

F.I.L ARTS DU CIRQUE



Tell Eboué / Londres / Othily 2018

F.Fersing

Présentation du stage

Jeudi matin (7h30 – 12h30) :

Pratique entre adultes : une séquence accélérée autour du jeu d'acteur, du metteur en piste et du spectateur

Jeudi après midi (14h30 – 17h30) :

Retour théorique sur la pratique / mutualisation des SA qui fonctionnent /
préparation de la matinée de pratique avec élèves / élaboration d'outils
d'observation et d'évaluation

Pratique : élaboration d'un spectacle collectif

Vendredi matin (7h30 – 11h30) :

7h30 – 9h30 : prise en charge d'une classe du collège pour « tester » les situations
d'apprentissage

9h30 – 11h30 : finalisation du spectacle des enseignants / bilan du stage

Une séquence en ARTS DU CIRQUE

Le matériel nécessaire :

Quelques tapis

De quoi faire une coulisse

Des objets (circassiens ou non)

ex : - jonglage : des sacs plastiques, des balles de tennis

- Équilibrisme : slack line/bancs/chaises/camarade (acroport)

Le parti pris du travail prioritaire du jeu d'acteur :

Spécificité de l'APSA

Pour créer le « wahou » ou le « ah ah », en peu de temps, plus réaliste de partir des « talents » des élèves et de travailler spécifiquement le jeu d'acteur.

Un axe de travail + objectif (surtout ici) où tout le monde part avec la même égalité des chances : permet à l'élève sans atout acrobatique de réussir

Une séquence en ARTS DU CIRQUE

Les 3 rôles (à aborder à chaque leçon !) en lien avec les 3 AFC :

Le circassien (action)

Le metteur en piste (composition)

Le spectateur (observation)

Mais alors c'est quoi la différence avec l'acroport ou la danse ?

Notion de performance :

codifiée en gym et en acroport, absente en danse, subjective et plurielle en cirque.

Finalité :

Gym / Acroport : obtenir le plus de points

Danse : émouvoir

Arts du Cirque : faire rire / faire « wahou »

Gestuelle :

