeux de la formation et parti pris pédagogique

3- Histoire du cirque

4- Comportements observables
(niveaux des élèves N1 et N2)

5- Compétences attendues N1 Collège (Nouveaux programmes 2008) et lycée

6- Trame prévisionnelle d'un cycle pour niveau 1

7- Formes de pratique et variables didactiques

8- Évaluations et situations de référence

En Annexe :

Références officielles Collège et lycée

Documents ressources pédagogiques

Bibliographie , web ressources

Des mots clés :

**Jonglerie / Équilibre / Émotions / Échanges / Patience / Travail /
Coordination / Plaisir / Rêve/
Lancer / Interpréter/ Public
/ Acrobatie/ Scène**

1- Genèse du stage, justifications :

L'évolution du cirque, du traditionnel au contemporain montre que les spectacles sont passés d'une succession de performance juxtaposée (ex : Pinder, Alexis Gruss...) à l'inscription de celles-ci dans un univers poétique (ex : Cirque Plume, Cirque du Soleil, Zingaro, La Cie Les Arrosés, Cirque du soleil...). Ces deux dimensions, exploit/performance, création d'un univers/chorégraphie, constituent la spécificité de l'activité cirque.

Je définis cette activité comme la construction d'un univers poétique à partir d'une combinaison d'exploits avec ou sans engins, seul ou à plusieurs pour communiquer des émotions chez le spectateur en interprétant un personnage.

Cette activité Arts du cirque est intégrée dans nos projets pédagogiques eps collège et Lycée depuis maintenant une dizaine d'années .Il existe d'ailleurs un Bac avec option arts du Cirque (initiation aux pratiques Circassiennes, histoire du Cirque et des gens du cirque, constitution d'un dossier sur le spectacle vivant), et des pôles Cirque en France.(Chatellerault , Chalon en Champagne , Evry...)

L'enseignant qui s'engage dans cette APS, prend alors une place différente et un rôle particulier .En effet, cette activité peu connue par nos élèves, sans représentation particulière et sans une place médiatique dans notre société, conduit l'enseignant à travailler avec un engagement personnel fort et à ouvrir des pistes nouvelles en permanence en fonction de l'évolution de ses élèves. Les arts du cirque peuvent être abordés de deux manières en fonction des motivations de l'enseignant .Je note deux axes majeurs :

- Respecter la logique interne de cette APSA .Les Arts du Cirque sont alors utilisées pour développer des habiletés particulières transposables dans d'autres activités (danse, acrosport, GR)
- Aborder les APSA par une autre Aps (avec la composante spectacle).Cette manière de procéder permet à l'enseignant novice de se familiariser aux Arts du Cirque.

Il accédera ainsi progressivement aux compétences et à l'assurance professionnelle nécessaire pour aborder quelques séances, puis un cycle complet d'Arts du Cirque.

Quelle que soit l'entrée retenue, il est donc fondamental de tisser des liens entre cette APSA et les autres Aps.

Cette démarche doit permettre d'étendre l'éventail des choix pédagogiques possibles afin de vous laisser la liberté de développer les aspects qui vous semblent les plus pertinents.

Ce stage vous donnera des pistes, des repères et j'espère l'envie de vous lancer. Faîtes confiance à vos élèves, ils vous aideront à avancer.

2- Objets, enjeux de la formation et parti pris pédagogique :

Découverte de l'APSA : « Arts du Cirque »

Mise en place d'un cycle dans son établissement après une formation Fpc.

Parti pris : La première discipline à expérimenter lors d'un cycle d'Eps avec une classe de jeunes collégiens me semble être le jonglage .

Les raisons de ce choix :

- D'une part, parce que le matériel de jonglage reste abordable pour le budget eps d'un établissement scolaire, contrairement au matériel d'équilibre (très vite onéreux)
- D'autre part, cette discipline ne nécessite pas d'installation particulière si ce n'est un espace couvert, de préférence avec quelques tapis pour préserver le matériel et diminuer le bruit des engins qui tombent fréquemment.
- Parce que le jonglage permet d'offrir à chaque élève un engin afin qu'il puisse s'éprouver et progresser personnellement dans l'activité.
- Parce que cette discipline revêt un grand intérêt auprès des élèves, il n'y a pas de problème de motivation. L'engagement se fait spontanément, l'aspect ludique est incontestable.
- Parce que cette activité permet un renouveau des activités dites « traditionnelles »
- Parce que le jonglage est peu exigeant au plan de la gestion de la sécurité et facilement associable pour renforcer les effets produits.
- Parce qu'à travers le jonglage et la construction d'un numéro on peut s'engager sur une APSA.
- Parce que cette discipline peut très rapidement s'associer à d'autres comme l'acrosport et l'équilibre dans des conditions inhabituelles.

- Parce que le jonglage permet de solliciter et développer une motricité spécifique, souvent délaissée : motricité ambidextre, que l'on peut qualifier « d'habileté fine ».
- Parce que les entrées dans cette discipline sont multiples : la technique, la virtuosité, l'exploit /l'esthétique, la création/l'affectif, l'émotion, la communication.
- Parce que le jonglage permet d'aborder de façon encadrée et cohérente, des objectifs généraux qui nous sont assignés au niveau national, académique et local dans un projet d'établissement.
- Tout simplement, parce que le jonglage est éducatif et il fait partie d'un mouvement populaire : le cirque.

Pour clore cet inventaire, non exhaustif, des avantages à mettre en place un cycle de jonglage avec ses élèves, il faudra bien entendu adapter son cycle en fonction de ses élèves, de ses possibilités et du matériel disponible. Tout est possible si vous possédez un matériel complet jonglage et équilibre .

3- Histoire du cirque :

Pour mieux comprendre l'évolution du jonglage depuis de nombreuses années et mieux situer l'activité dans notre société actuelle, voici un bref récapitulatif.

LES ORIGINES DU CIRQUE

La Chine est le berceau de l'acrobatie (5000 ans avant J.C.) et la jonglerie a au moins quatre mille ans, des dessins vieux de 4500 ans montrent des acrobates et des dresseurs d'animaux et des équilibristes. Les romains organisaient les jeux du cirque, dans l'arène (200 000 spectateurs), de courses de chars, combats de gladiateurs, défilés d'animaux exotiques, jongleurs, écuyers, équilibristes, naumachies.

Au moyen âge, les artistes sont des gens de voyages et se produisent de château en château (jongleur, montreur d'ours).

NAISSANCE DU CIRQUE MODERNE

Le cirque moderne est né en Angleterre fin 18è (1768). L'écuyer anglais Philip Astley (1742-1814), sergent-major du 15è régiment de dragons légers, eut l'idée de présenter des numéros de voltige à cheval sur une piste en plein air. Au son d'un tambourin et de fifres, il faisait des démonstrations de dressage. Il y ajouta des écuyers, des danseurs de corde, des acrobates et des scènes comiques avec des personnages grotesques. Il ouvre ensuite un cirque à Paris.

(Le mot cirque est utilisé pour la première fois par Charles Huques pour nommer le Royal Circus and Equestrian Philharmonic Academy en 1780).

En France, Franconi, un italien lui succède (dresseur de canaris). Il crée un nouveau cirque : le cirque Olympique où l'on pouvait lire le mot « CIRQUE » à l'entrée (1807).

Ensuite d'autres cirques apparurent en Europe et aux Etats-Unis et on dut inventer des chapiteaux plus grands avec plusieurs mâts.

Après 1840, on fit construire des salles de spectacle pour le cirque. Et plusieurs inventions firent progresser les spectacles comme la Cage aux fauves centrale par frère Hagenbeck ou le trapèze par le français Léotard.

Le cirque traditionnel pendant plus d'un siècle époustouflait les spectateurs

Dans les années 1970, le cirque connaît une grave crise. Il est concurrencé par la télévision et le cinéma. De plus, la crise pétrolière accentue les problèmes financiers dus au coût du transport.

LE RENOUVEAU DU CIRQUE

Dans les années 1970, des cirques nouveaux se sont créés, bousculant l'organisation du cirque traditionnel. Ils viennent de la rue, du théâtre, de la danse. La variété des genres bouscule les codes du cirque traditionnel.

En 1978, le cirque relève maintenant du ministère de la Culture, après L'Agriculture (pour les animaux)

En 1974, des écoles de cirque se sont créées comme celles d'Annie Fratellini et de Pierre Etaix ou d'Alexis Gruss avec Sylvia Monfort.

La formation aux arts du cirque jusqu'alors transmise par la tradition familiale était accessible à tous.

En 1985, Jack Lang inaugure, le Centre National des Arts du Cirque à Chalons en Champagne. Sept écoles de loisir ouvrent des classes préparatoires au concours d'entrée dans les écoles de cirque. Un premier cycle de 2 ans est assuré à l'école nationale de cirque de Rosny-sous-bois (brevet artistique des techniques de cirque) ou de Châtellerauld (BAC OPTION CIRQUE), suivis d'un cycle supérieur de 2 ans à Chalons (Diplôme des métiers des arts du cirque).

En 1988, 33 écoles de cirque créent la Fédération Française des écoles de cirque.

En 2000, on dénombre 500 lieux de pratique du cirque.

L'appellation nouveau cirque est aujourd'hui caduque et on préfère celle de cirque contemporain.

HISTOIRE DU CIRQUE

Juste une comparaison pour comprendre...