Gym / Acroport : codifiée

Danse : réinterprétée

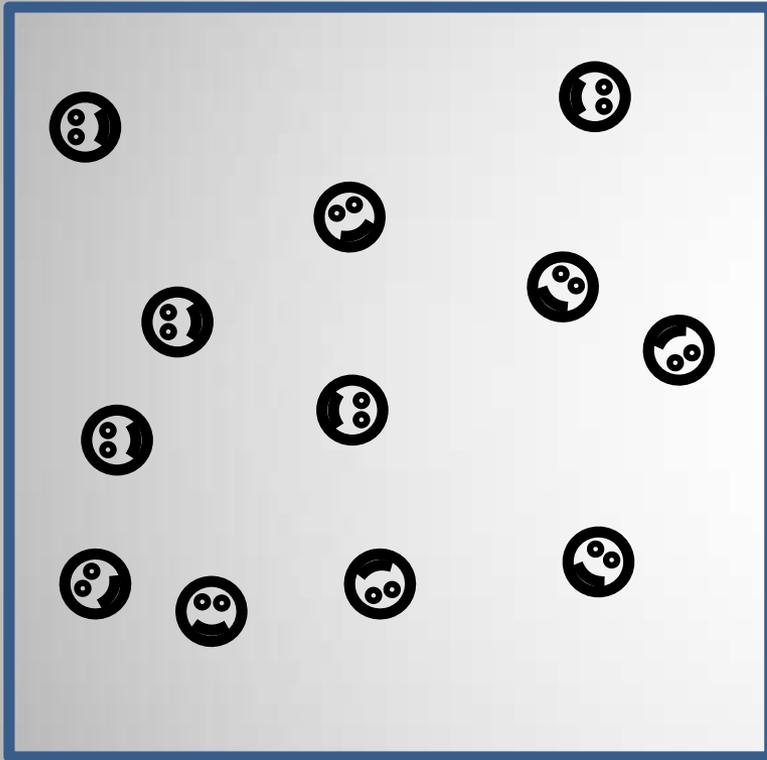
Arts du cirque : amplifiée / détournée

Enjeux d'apprentissages arts du cirque au cycle 4

Enjeux d'apprentissages CA 3 : arts du cirque		Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique. CIRCASSIEN	Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. METTEUR EN PISTE	Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse. SPECTATEUR
Domaines du socle	Compétences générales			
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Enrichir le répertoire de formes corporelles : techniques de virtuosité (jonglage/jonglerie/équilibrisme/acrobatie) et techniques de jeu d'acteur	S'approprier un vocabulaire varié, précis, pour argumenter un avis, s'exprimer sur des émotions, des sensations, des formes corporelles, des environnements matériels...	
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Choisir, parmi une variété de formes corporelles stabilisées, les plus pertinentes pour servir un projet collectif	S'approprier les règles de composition et choisir les plus pertinentes pour capter l'attention et provoquer une émotion Planifier les étapes de la création du projet	Mettre en relation des images avec d'autres outils de repérage pour construire un avis sur une prestation
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Accepter de se produire devant autrui Harmoniser ses actions à celles des partenaires	S'engager dans des histoires collectives	S'approprier les codes esthétiques des productions artistiques
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Adapter sa pratique à ses possibilités et/ ou à celles du groupe pour assurer sa sécurité et celle d'autrui		
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	Éprouver des expériences artistiques.	S'approprier les principes fondamentaux d'une démarche de création artistique	Apprécier une prestation au regard d'œuvres ou de performances de référence

Échauffement autour du jeu d'acteur

Les chaussures



les chaussures adultes.mp4



les chaussures Éléves.mp4

But : adopter une démarche caractéristique des chaussures prescrites par l'enseignant

Objectif : s'approprier les codes du jeu d'acteur (AFC 1) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler.

Les élèves se déplacent aléatoirement dans l'espace scénique, en répondant aux consignes émises à l'oral. Ils doivent amplifier, exagérer.

Ex : je marche comme si

- J'avais des talons très hauts
- Mes chaussures collaient au sol
- J'étais sur la lune
- J'étais pieds nus sur un sol brûlant
- Je trébuchais sur des cailloux
- J'avais des chaussures beaucoup trop grandes
- J'avais un caillou dans la chaussure
- Mes chaussures avaient le contrôle
- ...

SA autour du jeu d'acteur sans objet

Les caricatures

But : adopter une gestuelle caractéristique du personnage prescrit

Objectif : s'approprier les codes du jeu d'acteur (AFC 1, 2 et 3) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler.

Au sein de groupe de 3 à 5 élèves, se croiser 2 par 2 en imitant et en exagérant la prescription de l'enseignant :
Variables : prescrire un type de « rencontre »

Ex :

- morts vivants qui se font une accolade
- personnes âgées qui se disputent
- gens prétentieux qui s'observent de près
- personnes titubant qui essayent de se dire bonjour mais n'y arrivent pas
- sosies de Mickael Jackson qui échangent un pas de danse en se croisant
- robots qui se disputent



SA autour du jeu d'acteur sans objet

L'objet imaginaire



But : manipuler un objet imaginaire

Objectif :

- S'approprier les codes du jeu d'acteur
 - (AFC 1,2 et 3) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler
 - Développer l'imaginaire
 - Communiquer sans parole

Déroulement :

Elèves en cercle (par groupe de 7 ou 8).

Se faire passer un objet imaginaire qui se transforme chaque fois que tout le monde l'a touché.

Faire un pas en avant pour commencer, faire des gestes amples, orienter son regard vers la personne visée, puis faire un pas en arrière pour montrer que c'est fini.

Variables :

- + L'objet se transforme chaque fois qu'il change de main
- Utiliser un objet réel mais de façon détournée



SA autour du jeu d'acteur sans objet

Les ombres



les ombres.mp4



les ombres = 4.mp4

But : faire exactement comme le personne qui se trouve devant moi

Objectif :

- S'approprier les codes du jeu d'acteur (AFC 1, 2 et 3) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler
 - Communiquer sans parole

Elèves à la queue leu-leu (par groupe de 3 ou 4).