Cirque traditionnel	Nouveau Cirque
Années 1970	Après 1980
Ministère de tutelle : Agriculture	Culture
« cirque traditionnel », dynastique, familial, mode du compagnonnage	« nouveau cirque », Formation dans les écoles de cirque
Les artistes sont spécialistes d'un (ou de quelques) engin(s) ou technique(s) ils ne jouent pas un personnage	La polyvalence des artistes est mise au service de ce scénario, ils jouent un personnage
Changement de lieu : le Chapiteau, lieu clos, délimité, itinérant	Sous-chapiteau réaménagé par la compagnie, en fonction du spectacle (La scène n'est pas forcément la piste ronde du cirque : frontal, bi-frontal, aérien (bulle des Arts sauts), lieux fixes.
Changement de l'espace scénique : piste de 360°, 13,5mètres, une seule ouverture centrale, rideau rouge, gradins.	Le cercle varie, formes scéniques en U, en L. Spectateurs inclus dans la scène, plusieurs entrées et sorties, volume, coulisses intégrées aux décors.
Dramaturgie ; l'enchaînement des numéros est additionnel, juxtaposition de numéros sans suite logique (12 n° de 8 minutes), Ordre en fonction de contraintes techniques (cage lions,) et par la hiérarchie de l'émotion. L'entracte pour monter la cage. Intervention de Mr Loyal ou reprises clownesques.	Le spectacle fait appel à un scénario, on met en scène une histoire. Dramaturgie. Un ensemble de petits gestes qui donne un tableau (plusieurs numéros différents ensembles) Fil conducteur, texte, mise en place du matériel intégrée au spectacle. Manières d'entrée et de sortir conçues avec le n° ; en fait partie.
Nature du n° : L'artiste isolé, montre sa virtuosité, réalisation d'une exhibition physique, une performance « artistique ». Difficultés en crescendo : « le final », pour susciter les applaudissements.	Défis à la fois physiques, artistiques, expressif, émotionnels, personnel. La difficulté technique est bâtie sur une gestuelle ; alterne montée et descente. Artiste devenu polyvalent, à disposition d'un collectif, au service d'un spectacle, construit une œuvre.
Costume = parure. Mettre en valeur le corps.	Costumes conçus en cohérence avec le projet artistique.
Lieu sans décors . L'éclairage centre le regard du spectateur sur l'artiste et sa prestation. (poursuites)	Utilisation de décors pour créer une atmosphère. Éclairages variés, couplés à de nouvelles technologies de l'image et du son. Accentue l'émotion, les rythmes, les ambiances qui changent.
Message : Mélange entre danger et mort symbolique. Merveilleux. Gradation des n° à haut risque : lanceur de couteaux/trapéziste/écuyère/dompteur ne dégagent pas les mêmes émotions. Moment extraordinaire = roulements de tambour.	L'émotion, d'abord dégagee par l'acteur, naît moins de l'exploit technique, que de la recherche d'une thématique, d'un propos (personnages, situations relationnelles, références aux contextes socio-historiques...)
Disciplines pratiquées ; Les animaux sont très présents : Art équestre (voltige à cheval), dressage d'animaux, art du clown (auguste et clown blanc), aériens, jongle, exhibition de phénomènes ethnologiques, zoologiques, tératologiques (avaleur de sabre, femme à barbe).	Il n'y a pas (ou peu) d'animaux Si il y a présence (chevaux) c'est pour servir un propos. Disciplines mélangées : danse, théâtre, mime, chant, arts plastiques costumes, maquillages, accessoires. Le dressage disparaît. Autres clowns : nouvelle génération. Chevaux. Nouvelles disciplines singulières à un artiste ou à une compagnie.

Le cirque contemporain emprunte à tous les arts du spectacle pour plus de créativité. Cirque « Plume », « Baroque », « Archaos », Royal Luxe, Cirque du soleil ,....

4 - COMPORTEMENTS OBSERVABLES (Niveau des élèves)

	DEBUTANTS COLLEGE	NIVEAU 1 COLLEGE
Relation à l'objet	<ul style="list-style-type: none"> -Travail manuel unilatéral - Contrôle visuel important - Amplitude de l'exécution réduite - Chutes fréquentes - Répétitions nécessaires 	<ul style="list-style-type: none"> -Manipulation bilatérale -Contrôle visuel de « sécurité » - Réussite et assurance dans les exercices simples - Variété des formes - Amplitude des exercices
Engagement moteur	<ul style="list-style-type: none"> - Corps statique - Mobilité réduite - Juxtaposition des actions - Prédominance des appuis pédestres - Persistance d'une motricité quotidienne 	<ul style="list-style-type: none"> - Travail en déplacement - Relâchement corporel - Utilisation de l'espace, de l'énergie et du temps pour varier les figures - Enchaînement de figures simples - Recherche d'originalité
Relation au partenaire	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune : l'élève est entièrement absorbé par sa tâche - Difficulté à établir le contact direct, avec le corps de l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> - S'appuie sur le leader ou sur son voisin immédiat
Composition du numéro	<ul style="list-style-type: none"> - Juxtaposition d'élèves et de numéros -Part importante à l'improvisation de dernière minute - Imitation du leader - Répétitions des mêmes figures 	<ul style="list-style-type: none"> -Composition aisément repérable du numéro avec un début, un développement, une fin et quelques accents, temps forts
Engagement expressif	<ul style="list-style-type: none"> - Extrêmement limité. Timidité - Crainte de l'échec. Appréhension - Réserve, attitude d'observation - A l'opposé, attitude enthousiaste, débordante, désordonnée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Perçu comme nécessaire, présent à certains moments, moins consommateurs d'énergie (exercices maîtrisés) - L'expression passe souvent par le mime, la parodie, la reproduction du réel - Premières ébauches d'intentions artistiques
Relation au public	<ul style="list-style-type: none"> - Le public est une source d'échec ; l'élève est concentré sur son numéro, il fuit le regard du public, il reste attentif exclusivement à ne pas faire chuter d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche d'aide sur quelques personnes bienveillantes du public quand la difficulté de l'exercice présenté est maîtrisée

5- Compétences visées en fonction des programmes :

Nouveaux programmes du BO spécial N°6 du 28/08/08

Pour la première fois , des fiches d'écriture sur les Arts du Cirque existent réellement dans les programmes Collège , ce qui constitue une profonde nouveauté et une reconnaissance forte de l'APSA.

Compétence attendue :

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.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances du pratiquant :</u> L'artiste :</p> <p>-le matériel et son utilisation -le vocabulaire spécifique -les règles de sécurité -connaître les différentes familles circassiennes liées à l'activité -se repérer dans l'espace et le temps -connaître les règles de bases d'élaboration d'un numéro -connaître différents modes d'expression : par le corps, les sentiments, les postures -accepte différents rôles : (pareur, voltigeur/fille ou garçon de scène, parade)</p> <p><u>Connaissances liées aux autres rôles :</u></p> <p>Spectateur : -être capable de donner un avis -développer un aspect critique - apprécier la prestation proposée</p>	<p><u>Capacités du pratiquant :</u> L'artiste :</p> <p>-Réalise et enchaîne des formes d'actions codifiées ou non avec ou sans avec engins en mettant en jeu : la prise de risque, la maîtrise des appuis, la tonicité, la gestion des efforts et la sécurité, l'équilibre, la coordination motrice -Mémorise les différentes actions prévues sur scène devant un public -Entre en relation ou contact simple avec ses partenaires (regard, mimiques, accessoires et engins) -Ajuste ses perceptions kinesthésiques, visuelles et sonores</p> <p>Espace : -s'oriente dans l'espace par rapport au spectateur et ses partenaires -utilise pour se déplacer des déplacements chorégraphiés en tenant compte des directions, des plans, des volumes en contraste (en haut/en bas, droite/gauche, l'un derrière l'autre, mimer)</p> <p>Temps : -coordonne son action avec celles des autres (à l'unisson, en cascade) -utilise le monde sonore pour « appuyer » son numéro</p> <p>Énergie : --utilise des ressources différentes (fort/faible, légère/forte) -varie les directions et les rythmes (lent/rapide, ralenti/accélérer) -Répéter des minis enchaînements</p> <p><u>Capacités liées aux autres rôles :</u> Spectateur : -Repère et analyse la prestation du groupe à partir de critères très simples proposés par l'enseignant</p>	<p><u>Attitudes du pratiquant :</u> L'artiste : -Respecter le matériel -Accepte de se produire devant un public -Accepte les remarques des spectateurs -se concentre et reste concentré</p> <p><u>Attitudes liées aux autres rôles :</u></p> <p>Le spectateur : -Se rend disponible pour la prestation des autres - Observe de façon attentive et respectueuse</p>
<p>LIENS AVEC LE SOCLE COMMUN :</p> <p>Pilier 1 : prendre en compte les propositions des autres, expliquer son point de vue, rester dans le propos de l'échange Pilier 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel, accepter les différences, participer à la réalisation d'une production collective ou personnelle Pilier 7 concevoir et mener un projet à son terme</p>		

Programme de l'enseignement obligatoire au choix des arts du cirque en classe de 1 ère de la série littéraire BO HS n°5 du 09/09/2004 .Note de service de 2002 du 05 /12/ 2002 (B.O n° 46 du 12/12/2002) relatives à l'épreuve de théâtre arts du cirque en série littéraire du baccalauréat général.

Série accompagnement des programmes classes de seconde, première et terminale.

Pour être plus clair ! :

La lecture des programmes EPS, ciblée sur les arts du cirque (j'entends des fiches d'écriture sur l'APSA elle même) , en collège existe maintenant depuis le dernier BO d' Août 2008 et au lycée , elle a fait son apparition à partir de 2002. Elle fait apparaître deux notions essentielles qui devront en permanence faire partie de notre enseignement :

- Composition collective d'un numéro
- Recherche d'une motricité originale
- Développer un esprit critique en tant que spectateur
- Maîtrise des ses émotions

Projet :

Mettre en situation afin de provoquer des transformations.
Composer et interpréter un numéro en groupe réduit face à un public intégrant l'univers des arts du cirque tout en développant la notion de jeu d'acteur .

Objectifs :

- Minimiser la notion d'échec.
- C'est à dire accepter de ne pas y arriver tout de suite , revaloriser le manque de réussite indispensable à tout apprentissage.
- Apport culturel.
- Développer une motricité originale (ambidextre)
- Développer les qualités de : persévérance, d'attention, de concentration afin de lutter contre une attitude de « zapping » et susciter le goût de l'effort.
- Susciter la créativité des élèves de façon individuelle et collective.
- Améliorer les comportements autonomes, travailler en coopération.
- Éduquer au respect du matériel.
- Contribuer aux apprentissages fondamentaux (lecture) avec l'utilisation de brochure et supports écrits qui décrivent les formes de jonglage.

En option : utilisation du matériel informatique avec sites consultables hors connexion qui décrivent les formes de jonglage et montre des animations faciles à analyser.(exemple : www.1001figuresdejonglerie.com)

Compétences générales retenues :

- Sur le plan des méthodes : Déterminer avec l'aide de l'enseignant un projet simple adapté à ses ressources.
- Sur le plan de la maîtrise de la langue française : s'exprimer, à propos des apprentissages moteurs et des apsa, en utilisant les termes appropriés.

- Sur le plan de la santé : identifier les effets de la motricité, de l'effort physique et du stress sur son corps.
- Sur le plan de la citoyenneté : accepter de travailler dans des groupes divers.
- Sur le plan de la sécurité : connaître le matériel utile à la sécurité passive et appliquer les règles de la sécurité données par l'enseignant.

Compétences propres retenues :

- Conduire les élèves vers un projet expressif selon une démarche de création en relation avec le monde sonore.
- Occuper différents rôles : acteur, compositeur, spectateur.
- Mémoriser des enchaînements d'action.

Compétences spécifiques retenues :

- Donner l'idée d'exploit à partir d'habiletés fondées sur la jonglerie.
- Enrichir ses habiletés motrices (vision périphérique, préhension hors du champ visuel, commencer à les automatiser et les combiner)
- Construction d'un numéro (début /développement /fin /du simple au combiné /S'orienter face au public /utiliser tout l'espace /effets de scène, gérer le temps /etc...)
- Se mettre physiquement en scène, accepter de passer devant les autres.
- Travailler en groupe (échanges, choix, négociations,...)
- Regarder un numéro jusqu'au bout.

Synthèse des compétences attendues de la 6^{ème} à la Terminale

LES ARTS DU CIRQUE

Commission Académique APA, F. Gendre, M.P Rocchini

COMPETENCES A DEVELOPPER DE LA 6^e A LA TERMINALE

- **Imaginaire** : savoir détourner le réel pour aller du monde du quotidien vers un univers poétique (accéder à la symbolique). Créativité
- **Disponibilité** : état de vigilance vis à vis *de soi* (peu ou pas de tensions, idée de relâchement), *des autres* (aide, parade, communication, écoute, savoir regarder et apprécier,...), *du matériel* (assurer sa sécurité physique tout en étant capable d'imaginer de nouvelles utilisations)
- **Equilibre** : recherche du centre de gravité dans des situations à « haut risque » (tête en bas, support instable,...)
- **Cran** : maîtriser ses peurs et émotions dans des situations à risque pour s'engager dans l'action.
- **Dextérité, agilité** : maîtrise gestuelle de plus en plus fine dans des situations de plus en plus « extrêmes ».
- **Rythme** : recherche du rythme intérieur au mouvement. Jouer avec (varier les tempos, les intensités,...)
- **Tonicité** : Obtenir et maintenir un alignement du corps par rapport au geste visé.
- **Energie** : Exploiter le potentiel énergétique pour trouver un engagement physique optimal et canaliser son énergie (être capable de faire des choix énergétiques en fonction d'un parti-pris,...)

SUPPORTS PEDAGOGIQUES

ACROBATIE AU SOL	ACROBATIE AERIENNE	JONGLERIE	SUSPENSION / ROTATION	EQUILIBRE	JEUX D'EXPRESSION	MISE EN SCENE
<ul style="list-style-type: none"> - ATR : notion de verticale renversée - Appuis manuels - Impulsions (mains, jambes) - Rotations - Porters - Postures 	<ul style="list-style-type: none"> - Sauter (sol, tremplin,...) - Voler : quitter l'engin et... - Tourner dans les différents plans et sans appuis (piloter son corps dans l'espace) - S'équilibrer 	<ul style="list-style-type: none"> - Avec plusieurs engins spécifiques ou issus de la vie quotidienne (balles, assiettes, massues, louches,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Voler, tourner, s'appuyer, s'équilibrer, se suspendre avec toutes les parties de son corps à un agrès (barres, barre fixe, anneaux, cordes, trapèze,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sur un support inhabituel (boule, fil, skate,...) ou de façon inhabituelle, sur un support familier (poutre, banc, chaise, sol,...) - Pyramides, aéro - Jouer avec le déséquilibre jusqu'à la chute 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des personnages à partir d'intentions, d'expressions, de costumes, d'objets, d'humeurs,... 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler le rapport au spectateur dans les divers agencements (espace, temps, placement, seul, à plusieurs,...)

MONDE SONORE

- * Utiliser la musique comme support
- * Créer une musique par le mouvement
- * Faire de la musique ou du silence, un partenaire

ESPACE

- * Concevoir l'espace comme un volume multidimensionnel (engager des déplacements du haut vers le bas, du bas vers le haut)
- * Passer d'une verticale de terrien à une verticale renversée
- * Construire un espace visant à mettre en valeur sa composition

RELATION AVEC LES AUTRE DANS LE RAPPORT SCENIQUE

- * **Acteur** :
 - recherche d'une interprétation personnalisée et d'une respiration commune au groupe
 - Interprétation en cohérence avec l'argument
- * **Spectateur** :
 - Compétence à regarder une prestation et savoir discerner des observations chez le pair, chez l'artiste (spectacle vivant) et savoir déceler des similitudes dans des oeuvres issues d'autres domaines artistiques (théâtre, danse, peinture, littérature,...)
- * **Scénographe, chorégraphe** :
 - Compétence à monter un projet mettant en synergie les capacités des interprètes et le choix du groupe pour créer un univers poétique visant à susciter une émotion chez le spectateur (rire, surprise, peur,...)
 - Savoir s'inspirer du monde environnant pour créer un nouvel univers (arts, vie quotidienne,...)

Document support de Jean-Loup Guichard, CPD du Val de Marne
Tableau 4 : COMPETENCES A DEVELOPPER DE LA 6^e A LA TERMINALE

5- Mise en oeuvre d'un cycle de jonglage

Matériel nécessaire à la réalisation de ce cycle :

8 massues, 12 anneaux, 4 diabolos, 4 bâtons du diable (ou golo fleur), 36 balles à grains ou plastiques souples (taille moyenne) , 20 balles de tennis , 12 foulards , 8 assiettes chinoises, 12 sacs plastiques supermarchés .

Conditions d'enseignement : un $\frac{1}{2}$ gymnase et séparation des ateliers par des plots pour symboliser l'espace de travail.

Temps de pratique : 9 séances de deux heures (pratique effective : 1h40).

Total enseignement cycle : 15h00

Caractéristiques de mes élèves NIVEAU 5 eme /NIVEAU 1 / COLLEGE BIGUGLIA

- classe de 24 élèves dont 1 inapte
- les consignes ne sont pas toujours comprises. Il est nécessaire de leur donner du temps pour intégrer les données. Varier les supports de communication semble aussi nécessaire
- dès que la tâche est nouvelle , la mise en place et la compréhension nécessitent beaucoup de temps, d'écoute et d'attention pour comprendre les logiques de chaque élève.
- Travail sur fiche dans les autres APSA, relative autonomie. Les élèves apprécient ce fonctionnement et le jugent utile si la fiche est simple et schématisée.

Comportements observés

Débutants : (14 élèves)

- travail manuel unilatéral
- amplitude de l'exécution réduite
- mouvements souvent explosifs, problème de rythme
- difficulté à prendre en compte l'autre
- crainte de l'échec et de la chute de l'objet
- élèves réservés ou « excités »

Début Niveau 1 (9 élèves)

- début de manipulation bilatérale
- variété des formes pour 1 élève
- début d'enchaînement de figures simples
- observent et appliquent : écoute et concentration développées
- très enthousiastes et demandeurs de nouvelles figures

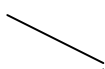

SEANCES

S1: Thème : évaluation diagnostique , mise en confiance , notion de trajectoires

- jongler avec 1 engin circassien
- visualiser les points morts des trajectoires
- présentation de l'évaluation
- notions de sécurité , respect du matériel

Matériel : 15 plots pour délimiter les zones de jonglage (4 élèves à chaque atelier) et 10 petits tapis (2 tapis pour atelier assiette, balle, bâton du diable, anneaux, massue afin de limiter les chocs et le volume sonore)

Organisation : 6 ateliers

Anneaux	Assiettes	Balles 
Bâtons du diable	Diabolos	Massues 

Consignes d'organisation :

5 /6 minutes à chaque atelier.

Entre chaque rotation démonstration orientée (improvisée) d'élèves.

Rotation après rangement du matériel /au signal du prof / assis dans le calme.

Découverte « libre » des engins (explorer les possibilités), chercher à jongler à 1,2 mains, avec et sans changement de main, à 1,2, 3 mêmes engins, (si les élèves ont peu d'idées donner la consigne : utiliser son corps), pour l'instant pas de passing (d'échanges).

Phrase répétée le plus souvent par nos élèves en début de cycle :

« Madame ou Monsieur, je n'y arrive pas » « madame, Monsieur , regardez moi! »

Attention au découragement .Il faut dès le début du cycle prévenir les élèves de la difficulté de cette pratique, que les progrès se font par étapes (Notion de dé clic).

Préciser qu'il faut insister , les ingrédients nécessaires sont la concentration et la patience à tout moment du cours .

Objectifs de cette leçon :

Manipuler tous les engins

Persévérer à chaque atelier 5/6 minutes.

Respecter les consignes et le matériel.

Aborder dès la première leçon la notion de numéro.

Comprendre l'organisation. Réaliser un choix d'engin en fin de leçon n° 1, ou 2 suivant la durée de l'enseignement (pour tout le cycle).

Rôle du professeur : Dirige, explique, fait une démonstration ou la demande, observe, note les éléments intéressants, motive.

S2:

Thème : Réaliser des formes techniques de jonglage simples avec un ou deux engins + notion de trajectoire et de rythme

- travail méthodologique, rentrer dans la logique des documents pour acquérir une certaine autonomie dans le travail: support fiches (fiches de niveaux par ateliers)
- poursuivre le travail sur les différents ateliers en intégrant la notion de regard et du relâchement du corps

S3/ S4 / S5

Thème: Composer et structurer son numéro à 4 élèves avec deux engins de jonglage :avec une entrée , un milieu et une sortie organisée.

- organisation par rapport au public
- alternance arrière plan et avant plan / déplacements dans l'espace en rapport avec un rythme et un personnage travaillé
- introduire la notion de scénariste , quel thème je choisis pour donner vie à mon numéro?

Remarque :

Lors de la séance 5 , une évaluation individuelle peut - être envisagée afin de repérer le niveaux de figures des élèves .L'enseignant vérifie le niveau atteint par l'élève.

Il est à noter que l'élève s'auto évalue et évolue en co- observation à chaque séance avec les fiches de niveaux jonglage (l'élève inapte participe activement à la co- évaluation)

S6:

thème : se synchroniser avec ses partenaires (moments solos et collectifs) , occuper l'espace en fonction de ses partenaires

- négociation du contenu du numéro collectif : thème , rôle de chacun
- échanges avec partenaire à prévoir
- travail sur les éléments de liaisons
- début/ fin (le public doit comprendre que c'est la fin !)