Celui de devant « mène la danse », il se déplace lentement en faisant des gestes, adoptant des démarches, et les autres doivent reproduire tout ce qu'il fait.

Contenus : donner des repères aux autres (sons, ligne au sol, répétition, rythme)

Variables :

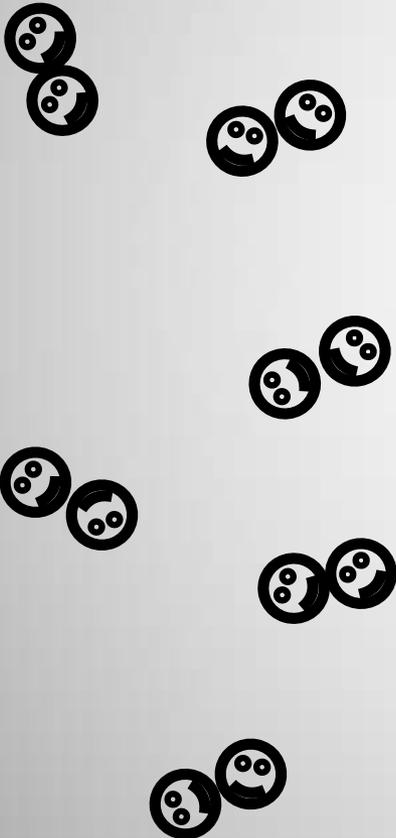
- Par 2
- Objets posés au sol
- + l'ombre disjoncte / l'ombre caricature
- + en miroir



les ombres variable.mp4

SA autour du jeu d'acteur sans objet

Les pantins



But : faire faire à l'autre ce que je veux grâce à des fils imaginaires

Obiectif :

- S'approprier les codes du jeu d'acteur (AFC 1) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler
 - Communiquer sans parole

Elèves par 2 : un manipulateur et un pantin
Inversion des rôles

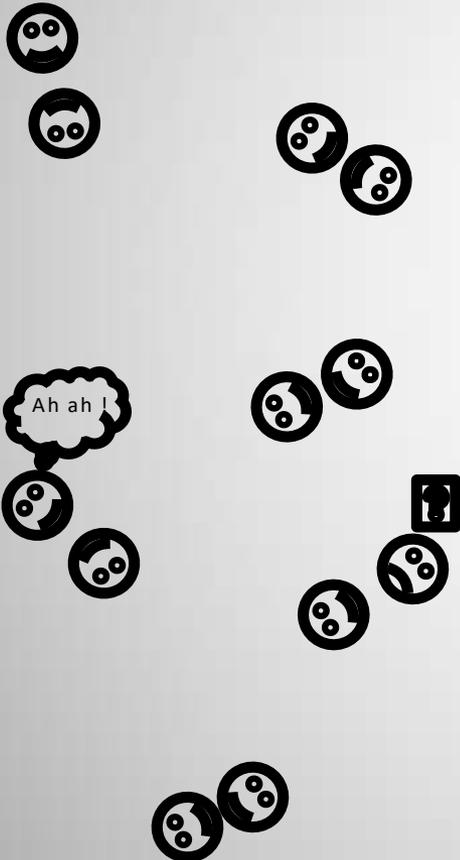
Variables :

- Faire prendre une pause  les_pantins_pause.mp4
- + faire réaliser un mouvement complexe  les_pantins_mouvement.mp4

Position de départ : au choix, assis, couché, debout
+ rassembler 2 groupes et raconter une saynète avec ces 2 pantins

SA autour du jeu d'acteur sans objet

Dialogues de sourds



But : raconter une histoire à l'autre sans parler.

Objectif :

- S'approprier les codes du jeu d'acteur (AFC 1) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler
 - Communiquer sans parole

Elèves par 2 : un narrateur et un auditeur. Bruits autorisés.