S7

Thème : affiner la production collective/ aux indications données en S 3, S 4 , S 5

- support vidéo à envisager si possible afin de favoriser une auto évaluation (autorisation des parents nécessaires)
- rôle du spectateur critique
- appropriation des critères d'évaluation du collectif

- mémorisation de son numéro

S 8/ S 9

Thème :Évaluation finale (un premier passage devant toute la classe)

- efficacité individuelle et efficacité collective
- apprécier en tant que spectateur avec des fiches d'évaluation
- l'élève inapte filme les différents groupes et donne son opinion
- chaque groupe passe et observe un autre groupe avec distribution et justifications des points

6- Formes de pratique et variables didactiques :

Les formes de pratique possibles dans ce type de cycle peuvent être :

En atelier :

- Seul : développer sa dextérité, « automatiser » une forme, recherche de figures,etc.

- A deux : création, échanges, « faire apprendre à l'autre » une figure.

- En groupe : élaboration du numéro, construction chorégraphique, choix.

Sous la forme d'une représentation acteurs / jongleurs face aux spectateurs ou acteurs / jongleur au centre.

Exemples de variables didactiques :

Pour l'apprentissage du jonglage :

Afin de complexifier et simplifier les situations on pourra agir sur :

- nombre d'engin

-main de départ

-couleurs, repères, tailles, matières des engins,

-hauteur du lancer / rattraper

-position (debout, assis, allongé, en équilibre)

-associer une situation d'équilibre et un jonglage, engins différents etc...

- intégrer la notion de rythme en le verbalisant à l'oral (lance - rattrape/ 1, 2 et 3 / yes !!)

Pour la recherche sur les thèmes à intégrer au numéro :

Suivant les groupes, en fonction de l'avancé dans le projet, de la dynamique, de l'autonomie, de l'imagination de chacun, l'enseignant peut jouer sur la façon d'aborder le ou les thèmes :

1-Le groupe choisit seul son thème , pas de problèmes

2-L'enseignant oriente les recherches si le groupe est en difficulté (trop de thèmes, incapacité à trier, choisir)

3-L'enseignant impose un thème pour le groupe, l'enseignant donne une solution, le groupe doit intégrer cet univers dans son numéro. (Absence d'imaginaire, très rare en 6e / 5e !!)

Exemples des thèmes de travail (recherche création) :

Arrêt sur image

Jongler « autrement »-équilibre-rebond-détourner l'engin de sa fonction initiale.

Les arrêts 5 sec.

Utiliser l'engin pour rencontrer l'autre

Assurer un contact avec l'autre par l'engin

Position différente (debout, à genoux, couché, 1 genou au sol, sur un appui, etc.)

Laisser et récupérer l'engin au sol.

Départ original

Jongler en se déplaçant (course, sol, obstacle, saut, tour, etc.)

Utiliser 2 engins différents (une balle, assiettes)

Produire un final au sol, en groupe, éclaté.

Jongler et associer une figure gymnique, une pyramide.

Utiliser le chiqué-rattrapé (échouer, faire mine d'être désolé et réussir).

Porter l'engin.

Produire des effets (surprise, humour).

Donner du sens (regarder un point, l'autre, etc.)

Passer au sol

Les 4 coins

Jongler dans, autour, sur, dessous un volume, une forme (réelle ou abstraite)

Combiner l'action de jongler avec des verbes d'action.

Effets de groupes, miroir, simultané, cascade, solo, canon.

Variation du rythme (très lent, très vite)

Utiliser le monde sonore (en accord).

Échanger les engins passing (lancer, faire rouler, prendre, dérober etc.)

Utiliser une partie du corps (jongler avec son corps)

Associer jonglage et équilibre.

Enchaîner deux thèmes ;

Libre à chacun d'observer ou rechercher d'autres thèmes.

Quelques variables sur la forme :

Espace : évolution définie ou libre. Les formes : direction et sens des déplacements, dispersion, singulier, regroupement, formes géométriques à utiliser, travail en miroir, en parallèle, en symétrie, etc..

Temps : accélérer, ralentir, le tout ou une partie, plus vite, plus lent, répéter une partie ou tout, ensemble, en cascade, seul, à l'unisson, nombre de personnes, etc.

Énergie : les parties du corps mobilisées, l'énergie du mouvement, utiliser des adjectifs, etc. Vite/lent et Fort/faible.

Amplifier les postures lors d'un numéro.

Demander des contacts au sol, entre les personnages, des changements de direction, des rythmes différents. Répéter des minis enchaînements.

7- Évaluation : situation de référence

Afin de noter les élèves, voici quelques pistes à exploiter en fonction :

- de la durée des cycles
- des objectifs que l'on se fixe

Une évaluation relativement complète, sans pour autant y passer trop de temps aux détriments des apprentissages, doit cependant tenir compte de deux éléments fédérateurs des arts du cirque : la virtuosité (difficulté des figures, technique) et de la chorégraphie (numéro, émotion, effets, travail de groupe)

Elle peut être déclinée de la façon suivante :

MAITRISE DE L'EXECUTION PERSONNELLE / 5 points

CRITERES RETENUS		POINTS
Difficultés des figures	Figures difficiles majoritaires (voltigeur par xemple)	2
	figures difficultés moyennes majoritaires	1
	figures faciles majoritaires (au sol)	0
Nombres de chutes	aucune	1
	parfois	0.5
	systématiquement	0
Contrôle de l'exécution	Total	1
	Partiel	0.5
	Aucun	0
Rôle dans le groupe	Leader	1
	Exécutant	0.5
	Gène l'efficacité	0

MAITRISE DE L'EXECUTION COLLECTIVE / 9 points

CRITERES RETENUS		POINTS
Enchaînement	Continuité et originalité	3
	Continuité	2
	Hésitation	1
	Temps morts/arrêts	0
Espace	Utilise l'espace à bon escient	2
	Utilisation partielle	1
	Utilisation insuffisante	0
Entrée et sortie de scène	Originale et respectueuse	1
	Hésitante	0.5
	Bâclée et rapide	0
Mise en scène	Recherche importante : originalité (espace de liberté), effets produits, surprises, émotions, exercices jamais réalisés	3
	Des efforts de mise en scène, incomplet	2
	Quelques efforts	1
	Aucune recherche	0

COMPOSITION / 4 points

POINTS	CRITERES RETENUS
2	Choix des thèmes
1	Prévoir le numéro (qui fait quoi ?)
1	Connaître le numéro par coeur

INVESTISSEMENT / 2 points

Comportements	s'intéresse	exécute	Peu de motivation	Perturbe le cours
Points	2	1	0.5	0
Échauffement	s'intéresse	exécute	à moitié	ne s'échauffe pas

Libre à chacun en fonction de vos cycles, de vos objectifs, de l'association choisie avec d'autres activités (par exemple comme l'acrosport, la danse...) de faire une répartition des points différente

Je suis à disposition si besoin par mail, n'hésitez pas :
helene.turibe@club-internet.fr

**ALLEZ TOUS EN PISTE A
PRESENT !**

ANNEXES

1- Références Officielles collèges et lycées

2 - Renseignements utiles et documentations diverses
(Livres - musiques - sites Internet- matériel)

3- Propositions d'échauffement en Arts du Cirque

REFERENCES OFFICIELLES ARTS DU CIRQUE COLLEGE-LYCEE

ARTS DU CIRQUE AU COLLEGE

CLASSES DE SIXIEME

Arrêté du 18 juin 1996 - Activités physiques artistiques

Selon un mode de composition défini par l'enseignant, différencier un début, un développement, une fin dans l'organisation des formes, des trajets, des relations entre partenaires. A partir de thèmes simples, construire un projet expressif et le mettre en oeuvre dans une démarche de création guidée.

- Evoquer le réel par le choix de formes corporelles significatives extraites du quotidien.
- Orienter la composition par rapport aux spectateurs, utiliser des éléments scéniques.
- Maîtriser des formes, des mouvements nouveaux, des enchaînements simples, en relation éventuelle avec un monde sonore pour communiquer un sens, une émotion et connaître ses possibilités expressives.
- Tenir un rôle devant autrui.

Commentaire : en fin de Sixième, l'élève doit être initié à la pratique d'une activité physique artistique par une première approche, donnant lieu à production, des notions de création, de composition et d'interprétation.

CLASSES DE CINQUIEME ET DE QUATRIEME

Arrêté du 10-1-1997, Activités physiques artistiques

- Face à des choix réduits, se donner et conduire un projet expressif selon une démarche de création.
- Transformer sa motricité quotidienne pour caractériser des mouvements de façon expressive.
- Créer corporellement un univers symbolique, selon des choix esthétiques proposés.
- Maîtriser des éléments d'une technique corporelle spécifique et nouvelle pour construire des formes, des mouvements, des enchaînements variés au service d'une expression ou d'un thème, en relation éventuellement avec un monde sonore (variations et combinaisons inhabituelles des rapports corps-espace, corps-temps, corps-énergie).
- Maîtriser des modes de développement des formes corporelles expressives.
- Selon des modes de composition connus, articuler un début, un développement, une fin dans l'organisation des formes, des trajets, des relations entre partenaires.
- Renforcer l'effet spectaculaire et la symbolique du projet par l'orientation de la composition dans l'espace de représentation ainsi que par le choix et l'utilisation guidés d'éléments scéniques (objets, costumes, décors,...).
- Jouer un rôle face à autrui : entrer dans une interprétation.

Commentaire : A ce niveau, l'élève acquiert des compétences pour apprécier les productions artistiques dont la sienne.

Une attention particulière est portée à la relation monde sonore-mouvement, élément important de la culture artistique et de la motivation des élèves.

PROGRAMME DE LA CLASSE DE TROISIEME

Arrêté du 15.09.98 Activités physiques artistiques

Les activités physiques artistiques permettent à tous les élèves de troisième de s'inscrire dans une démarche artistique, d'exercer leur esprit critique, de respecter le principe du pluralisme des choix d'éléments constitutifs d'un projet artistique et éducatif (formes et techniques corporelles, relations avec la musique, mode de composition chorégraphique...).

À l'image des arts plastiques ou de l'éducation musicale, elles développent des compétences associant invention, interprétation et activité de création. Dans une perspective de formation interdisciplinaire, la finalité éducative conduit les élèves vers la réalisation d'un projet artistique pluridisciplinaire.

Grâce à des pratiques artistiques élargies, des références culturelles issues des apprentissages scolaires, des relations entretenues avec le monde et les différents milieux de vie, les élèves de troisième peuvent s'engager à conduire un projet de création collective pour le communiquer et pour transmettre une émotion. Trois compétences sont à développer :

- se mettre physiquement en scène

- jouer un rôle
- regarder un spectacle

Ces objectifs témoignent des différents rôles tenus par les élèves. Ces rôles sont nécessairement interactifs et relèvent d'un processus d'acquisition d'une culture, appartenant aux missions de l'école.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives.

La compétence "se mettre physiquement en scène" peut être précisée de la façon suivante :

- la **maîtrise de techniques spécifiques favorables** à l'expression d'une motricité singulière sollicitant l'imaginaire. Cette motricité est construite par l'élève au regard de son niveau de développement dans des moments de rencontre et d'expérience avec une activité physique artistique ;
- l'expression d'une **diversité, d'une qualité de formes corporelles** mises au service de l'intention, de la symbolique du projet ;
- la recherche d'un rapport musique-mouvement destiné à renforcer les effets scéniques ;
- la capacité à **élaborer et à organiser un projet artistique** (projet expressif, projet chorégraphique, projet de spectacle), par des actions d'invention, c'est-à-dire par la recherche d'originalités, d'autres manières de faire, ou bien par des actions de reproduction de formes corporelles, en relation avec la musique ou le monde sonore. Quelles que soient ses caractéristiques, le projet de création est destiné à être donné en spectacle ;
- la possibilité de communiquer un point de vue artistique et ainsi affirmer sa personnalité ;
- la capacité à choisir des modes de composition, d'écriture chorégraphique pour **créer une mise en scène et des effets scéniques** : relation à la musique, traitement de l'espace, utilisation d'accessoires, de décors, de costumes ...

La compétence "jouer un rôle" peut être précisée de la façon suivante :

- la maîtrise de ses émotions pour jouer un rôle, pour affirmer une présence avec les autres ;
- l'engagement dans des mises en jeu corporelles ;
- la **concentration nécessaire à l'authenticité** et à la qualité de l'interprétation.

La compétence "regarder un spectacle" peut être précisée de la façon suivante :

- la capacité à saisir et à apprécier des informations significatives dans les prestations pour comprendre le projet des acteurs.;
- l'utilisation de connaissances nécessaires à une lecture objective des prestations. Dans ce cas, il sera fait référence aux critères d'évaluation.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

La compétence "se mettre physiquement en scène" peut être précisée de la façon suivante :

- l'acquisition de compétences spécifiques par l'exploration des capacités expressives de l'élève,
- la **maîtrise d'éléments d'une technique spécifique et nouvelle**,
- la capacité à repérer des signes musicaux, à établir des relations monde sonore-mouvement,
- l'utilisation de connaissances relatives aux principes de composition.

La compétence "jouer un rôle" peut être précisée de la façon suivante :

- l'engagement nécessaire pour contrôler ses émotions,
- la capacité à conduire à terme le projet de création destiné à être communiqué aux autres, en respectant les exigences d'une réalisation qualitative.

La compétence "regarder un spectacle" peut être précisée de la façon suivante :

- la capacité à observer en ayant recours à des références d'évaluation (apprécier la mise en scène, la maîtrise des formes corporelles choisies, la relation à la musique, le mode de composition avec un début, un développement, une fin,...).

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENTS COLLEGE (Introduction) :

Les activités physiques artistiques regroupent différents styles et différents courants :

- la danse contemporaine : la «post modern dance», la tendance théâtrale, le Butô, etc. ;
- les danses sociales : traditionnelles, de salon, à caractère festif et convivial, la danse jazz, les «danses de rue ou urbaines» (rap, break-dance, hip-hop, etc.), le rock'n roll, les claquettes, etc. ;
- la danse classique ;
- les pratiques de cirque ;
- le mime, les activités théâtrales, etc.

Cette présentation n'est pas exhaustive.

Les activités physiques artistiques constituent un domaine d'échanges, de compréhension, de rencontres à l'image de toute autre forme d'expression artistique. Le langage poétique du corps qu'expriment ces pratiques est évocateur d'émotions et de sens à la fois pour le danseur interprète, le danseur chorégraphe et le spectateur dont le regard légitime la création.

Inscrites dans la scolarité de l'élève, elles participent à l'acquisition de connaissances et de savoirs par la diversité de leurs références culturelles, la multiplicité de leurs messages, mythes, conventions, codes et, par la mémoire, l'expression de leur tradition.

Leur programmation donne accès à des compétences spécifiques destinées à :

- l'exercice de la créativité de l'élève ;
- la construction de nouvelles habiletés motrices ;
- l'affirmation de sa personnalité dans un monde sensible et poétique par une ouverture d'esprit, une tolérance, une écoute de soi et des autres.

ARTS DU CIRQUE AU LYCEE

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE EN CLASSE DE SECONDE GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

A. du 1-7- 2002. JO du 10-7-2002

Cirque : élaborer à plusieurs un numéro qui sollicite les bases de la jonglerie en situation d'équilibre instable, et des acrobaties collectives dans le cadre d'une mise en scène visant à susciter une émotion.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE EN CLASSE DE PREMIERE ET TERMINALE

A. du 20-7-2001 . JO du 4-8-2001

Niveau 1. Maîtriser la conduite des engins en adoptant des attitudes corporelles dégagées des strictes contingences techniques. S'approprier les codes de base de la construction et de la représentation d'un numéro. Expérimenter des formes de virtuosité et tenter d'y associer un style de personnage

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.

CIRQUE	COMPÉTENCES ATTENDUES			CYCLE TERMINAL : NIVEAU 1
Maîtriser la conduite des engins en adoptant des attitudes corporelles dégagées des strictes contingences techniques. S'approprier les codes de base de la construction et de la représentation d'un numéro. Expérimenter des formes de virtuosité et tenter d'y associer un style de personnage.				
CONNAISSANCES : informations	CONNAISSANCES : procédures			
	Techniques et tactiques	Connaissance de soi	Savoir-faire sociaux	
<ul style="list-style-type: none"> - Symboles essentiels du cirque : . piste, cercle, . vertige, mise en danger jouée... - Principes de construction d'un numéro - Notion de jeu d'acteur - Domaine de l'esthétique (liaison avec les formes,...) - Domaine du poétique (liaison avec les états, l'imaginaire,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jongle avec trois objets - Procède au détournement des objets de leur fonction initiale pour les intégrer au jonglage aux locomotions ou aux évolutions - Articule formes corporelles et formes des trajectoires dans les lancer-atrapper - Régule son équilibre sur un agrès mobile sans perturber la continuité du jonglage - S'approprie les caractéristiques émotionnelles des personnages 	<ul style="list-style-type: none"> - Visualise les formes de corps et les formes de trajectoire - Cherche des correspondances - Sort le corps de sa verticalité tout en préservant la jonglerie (d'équilibre, de contact ou de lancer-atrapper) - Joue sur le déséquilibre et l'équilibre du corps dans les déplacements - Choisit un niveau de virtuosité compatible avec le personnage joué 	<ul style="list-style-type: none"> - Met en place avec les autres des conventions, des usages communs (vocabulaire, gestes) pour faire ensemble (signal de départ, d'arrêt...) - Connaît les limites de sa virtuosité physique pour la contrôler - Reste vigilant sur les risques que prennent son (ses) partenaire(s) pour intervenir - Débat à l'issue d'une prestation de son impact émotionnelle 	
SITUATION PROPOSÉE				
<p>Au travers d'un thème simple (projet artistique) choisi parmi ceux proposés par l'enseignant ,mettre en cohérence virtuosité physique et jeu émotionnel d'un personnage pour produire à plusieurs une ambiance, un univers, les prestations personnelles doivent s'intégrer aux prestations collectives, et la manipulation des objets au développement du thème.</p> <p>Costume, décors même sommaires, univers sonore doivent concourir à capter le regard des spectateurs et les apports chorégraphiques, esthétiques, théâtraux doivent préserver la logique circassienne.</p>				

CIRQUE	COMPÉTENCES ATTENDUES			CYCLE TERMINAL : 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.				
CONNAISSANCES : informations	CONNAISSANCES : procédures			
	Techniques et tactiques	Connaissance de soi	Savoir-faire sociaux	
<ul style="list-style-type: none"> - Problématiques artistiques des grands cirques actuels - Grands artistes contemporains ou de l'histoire du cirque - Évolution des différents disciplines - Lecture d'un spectacle de cirque - Logique de construction de différents numéros 	<ul style="list-style-type: none"> - Intègre, déplace et utilise le matériel sans altérer l'unité du numéro - Détermine un ordre de présentation des figures du simple au complexe - Introduit un tempo-rythme dans l'enchaînement des séquences pour créer une intensité 	<ul style="list-style-type: none"> - Se représente l'espace d'évolution pour réguler sa prestation en fonction du spectateur et en dehors d'une relation frontale - Régule son investissement pour maintenir la qualité de la prestation - Joue sur la prise de risque, objectif et subjectif, pour créer de l'émotion 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogue avec le spectateur et les partenaires au travers du risque - Sauve le numéro : utilise le raté (dropline) dans son interprétation pour maintenir le contact avec le spectateur ou les partenaires - Regarde, analyse une prestation, en débat pour la faire évoluer 	
SITUATION PROPOSÉE				
<p>Élaborer autour "d'un concept", un numéro de cirque, seul ou en groupe (2 à 5), de 2 à 4 minutes mêlant plusieurs techniques de cirque. Combiner une ou plusieurs techniques pour rechercher une prise de risque personnalisée qui intégrera un jeu avec l'équilibre, les formes produites, le personnage interprété.</p> <p>Exemple de concept : "trafic", avec contrainte objets (tous les objets mis à disposition doivent être utilisés pour jongler ou se déplacer), contrainte corps (toujours en mouvement, jamais au même endroit.).</p>				