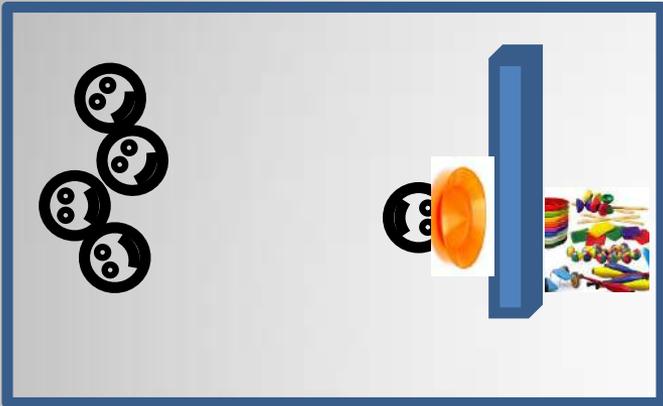
Inversion des rôles

Variables :

- Donner un thème (je raconte une blague, nous avons un accrochage en vélo, je cherche quelque chose, ...)
- + discuter => « parler » chacun son tour
- +++ passer devant un public avec l'enseignant en voix off qui guide la « conversation ».

SA autour du jeu d'acteur avec objet (détourné)

Impro « un geste, un son »



But : trouver rapidement une façon de détourner un objet et faire comprendre aux autres sa nouvelle utilisation

Objectif :

- S'approprier les codes du jeu d'acteur (AFC 1) : mouvement lents, mouvements amples, ne pas rire, ne pas parler
 - Communiquer sans parole
 - Oser se montrer

Déroulement :

Élèves par groupe de 5 à 7 : une coulisse et des objets posés derrière par groupe.

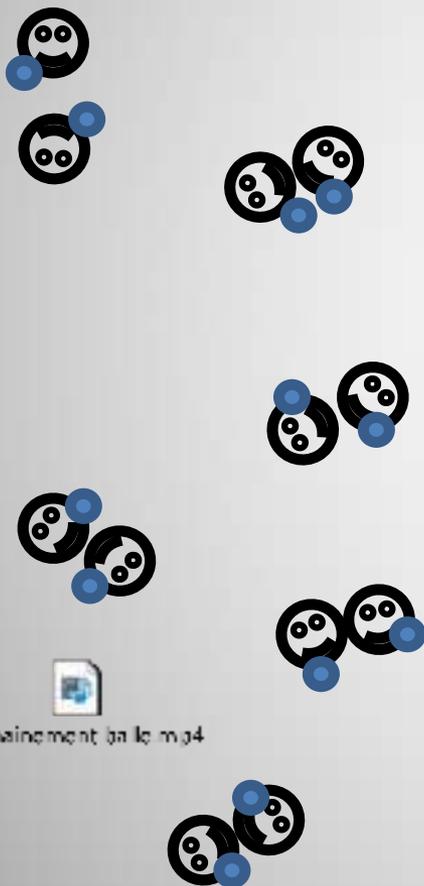
Chacun leur tour, les élèves doivent passer derrière la coulisse et rapidement choisir un objet puis passer devant les autres en réalisant un geste (ou un mouvement) et un son

Variables : nombre d'objets cachés, un objet différent par personne ou tous le même, tout seul ou par 2



SA avec objet : manipulation balle

Enchainements en duos



But : réaliser à 2 un enchaînement synchronisé avec balle

Objectif :

- Découvrir toutes les propriétés de la balle
- Mémoriser un enchaînement de manipulations
 - Communiquer sans parole

Déroulement :

1^{er} temps : Elèves par 2 chacun une balle : chaque élève doit créer un enchaînement de 4 actions avec la balle à partir de ces 4 actions : lancer, rouler, rebondir, bloquer. Il faut essayer d'utiliser des parties du corps autres que les mains au maximum.

2^{ème} temps : chaque élève apprend à l'autre son enchaînement. Puis il répètent ensemble en synchro l'enchaînement des 8 actions.