Annexe

CAP BEP: ARTS DU CIRQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 3 Reproduire des formes singulières en jonglage, acrobatie, équilibre, les organiser pour les représenter au sein d'une pièce collective. Les élèves spectateurs apprécient la qualité de réalisation des différentes formes singulières.</p>		<p>En s'appuyant sur des éléments artistiques et scéniques simples pour suggérer un univers (époque, lieu), des personnages, des sentiments, des états, les candidats par groupe de 3, présentent un numéro collectif qui articule les différentes spécialités des arts du cirque: jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives. La durée du numéro est comprise entre 2' et 5' La troupe présente son numéro, en utilisant des objets, des accessoires, des costumes, un support sonore. Elle dispose et met en piste son matériel pour investir et redéfinir en toute sécurité un espace d'environ 8m sur 8m. Deux leçons avant l'évaluation du numéro, les élèves réalisent une répétition (1) devant un groupe de spectateurs-lecteurs (de préférence choisi). Un spectateur-lecteur observe un circassien à l'aide d'une fiche, le renseigne sur sa prestation et présente une ou des propositions pour l'améliorer. Il est évalué lors de la présentation finale du numéro sur la pertinence de ses conseils et sur les améliorations produites sur la qualité de réalisation du circassien lors de l'évaluation.</p>		
Pts à affecter	Éléments à évaluer	COMPÉTENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPÉTENCE DU NIVEAU 3 ACQUISE
		De 0 à 9 points		De 10 à 14 points
6 points Construction du numéro Note collective	Composition : création collective et mise en piste	De 0 à 2,5 pts Le numéro est improvisé . L'organisation spatiale, temporelle est aléatoire et oublie les règles essentielles de présentation : orientation, prise en compte du public,... La troupe s'appuie sur un élève pour mémoriser ou présenter son numéro.	De 3 à 4,5 pts Le numéro est construit : avec un début, un développement, une fin repérables. Il s'appuie sur une succession, juxtaposition de réalisations individuelles. L'espace et le temps sont utilisés dans leur intégralité. Chaque élève a mémorisé le filage et l'organisation du numéro.	De 15 à 20 points De 5 à 6 pts Le numéro est structuré dans le temps et l'espace, à partir d'une articulation des réalisations individuelles. Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur .
		De 0 à 3 pts La réalisation s'appuie sur une manipulation, une mobilisation des engins et des objets, timide, de faible amplitude, maladroite et aléatoire. Les équilibres et les acrobaties sont sommaires et peuvent être dangereux. La mobilité est réduite ou exagérée, avec une prédominance des appuis pédestres. La prise de risque est insuffisamment maîtrisée.	De 3,5 à 5,5 pts L'élève reproduit dans son numéro des formes techniques simples apprises et stabilisées , bien spécifiques à l'activité. Dans chacun des arts du cirque, il choisit judicieusement, au regard de ses possibilités, une forme qu'il maîtrise. La prise de risque est assumée dans les figures d'acrobaties et les déplacements sur engins précaires.	De 6 à 7 pts L'élève utilise l'espace, le temps et l'énergie pour explorer des formes et des techniques originales et personnelles (2). La motricité et les formes sont précises et choisies judicieusement. Il prend des risques spectaculaires mais calculés et joue sur la rupture et la reconstruction de l'équilibre.
11 points Réalisation Interprétation	Réalisation : l'engagement moteur et la prise de risque 7 points	De 0 à 1,5 pts Interprétation extrêmement limitée L'élève présente une hyper activité exubérante, désordonnée ou, au contraire une timidité liée à l'appréhension de l'échec face à un public. L'interprétation est sommaire , assortie de gestes parasites. L'élève est concentré sur son numéro, son attention est centrée sur les objets pour ne pas les faire chuter.	De 2 à 3 pts Interprétation ponctuelle L'interprétation est perçue comme nécessaire. Elle est possible grâce à une plus grande maîtrise des numéros. L'élève assume sa présence sur scène sans tomber dans le mime, la parodie, la reproduction du réel. L'engagement est serein.	De 3 à 4 pts Interprétation continue et convaincante L'élève ne décroche pas de son rôle, de son personnage. Il choisit les traits corporels significatifs du personnage qu'il présente et les préserve dans la mise en œuvre. Il reste concentré, convaincant. L'attention du spectateur est retenue par des effets simples, images fortes : regard, silence, arrêt, immobilité, position.
3 points Spectateur Lecteur Note individuelle	Appréciation de la qualité de réalisation des différentes formes singulières	0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent pas à l'interprète - Apprécie la réalisation des figures proposées par le circassien de façon binaire (exemples: « beau/pas beau » « facile /difficile ») sans argument. Ces jugements ne permettent pas d'améliorer la production.	1,5 à 2 pts Proposition sur un élément précis source de transformations de la réalisation du circassien - Apprécie la réalisation des figures proposées par le circassien à travers critères de virtuosité (3) ou d'originalité (4) ... Il guide le circassien pour les mettre en valeur ou améliorer la réalisation.	2,5 à 3 pts Propositions concrètes pour une amélioration de la prestation du circassien - Le spectateur-lecteur repère les formes singulières dans leur virtuosité (2) et leur originalité (4) et guide le circassien pour les mettre en valeur ou améliorer la réalisation.

- (1) Les élèves présentent leur numéro. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront le modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs lecteurs.
- (2) Par exemple, il est capable de préserver les formes de jonglage en modifiant des formes corporelles simples : avancer, reculer, s'asseoir, tourner sur soi...etc
- (3) Exemple de critères de virtuosité : amplitude des lancers, nature et qualité des appuis, qualité de la surface sur laquelle ils se trouvent...
- (4) Exemple de critères d'originalité: choix des objets, détournement de leurs usages conventionnels, originalité de leur trajectoire dans l'espace et autour du corps.

COMMENTAIRES :

(2) L'acquisition des savoir-faire fondamentaux liés aux différentes techniques circassiennes se réalise dans une perspective artistique qui privilégie les dimensions créatives et poétiques, dénuée de technicisme. Au regard des conditions d'enseignement et des représentations des élèves, « reproduire des formes singulières », est à entendre comme l'appropriation et la sélection de savoir-faire et de techniques dans une recherche de singularité.

Vous trouverez quelques pistes de travail à explorer pour permettre aux élèves de construire cette singularité, dans les différents arts du cirque.

Jonglerie : jongler consiste à lancer, manipuler, rouler ou faire virevolter des objets. La variété et la diversité des trajectoires possibles constituent un premier axe de recherche avec les élèves. Par exemple, l'exploration des trajectoires suppose de confronter l'élève au travail des colonnes, cascades, jets, mais aussi, d'envisager un travail au sol, à base de roulements...

Divers paramètres peuvent être envisagés pour créer de l'originalité et/ ou de la virtuosité :

- la nature et le choix des objets : forme, taille, volume, propriétés, symbolisme, matière, nombre.
- le type d'actions mis en œuvre, leurs déplacements (dans l'espace avant, latéral, arrière du candidat), et/ou leur amplitude.
- la trajectoire des objets dans l'espace et autour du corps.
- les mouvements de l'objet : rotation, translation, spirale enroulement, percussion, arrêt, amorti, rebond.

. Le jonglage est aussi un travail d'illusion, de manipulation, de circulation et disparition d'objets qui nécessite l'acquisition d'habiletés fines. Il fait appel à des qualités de coordination, latéralisation, dissociation très fines et essentielles aux progrès des élèves. Pour impressionner, surprendre, étonner : le circassien utilise des parties du corps variées pour lancer, attraper, produire des rebonds ou arrêts : pieds, genoux, coudes, épaule, nuque...

. Enfin, le jonglage n'est pas qu'une activité individuelle, il réclame la circulation et le partage d'objets entre les circassiens. Une recherche autour des échanges, passings, pickings et autres « vols » d'objets est primordiale.

Équilibre : Il s'agit pour le circassien de jouer avec le déséquilibre et le retour à l'équilibre : la question du risque et de la chute organise le travail de l'équilibriste qui cherche à reculer sans cesse les limites de l'équilibre pour mieux y revenir. Le travail des équilibres au cirque ne se limite pas à la longueur du déplacement effectué sans chute ou à la durée maintenue de la stabilité, même si elles s'avèrent souvent premières pour les élèves. La recherche de l'empilement ou du travail en hauteur est une piste particulièrement prometteuse et appréciée des élèves, mais la recherche peut aussi se nourrir d'un jeu sur la diversité et le nombre d'appuis utilisés (pieds, mains, genoux, fesses, dos...). Comme au jonglage, le travail des équilibres fait appel à des qualités de coordination, latéralisation, dissociation, notamment entre les membres inférieurs et le reste du corps qui peut alors s'engager dans d'autres actions, expressions...

Acrobatie : Il peut être intéressant en cirque d'aborder l'acrobatie en explorant un répertoire sensiblement différent de la gymnastique : figures collectives, pirouettes, cascades, pyramides constituent une première entrée dans l'acrobatie au cirque. Cette question est également à envisager à travers des productions d'équilibres collectifs : la construction d'équilibres précaires par opposition, traction, dans les contrepoids et appuis complémentaires. Mais elle ne se résume pas à la réalisation de pyramides collectives ou de figures statiques à 2, 3. C'est dans la recherche de production d'effets collectifs à partir de figures simples : roulades, roues, sauts réalisés en inversion, symétrie, addition; dans l'enchaînement de figures individuelles ou collectives en jouant sur les procédés : cascade, canon, répétition... (par exemple: roulades chinoises, chari-vari, saute-mouton) ou encore dans la réalisation de figures dynamiques. Un travail sur le regard, le rythme, l'enchaînement des figures ou leur exécution originale peut être privilégié. Enfin, l'acrobatie au cirque, dans une exploration inhabituelle des agrès traditionnels (mini trampolines, cordes, chaises, éducgym, blocs mousses...) ouvre maintes perspectives.