3^{ème} temps : présentation à un autre groupe/à toute la classe

Variables :

- Créer 2 un enchaînement de 4 actions
- Réaliser chacun son tour plutôt qu'en synchro
- + associer un thème
- + obliger un échange
- +++ en miroir inversé (actions antagonistes)

SA avec objet : manipulation balle

La machine collective



machine adultes.mp4



machine Élève.mp4



machine tous ensemble.mp4

But : réaliser à 4 ou 5 une machine sur laquelle une balle se déplace de l'un à l'autre de façon originale : chaque membre de la troupe réalise toujours la même action avec la balle qui se déplace ainsi d'un élève à l'autre en boucle

Objectif :

- Découvrir toutes les propriétés de la balle
- Mémoriser un enchaînement de manipulations
 - Se concerter.
 - Communiquer sans parole

Déroulement : Les élèves se mettent par groupe de 4 ou 5, avec une balle. Ils peuvent s'inspirer des figures en chaînes d'acroport ci contre pour trouver leur machine.

Chacun peut réaliser une action pour que la balle puisse se déplacer. Réutiliser ce qui a été vu dans la situation précédente (lancer, rouler, rebondir, bloquer) + son pour se donner le signal (car tous les élèves n'ont pas forcément vue sur l'objet)

Répéter pour mémoriser, perfectionner.

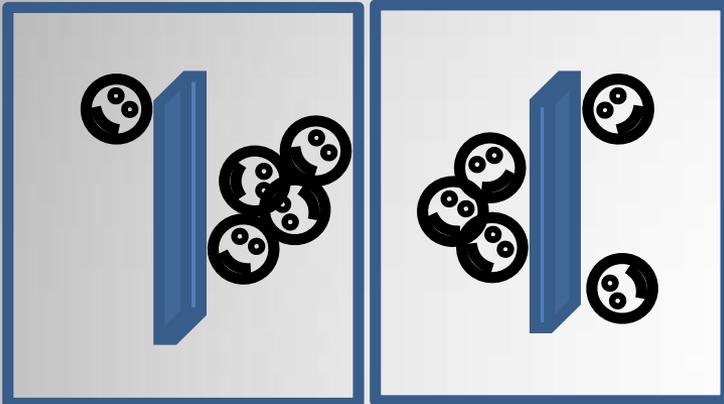
Montrer à un autre groupe, conseiller l'autre groupe pour perfectionner la machine.

Variables :

- Balle de tennis ou balle de GR / diabolo ou anneau (~~rebond~~)
- + chaque élève effectue un son au moment où il est en contact avec la balle
- + associer un thème (type de personnage : robot, vieillard, mickael jackson)

SA : enrichir son propos à l'aide d'un inducteur qui joue sur l'espace

Le tapis



But : réaliser à 4 ou 5 un mini spectacle qui utilise le tapis pour se mettre en scène.

Objectif :

- Composer collectivement (AFC 2)
- Utiliser les codes du jeu d'acteur pour servir son propos (AFC 1)
- Observer attentivement une prestation (AFC3)

Matériel : une scène + un tapis bas placé à la verticale par groupe

Déroulement : Les élèves se mettent par groupe de 4 ou 5. Ils doivent réaliser un mini spectacle avec comme imposés : une entrée et une sortie. La propriété du tapis (cache une partie du corps, ou tout le corps) doit être utilisée : « si on enlève le tapis ça change tout ! ». Tous les élèves n'ont pas à toujours être derrière. Si besoin ajouter des tapis de réception derrière le tapis vertical.

Puis présentation à la classe.

Pour que les élèves comprennent, faire l'exemple de l'escalier.



le tapis.mp4

Variables :

- Donner des idées en donnant des thèmes : mer, transformation, sable mouvant, ...
- + ajouter des objets (souvent les élèves demandent)
- + ajouter une famille par élève (jonglage/acro/équi)

Un lien vers un spectacle qui exploite bien « le tapis » : https://www.youtube.com/watch?v=-nkkPHdKu_U

SA : utiliser un lieu tiré au sort pour construire un mini spectacle

« où sommes-nous ? »



But : réaliser à 4 ou 5 un mini spectacle pour faire deviner aux autres le lieu tiré au sort

Objectif :

- Composer collectivement (AFC 2)
- Utiliser les codes du jeu d'acteur pour servir son propos (AFC 1)
- Observer attentivement une prestation (AFC3)

Matériel : une scène + une coulisse par groupe / matériel à disposition

Déroulement : Les élèves se mettent par groupe de 4 ou 5. Ils doivent réaliser un mini spectacle avec comme imposés : une entrée, un développement, une fin.

Il va falloir que les spectateurs devinent le lieu qu'ils illustrent.

Puis présentation à la classe et questionnement des spectateurs.

Les lieux proposés : l'hôpital / l'école / le restaurant / le zoo / la maison de retraite / la boîte de nuit / ...

Variables :

+ Imposer une utilisation détournée par élève

+ Laisser le lieu au choix

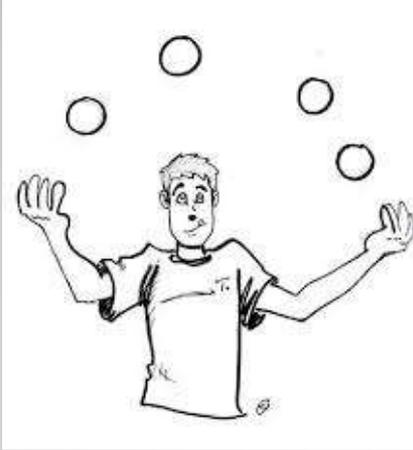
- Partir d'un personnage déjà travailler (l'usine = jouez tous des robots / la maison de retraite = vous êtes tous des vieillards ...)



où sommes-nous ma4

SA : enrichir son jeu de circassien à l'aide d'un inducteur prescrit pas l'enseignant

Les malades imaginaires



But : réaliser sa virtuosité (acro/jonglage/équi) en adoptant un « tic »

Obiectif :

- Jouer un rôle tout en manipulant / s'équilibrant / réalisant des acrobaties (AFC1)

Matériel : élève par groupe de spécialité si possible

Déroulement : Les élèves se mettent par groupes de 2 ou 3 de spécialité. Ils doivent réaliser chacun un solo (ou l'autre peut jouer une aide en cas de chute d'objet par exemple, ou parade pour équi) ou duo si acro collective. Pour chaque groupe, l'enseignant donne une consigne que l'élève va intégrer à son solo d'une minute environ : trouver des tics qui vont bien avec les spé choisies pour aider les élèves dans leur démarche.

Exemple : éternuements fréquents, tête pleine de poux, caillou dans la chaussure, un bras/une jambe est hors de contrôle, une jambe blessée, envie de vomir, crampes au doigts de pieds, un moustique me tourne autour...

Réfléchir à 2 pour réaliser chacun son tour un solo

Variables :

- Partir de la manipulation balle (mini enchainement, même pour tous).
- + un échange doit avoir lieu entre les 2 élèves : mini spectacle : entrée solo échange solo sortie.

SA autour de la manipulation : complexifier

Le battle



But : réussir à faire toujours plus difficile que l'autre :
gagner le battle

Objectif :
Connaitre les critères qui rendent une figure + difficile :
hauteur, nombre, combinaison, effets, ...

Déroulement :

Elèves par groupe d' « objets ».

A partir d'une figure très simple réalisée par le 1er élève, le 2nd doit la complexifier, le 3ème doit la complexifier encore +, etc

Il est possible qu'ils ne soient pas d'accord entre eux, faire appel à un public pour voter si on n'arrive pas à départager 2 figures/manipulation. Si tablettes à disposition, prise de séquences vidéos.

Variables :

- Faire par catégorie (lancer rattraper pour jonglage par exemple)
- Proposer chacun son tour une manipulation et la faire essayer aux autres puis les classer du plus facile au plus difficile
- + Tout en jouant un personnage

Un cadre pour l'évaluation sommative :

Les imposés :

Collectif :