BAC PRO : ARTS DU CIRQUE

COMPÉTENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE		
<p>NIVEAU 4 : Construire une pièce collective à partir des différents arts du cirque pour la présenter, en intégrant une prise de risque technique ou affective à partir de différents paramètres : équilibre, gravité, trajectoire des objets ou des engins, formes corporelles individuelles ou collectives. Les élèves spectateurs apprécient l'organisation spatiale et temporelle de la pièce et la qualité d'interprétation des circassiens.</p>		<p>A travers un thème simple, choisi librement ou parmi ceux proposés par l'enseignant, les candidats par groupe de 3 à 5 présentent un numéro en explorant individuellement, successivement ou conjointement les différentes spécialités des arts du cirque: jonglerie, équilibres précaires, acrobaties collectives (au moins un coup de projecteur par candidat) La troupe mixte (si possible) utilise des objets, des accessoires, des costumes, même très simples : nez, masque, gants, chapeau, chaussettes. Elle articule des spécialités circassiennes, et met en scène des personnages sur un univers sonore. Elle se réapproprie l'espace disponible (environ 12m -12m) en délimitant sa piste, en disposant son matériel, en maintenant son public derrière une ligne imaginaire ou matérialisée. La durée du numéro est comprise entre 3' et 6'. La troupe et le spectacle ont un nom, une affiche et un programme spécifiant la trame, le canevas de la pièce. Deux leçons avant l'évaluation du numéro, les circassiens réalisent une répétition (1) devant un groupe de spectateurs-lecteurs (de préférence choisi). Chacun observe le numéro à l'aide d'une fiche, et renseigne la troupe sur la prestation en présentant une ou des propositions pour l'améliorer. Il est évalué lors de la présentation finale du numéro sur la pertinence de ses conseils et sur les améliorations produites sur la qualité de composition lors de l'évaluation.</p>		
Pts à affecter	Éléments à évaluer	NIVEAU 4 EN COURS D'ACQUISITION		
		De 0 à 9 points	DEGRÉ D'ACQUISITION DU NIVEAU 4	
			De 10 à 14 points	De 15 à 20 points
6 points	<p>Composition : création collective et mise en piste</p>	<p>De 0 à 2 pts Le numéro témoigne d'une organisation spatiale et temporelle aléatoire et approximative. L'ensemble relève davantage d'une juxtaposition de séquences individuelles, répétitives et monotones. Le monde sonore est un simple support musical. Les costumes et accessoires présents sont classiques et banals. La présentation reste majoritairement frontale, statique.</p>	<p>De 2.5 à 4 pts Le numéro est structuré dans l'espace et le temps. Un choix avisé de formation, orientation, procédés de composition souligne ponctuellement le propos pour mettre en évidence quelques temps forts. Au moins 2 dimensions de l'espace scénique sont exploitées. Le monde sonore est adapté et indique les moments clés. Le choix et l'utilisation des objets sont en lien avec le propos. La présentation se déroule sur un rythme soutenu et continu.</p>	<p>De 4,5 à 6 pts Le numéro atteste d'une utilisation pertinente et originale des éléments scénographiques (espace, accessoires, costumes, objets...) La troupe utilise volontairement des procédés de composition (unisson, canon, inversion, ...). L'espace d'évolution est investi dans toutes ses dimensions : profondeur, largeur, à différents niveaux (du sol à un espace aérien). Les exploits et numéros individuels sont mis en valeur.</p>
<p>Construction du numéro</p> <p>Note collective</p>		<p>De 0 à 0.5 pt Le titre et l'affiche sont plaqués, ils n'illustrent ni ne suggèrent le spectacle. Le programme aborde sommairement les numéros et leur articulation. Quelques accessoires sont oubliés ou mal positionnés. Cette préparation approximative occasionne des contre temps dans la réalisation du numéro.</p>	<p>De 1 à 1.5 pts Le titre éclaire et initie le spectateur. L'affiche a fait l'objet d'une recherche esthétique originale. Le programme présente les artistes et leurs numéros, il indique la logique de construction du spectacle. La disposition des accessoires et du matériel est anticipée au début de la pièce.</p>	<p>De 1.5 à 2 pts Le titre fait appel à l'imaginaire, joue sur les mots, le sens. Le programme et l'affiche reflètent un parti pris esthétique. La disposition des accessoires et du matériel est minutieusement anticipée, elle prend en compte l'évolution chronologique et spatiale des numéros.</p>
2 points	<p>Écriture de la pièce</p>			
<p>Le projet</p>				

<p>9 points</p> <p>Réalisation Interprétation</p>	<p>Réalisation : l'engagement moteur et la prise de risque</p> <p>4.5 points</p>	<p>De 0 à 2 pts L'élève reproduit des exercices simples appris et stabilisés. En fonction d'une connaissance de lui, juste et judicieuse, il approfondit des techniques dans deux arts du cirque dans lesquels il s'engagera lors de sa prestation. La prise de risque est minimale ou excessive.</p>	<p>De 2.5 à 3.5 pts Le candidat recherche l'originalité. Il s'engage dans les trois arts du cirque et place son coup de projecteur dans l'art du cirque où il excelle. La prise de risque est calculée, pas toujours maîtrisée.</p>	<p>De 4 à 4.5 pts L'élève crée de nouvelles figures en combinant ou articulant plusieurs techniques et différents arts du cirque(1).Le passage individuel laisse apparaître une certaine virtuosité, des créations originales et personnelles. La prise de risque est anticipée.</p>
	<p>Interprétation : l'engagement émotionnel et la prise de risque</p> <p>4.5 points</p>	<p>De 0 à 2 pts Présence subie Le propos est récité, exécuté sommairement. Il est imprécis et laisse place à des confusions : trous de mémoire, répétition. L'élève rencontre des difficultés à se décentrer de sa réalisation. Il recherche de l'aide sur les personnes bienveillantes du public.</p>	<p>De 2 à 3.5 pts Présence intermittente Dans son numéro, l'élève présente plusieurs moments forts de rencontre avec le public. L'élève est présent, convaincant, avec un regard placé, une respiration adaptée. Parfois il est déstabilisé, et peut décocher.</p>	<p>De 4 à 4.5 pts Présence engagée et convaincante continue L'élève s'appuie sur le public : son regard est posé, intentionnel. Il établit une relation avec le spectateur par des effets de scènes simples. En cas de difficulté, il assure la continuité de son numéro par des techniques de réchappe anticipées.</p>
<p>3 points</p> <p>Spectateur Lecteur</p> <p>Note individuelle</p>	<p>Appréciation d'un numéro dans sa qualité de composition</p>	<p>0 à 1 pt Jugements qui n'éclairent pas les compositeurs -Repère les formes spatiales : ligne, colonne, forme géométrique, lettre... - Apprécie l'utilisation de l'espace scénique en lien avec le thème, et propose le cas échéant des modifications.</p>	<p>1,5 à 2 pts Proposition sur un élément précis source de transformation de la composition - Apprécie les procédés de composition : unisson, répétition, canon... utilisés en lien avec le thème -Identifie les décalages spatiaux ou temporels entre les circassiens, par rapport à la trame du programme, et propose des solutions pour les supprimer</p>	<p>2,5 à 3 pts Propositions concrètes pour une amélioration de la composition - Repère les modules, pertinents en rapport avec le propos, l'univers. Fait des propositions argumentées pour éliminer, soustraire, les éléments superflus. - Débat à l'issue de la prestation de son impact émotionnel en lien avec le titre proposé.</p>

COMMENTAIRES :

Les élèves présentent leur numéro. Il s'agit d'une étape de travail dans le processus de création, puisqu'ils pourront le modifier en tenant compte des indications fournies par les spectateurs lecteurs.

Par exemple, il est capable, de réguler son équilibre sur l'engin sans perturber la continuité du jonglage (mobilité jambes+ bassin indépendante du bust

Compétence attendue :

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.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique au regard des 3 familles : jonglage, acrobatie et équilibre (actions, objets, disciplines). Les règles de sécurité inhérentes aux acrobaties individuelles ou collectives et aux outils d'équilibre. Les règles simples de la physique qui permettent de réussir une figure : les plans, les axes, les directions, rotations, le point mort haut, la position du centre de gravité. La difficulté subjective d'une figure ainsi que la concentration et l'application qu'elle exige. Sa place et son rôle au sein du groupe. Quelques registres musicaux et sonores circassiens. <p>Liées aux autres rôles : Le metteur en scène : Les règles et principes simples de composition :</p> <ul style="list-style-type: none"> Caractéristiques d'un début, d'un développement et d'une fin. Orientation par rapport au public. Occupation de l'espace. Éléments de relation entre les acteurs : échanges, canon, unisson. <p>Le spectateur : Les critères d'appréciation simples liés :</p> <ul style="list-style-type: none"> A l'état de concentration des artistes. Au respect des contraintes de construction du spectacle. 	<p>Du pratiquant : Enchaîner plusieurs figures avec un même objet ou engin dans « au moins 2 des 3 familles »</p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplacer et s'équilibrer sur un engin à stabilité précaire en respectant les règles de sécurité et d'équilibre. Manipuler un ou plusieurs objets ou engins différents en les lançant, attrapant, roulant, basculant, arrêtant pour produire des trajectoires précises. Partager ses objets avec un partenaire : échanger, mélanger. Réaliser des figures acrobatiques simples, agencées de manière originale, synchronisée, inhabituelle: roulade, porter, pyramide collective. Réaliser des séquences collectives reproductibles optimisant les possibilités de chacun. Mémoriser les différentes formes corporelles à reproduire, les formes de groupements, les rôles, les espaces et les durées. Entrer en relation ou contact simple avec ses partenaires (mains, bustes, regard). S'orienter dans l'espace avec ses partenaires par rapport au spectateur. Construire de brefs « moments » solo à partir de savoir-faire techniques simples. Entrer dans son rôle d'acteur. Lever les yeux, regarder simplement. Varié les rythmes, ralentir, marquer des arrêts. Éliminer les gestes parasites. S'appuyer sur un accessoire : masque, nez, costume, maquillage pour souligner un trait. <p>Liées aux autres rôles : Le metteur en scène :</p> <ul style="list-style-type: none"> Créer dans le cadre de composition proposé par l'enseignant. Utiliser différentes formes spatiales (ligne, colonne, forme géométrique, lettre...), temporelles (unisson, répétition, canon) et des groupements variés (duos, trios...) adaptés aux intentions. Construire des instants clés, des coups de projecteur pour centrer l'attention du spectateur. Anticiper les changements de partenaire et la disposition du matériel. <p>Le spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Repérer et analyser la prestation du groupe à partir des critères simples (éléments constitutifs du numéro, niveau de difficulté réussi ou non, respect du thème). 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Préparer son matériel pour l'ensemble du numéro. Se concentrer avant d'entrer en piste et le rester. Ne pas décrocher du numéro suite à un raté personnel ou du groupe. Accepter de répéter le numéro pour « assurer » devant un public. Accepter les remarques des spectateurs. Organiser son travail en respectant celui des autres : partager l'espace, le matériel. <p>Liées aux autres rôles : Le metteur en scène :</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire confiance à son imaginaire personnel : oser, proposer, faire des choix. Argumenter ses propositions. Etre à l'écoute, prendre en compte les idées et la singularité de chacun. Echanger les savoirs faire, apprendre des autres et aux autres, encourager, aider. <p>Le spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se rendre disponible pour la prestation des autres. Observer de façon attentive et respectueuse.

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire spécifique, rester dans le propos de l'échange.

Compétence 5 : Acquérir une culture et une sensibilité artistique, s'ouvrir vers différentes formes d'expression (histoire des arts).

Compétence 6 : Comprendre l'importance du respect mutuel, accepter les différences, participer à la réalisation d'une production collective.

Compétence 7 : Concevoir et mener un projet à son terme.