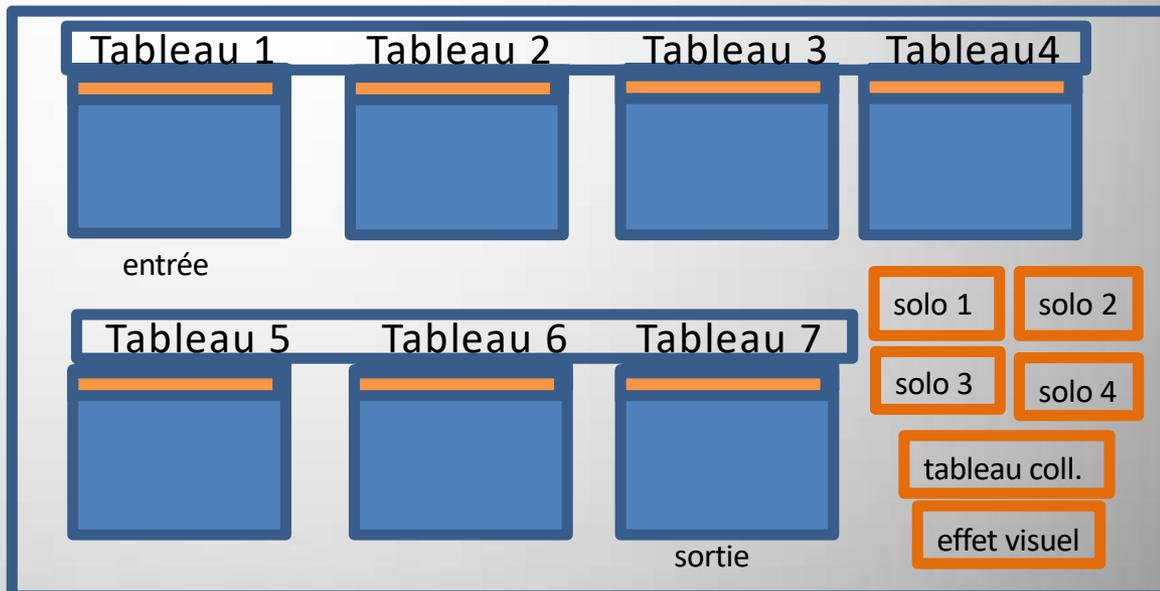
- Un thème
- Une entrée / une sortie
- Un effet visuel
- Un tableau collectif (machine ou autre)
- Un solo / élève (autres : coulisses ou statues ou aides/parades)

Individuel :

- jouer un personnage
- Utiliser un objet de façon classique ET de façon détournée

Pour aider les élèves dans la composition :

Titre :	Thème/univers :		
Nom Prénom élève	Personnage joué	Particularités physiques et/ou psychologiques du personnage	Spécialité(s)



Une proposition de grille d'évaluation individuelle en fin de cycle 4

D1 / C4 : Mobiliser des techniques corporelles pour s'exprimer dans des APSA				
AFC 1 : 10 points Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique. CIRCIASSIEN	Maitrise insuffisante 10 points	Maitrise fragile 25 points	Maitrise satisfaisante 40 points	Très bonne maitrise 50 points
	0-2 Absence de jeu d'acteur Maitrise technique fragile	2.5-5 Début de jeu d'acteur Technique très simple	5.5-7 Jeu d'acteur intermittent Technique assez élaborée	7.5-10 Jeu d'acteur constant Haut degré de maitrise technique
D2 : Coopérer et réaliser des projets				
AFC 2: 6 points Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. METTEUR EN PISTE	Maitrise insuffisante 10 points	Maitrise fragile 25 points	Maitrise satisfaisante 40 points	Très bonne maitrise 50 points
	0-1.5 Metteur en piste absent ou trop discret	2-3 Metteur en piste actif mais peu participatif	3.5-4.5 Metteur en piste actif et participatif	5-6 Metteur en piste actif, participatif et pertinent
D3 : Assumer différents rôles et respecter les règles				
AFC 3 : 4 points Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse. SPECTATEUR	Maitrise insuffisante 10 points	Maitrise fragile 25 points	Maitrise satisfaisante 40 points	Très bonne maitrise 50 points
	0-1 Spectateur non intéressé et/ou irrespectueux	1.5-2 Spectateur peu attentif	2.5-3 Spectateur attentif	3.5-4 Spectateur attentif et pertinent

La grille est à affiner selon ce qui a été travaillé en fonction du projet de séquence.

exemples :

- 1) Si beaucoup de temps passé sur la virtuosité (ADC programmée 3 séquences au collège par exemple), et que 2 spécialités sont exigées, affiner la première ligne.
- 2) Si le rôle de spectateur vous apparaît prioritaire au regard des élèves (projet établissement ou profil de classe spécifique), attribuer plus de points au rôle de spectateur qu'au rôle de metteur en piste.

Ceci ne donne qu'une note individuelle (pour les besoins de l'attribution des points pour les compétences du DNB), elle peut être ramenée sur 10 (ou sur 12 ou ...) et complétée par une note collective sur 10 (ou sur 8 ou ...)

Possibilité
d'évaluer en
contrôle continu

Une proposition de grille de notation collective

Au regard de l'évaluation proposée, voici une grille possible pour la partie collective de la note :

Note collective de composition /10		
Respect des exigences /7 Entrée et sortie /1 4 solos /4 Tableau collectif /1 Effet visuel /1	Cohérence du thème /3	Bonus originalité /2

Les spectateurs peuvent évaluer facilement cette partie ...

... et/ou peuvent donner un conseil pour améliorer celle-ci ... (lors des séances qui précèdent l'évaluation)

Quelques fiches d'observation pour les élèves

Observateur :				
Circassien :				
Le circassien « garde » son personnage	Jamais 	Un peu 	Souvent 	Toujours 
Le circassien fait des grands gestes, est concentré (il ne rigole pas, il ne discute pas...)	Jamais 	Un peu 	Souvent 	Toujours 

Pour le
Jeu
d'acteur

Observateur :				
Circassien :				
Objet détourné utilisé :	Spécialité :			
Le circassien détourne l'objet de façon...	Pas originale 	Un peu originale 	Assez originale 	Très originale 
Dans sa spécialité, le circassien réalise des choses...	Très faciles 	Assez faciles 	Plutôt difficiles 	Très difficiles 

Pour la
virtuosité

Un autre exemple d'aide à la composition : travail d'écriture plus important

Élèves :

Consignes : Remplissez le scénario dans le cadre proposé. Faites apparaître les exigences (échanges, effets) en majuscules soulignées. Faites apparaître les formations sur les schémas en écrivant à côté F1, F2... Respectez l'orthographe !!!!

DEBUT : contextualisation : doit permettre aux spectateurs de comprendre l'univers, le thème et les rôles des différents personnages.

1 = qui ?
 que fait-il ?

2 = qui ?
 que fait-il ?

3 = qui ?
 que fait-il ?

4 = qui ?
 que fait-il ?

Autres précisions :

TRANSITION DEBUT/DEVELOPPEMENT :

Qui reste ? Qui part ?

Que se passe-t-il ?

DEVELOPPEMENT :

SOLO 1 : qui ?
 que fait-il ?
 Que font les autres (statues (S) ou aides (A)) ?

Transition avec le solo 2 :

SOLO 2 : qui ?
 que fait-il ?
 Que font les autres (statues (S) ou aides (A)) ?

Transition avec le solo 3 :

SOLO 3 : qui ?
 que fait-il ?
 Que font les autres (statues (S) ou aides (A)) ?

Transition avec le solo 4 :

SOLO 4 : qui ?
 que fait-il ?
 Que font les autres (statues (S) ou aides (A)) ?

TRANSITION DEVELOPPEMENT/FIN :

FIN :

1 = qui ?
 que fait-il ?
 2 = qui ?
 que fait-il ?
 3 = qui ?
 que fait-il ?
 4 = qui ?
 que fait-il ?

Autres précisions :

côté coulisses

côté spectateurs

↑ ↑

Positionner ici les personnages à l'aide de chiffres (dans l'ordre d'apparition) et remplir à gauche les éléments correspondants.

côté coulisses

côté spectateurs

↑ ↑

Positionner ici les personnages à l'aide de chiffres et remplir à gauche les éléments correspondants.

Merci !!!!

Merci à vous d'avoir permis d'affiner les situations d'apprentissage et d'avoir si bien joué le jeu !!!