Compétence attendue :

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.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les techniques de parade, réchappe, de chute aux engins favoris. Les différents facteurs sur lesquels agir pour obtenir une gestuelle signifiante : fluidité, regard, intention, respiration, contrastes (ample/étriqué, lent/vite, équilibre/déséquilibre, bloc/dissociation). <i>Des connaissances physiques simples pour réussir : vitesse, inertie, moments de rotation, position des appuis, des segments, application des forces, « timing ».</i> <i>Des différentes formes d'expressions artistiques qui peuvent être associées au propos : arts plastiques, graphiques, sonores, visuels.</i> <i>Ses limites affectives.</i> <p>Liées aux autres rôles : Le metteur en scène : Principes et procédés de composition liés aux effets de scène :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>L'architecture du propos dans son principe d'écriture (couplet, refrain, tableaux, scénario) et sa scénographie (accessoires, costumes).</i> <i>L'organisation de l'espace scénique : formations, occupation, orientation.</i> <p>Le spectateur : Les critères d'appréciation liés à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>la composition du numéro.</i> <i>la concentration.</i> <i>la variété et la difficulté des techniques présentées.</i> <i>les liens entre les techniques et le thème illustré.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Diversifier et complexifier les formes techniques et corporelles dans les trois familles : <ul style="list-style-type: none"> en augmentant la précision, la hauteur, la vitesse, le nombre. en jouant sur la combinaison de 3 familles (chacune devenant le support des 2 autres). Contrôler son équilibre et les différentes trajectoires sans voir, décentrer le regard en se construisant de nouvelles sensations kinesthésiques. Gérer la prise de risque. Eliminer pour choisir d'approfondir une technique dans chaque famille et ne retenir qu'une ou deux figures singulières, les plus difficiles possibles mais précises, maîtrisées, mémorisées. Rechercher des appuis dans le public pour susciter des émotions et solliciter des applaudissements. Fixer l'attention sur une image, un bruit et mobiliser différents registres corporels, sensoriels à cette intention. Entrer et sortir de piste de manière inédite et/ou surprenante. <i>Mémoriser le déroulement du scénario sans s'appuyer sur un partenaire.</i> <p>Liées aux autres rôles : Le metteur en scène :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Suggérer et sélectionner les propositions en relation avec l'évocation de l'univers choisi et l'effet à produire sur le spectateur en jouant sur les formes, les types de relation, l'organisation de l'espace, les costumes, la musique, les silences, les zooms.</i> <i>Organiser le scénario chronologique du numéro.</i> Mettre en place des codes, des signaux pour communiquer entre les différents acteurs. <p>Le spectateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Identifier le thème à partir du donné à voir, de l'impression.</i> <i>Repérer les procédés de composition utilisés et les deux ou trois gestes, attitudes, instants clés du spectacle.</i> <i>Apprécier la qualité d'interprétation individuelle et collective des acteurs: dextérité, degré de concentration.</i> <i>Argumenter sur les effets ressentis.</i> <i>Situer le niveau de difficulté d'une figure.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Rechercher en permanence l'effet spectacle.</i> <i>Etre toujours vigilant, quel que soit le niveau de difficulté.</i> <i>Anticiper sur les échecs éventuels lors de la représentation.</i> <i>Etablir des rapports de confiance réciproques pour réussir les échanges, les figures collectives.</i> <i>Programmer son travail, se fixer des défis et objectifs ambitieux.</i> <p>Liées aux autres rôles : Le metteur en scène : <ul style="list-style-type: none"> <i>Inviter chaque membre du groupe à se prononcer et organiser la synthèse.</i> Le spectateur : <ul style="list-style-type: none"> <i>Respecter et apprécier en acceptant de cheminer selon une logique différente de la sienne.</i> <i>Apprécier toutes les prestations au regard des possibilités initiales des acteurs.</i> <i>Rester curieux, ouvert et tolérant.</i> </p>

Liens avec le socle :

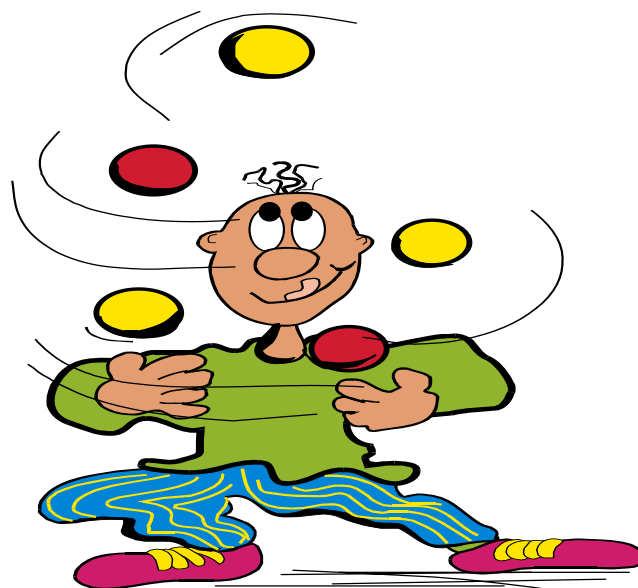
Compétence 1 : Argumenter son point de vue, exprimer ses émotions.

Compétence 3 : Acquérir des connaissances sur l'organisation du corps humain (amplitude des articulations, centre de gravité, rôle équilibrateur des bras...).

Compétence 5 : Connaître et apprécier quelques éléments du langage artistique (histoire des arts).

Compétence 6 : Faire preuve d'esprit critique, pouvoir remettre en question son opinion personnelle et la nuancer.

Compétence 7 : Prendre des initiatives au sein d'un petit groupe autonome pour présenter une chorégraphie organisée et maîtrisée, optimisant les ressources de chacun.



***RENSEIGNEMENTS UTILES ET
DOCUMENTATIONS***

REVUES

Avenir (ONISEP) N°432-433, LES ARTISTE DU SPECTACLE, mars-avril 1992.
Arts de la piste. Revue trimestrielle. Edition Hors les mus.

ARTICLES CIRQUE

Revue EPS : 234, 236, 238, 246, 285

N°255, **Construire des pyramides et jongler**

Revue EPS1 : 36, 41, 44, 54, 58, 59, 61, 64, 73, **97 (numéro spécial cirque)**

Rode Skipping (corde à sauter)

EPS 253 mai-juin 1995

LIVRES

Il n'existe pas de livres spécifiques sur l'enseignement du cirque au collège, cependant la lecture de ces ouvrages est intéressante et donne des indicateurs et repères à prendre en compte pour construire sa démarche d'enseignement.

Essentiellement

- La grande parade du cirque. De Pascal Jacob. Edition Gallimard 1992
- Le cirque. Un art à la croisée des chemins. De Pascal Jacob. Edition Gallimard 1992
- Théâtre aujourd'hui (n°7). Le cirque contemporain. La piste et la scène. CNDP 1998

Le cirque. De Laurence et Gilles Laundon. Edition Milan

Jonglerie

La jonglerie. Un plaisir simple et facile, D.Finngan,

L'Art de jongler, ed Usborne

Acrogym

Stage FPC Valérie Guidoni en ligne sur le site de l'académie Corse.

Creating Gymnastic Pyramids and Balances, J. M. Fodero & E E. Furblur, ed Leisure Press

En piste, F. Kring & D. Bron, ed Casterman

MUSIQUES

Le docteur Paradi, AB sextet, LE BAISER DE L'AUGUSTE

Musique de cirque, Vogue

Comme au cirque, J. Laporte, Musidisc

Cirque plume, TOILE, OPERA

Cirque du soleil (CIRQUE DU SOLEIL, ALLEGRIA, SALTIMBANCO , ...)

JEAN LAPORTE, COMME AU CIRQUE (gris) Tradi

HUGUES LE BARS J'EN AI MARRE CD1, CD2

BRATSCH (TZIGANE) RIEN DANS LES POCHEs 3.8.12.

MUSIC AT MATT MOLLOYS SEE BOOKLET FOR TRACK DETAILS

IRELAND VOYAGE MUSICAL

GUEM PERCUSSION, MUSIQUE DE TRANSE

GUEM & ZAKA BEST OF PERCUSSION

DECODEX

Sirba 17

Tribu de Iota

Buddha bar

Berlin style

Shazam

Babylone circus

Ceux qui marchent debout (cqmd)

Le cirque du soleil saltimbanco, allegria par exemple

Et bien sûr du reggae , du rap, techno ...tout est envisageable

Musique de film :

Pulp fiction, le livre de la jungle, Itinéraire d'un enfant gâté

KUSTURICA: ARIZONA DREAM, CHAT NOIR CHAT BLANC

Charlie chaplin , les temps modernes!

SITES INTERNET :

On ne sait plus où donner de la tête ! (du bon et du moins bon ...) il faut jongler efficacement.

J'ai donc fait court et utile !

PEDAGOGIQUE : Académie de Créteil - Académie de Reims, C Vigneron

JONGLERIE :

Voir dans <http://perso.clubinternet.fr/mogador/jongle/accueil.htm>

Une partie eps: <http://mogador.club.fr/jongle/accueil.htm>

DIVERS/

<http://www.jongle.net/>

<http://passingdb.com/>

<http://skynet.be/monde> (du jonglage)

<http://cloonbrothers>

1001figures.com

Tous ces sites diffusent des liens vers d'autres sites.

Et bien sûr, vous pouvez aller sur "you tube" et vous régaler devant des figures de jongles pour mieux visualiser les gestes et chorégraphies de jongles!

LE MATERIEL :

Les boutiques accessibles sur le net proposent du matériel du bas de gamme au haut de gamme .Les tarifs transport pour la corse sont honnêtes.(cependant mieux vaut grouper les commandes dans un même magasin)
Pensez que le bas de gamme a une durée de vie très courte surtout avec des débutants...

MISMASS JONGLERIE, 116 rue de Paris, 94190 VILLENEUVE ST GEORGES.

PASSE-PASSE, rue Hermel 75018 PARIS. (Passepasse.com)

UNICYCLE, 3 impasse Jules Dalou, BP 172, 91006 EVRY CEDEX.

BONJOUR L'ARTISTE, 35 rue des trois frères 78018 PARIS.

CIRCUS SHOP, 35 rue des trois frères 75018 PARIS.

PSYCHOJONGLE 66, rue Hermel à Toulouse

LA RIBOULDINGUE basé en Ardèche (laribouldingue .com)

TETE EN L'AIR (basé à Montpellier) www.tete.en.lair.com

A noter frais de port intéressant.

BRICOLAGE

Pourquoi pas ?Si dans votre établissement vous avez une section segpa / ou Professionnelle avec atelier menuiserie ou que vous êtes vous même bricoleur par exemple.

Le rolla-bolla : avec une planche de bois et cylindre PVC

Les balles de jonglage : Ballons de baudruches et semoule, balles de tennis

Les foulards : petits sacs plastiques pourquoi pas!

La boule d'équilibre : peut être remplacée par un fût d'huile vide et propre (à utiliser à l'horizontale bien entendu) .