



STAGE SUR SITE CIRQUE COLLEGE

Collège La canopée 2012

Document réalisé par M.MARSY et M.PAULIGNAN

Exigences en EPS

- Le cirque comme moyen au service de finalité éducative.
- Choix des situations et des objets circassiens en fonction des élèves et des contraintes matériels, permettre de fonctionner avec peu de matériel .
- Présentation et expérimentation de situations pédagogiques pouvant déboucher sur l'élaboration d'un projet artistique.
- Mettre en relation le technique et l'artistique.

- Transmettre une émotion, avoir une intention : le corps expressif.

- La technique motrice avec un objet circassien : habileté motrice (jonglerie, équilibre sur boule, bâton du diable, diabolo..)
- La technique du jeu d'acteur.
- La création : travail de recherche , l'imaginaire de l'élève.
- Visionnage vidéos : cirque contemporain: cirque plume et cirque de rue.

Les arts du cirque

- 1/ Concevoir les arts du cirque comme un lieu de croisement et ceux-ci pour éviter de créer des tiraillements disciplinaires d'appartenance (arts plastiques, musique, EPS, etc...).
- 2/ Aborder un univers composé d'un ensemble d'éléments artistiques (musique, danse, photo/vidéo, architecture, arts graphiques, patrimoine ...).
- 3/ Relier cette pratique à une ouverture sur le monde par des rencontres d'artistes amateurs et/ou professionnels de liens avec des structures culturelles.

Les incontournables



- Afin de respecter la logique de l'activité, deux dimensions complémentaires de l'enseignement doivent être présentes à chaque cours:
- La dimension technique, c'est à dire l'enrichissement du vocabulaire gestuel, vers l'exploit.
- La dimension artistique, chorégraphique, " poétique ", au travers de la composition puis de l'interprétation de son numéro devant des spectateurs (écriture de " sa phrase ").



Différence entre cirque traditionnel et contemporain

Réf JL GOSSMANN

Cirque traditionnel	Cirque contemporain
Le cirque est itinérant . On monte le chapiteau	Le cirque peut donner des représentations dans des lieux autres que le chapiteau.
La scène est la piste ronde (13m) qui se trouve au centre du chapiteau.	La scène peut différer de la forme ronde de piste du cirque : La présentation scénique peut être aérienne, verticale, frontale, bifrontale, aquatique
Le spectacle est une succession de numéros (en général 12 de 8mn), sans rapport les uns avec les autres. L'ordre est plus déterminé en fonction de contraintes techniques (ex. : cages aux fauves), ainsi que par la hiérarchie de l'émotion. Des apparitions clownesques créent des ruptures.	Le spectacle est construit à partir d'un scénario. Il y a une dramaturgie, un fil conducteur thématique. L'art contemporain, sous toutes ses formes, s'inscrit dans les arts circassiens
Les artistes sont spécialistes d'une technique et d'un engin. Ils ne sont pas des personnages, (à l'exception des clowns).	Les artistes sont polyvalents. Ils peuvent jouer un personnage dans un scénario.
Ils appartiennent à une famille qui transmet le savoir.	La formation est souvent effectuée dans des écoles du cirque, mais les artistes peuvent venir également d'horizons artistiques totalement différents. L'origine des artistes est internationale
L'émotion est dans la prouesse, l'exploit, le danger ou le rire.	L'émotion est multiple. Elle peut se centrer sur la chorégraphie, la symbolique, la poétique, l'exploit, le jeu, l'humour...
Les animaux sont en général présents.	Peu d'animaux, à l'exception des chevaux, inclus dans un propos théâtral. Tout part de l'animal.
Parade finale ou charivari.	Applaudissements.
Musique : L'orchestre du cirque (cuivres et percussions)	Musique construite à partir du scénario.

Les conditions de pratique réf BARBAGALLO REMI 2007

- LA SCENE :
- Prévoir dès le début du cycle un espace scénique où les élèves joueront, représenteront leur numéro. Les dimensions : entre 8 et 12 mètres de longueur, 5 à 8 mètres de profondeur dont un espace avant sans tapis pour permettre à des monocycles de rouler facilement.
- Ne pas laisser trop de profondeur derrière la scène, pour ne pas diluer le numéro dans un cadre visuel large, de plus essayer d'uniformiser l'arrière plan (drap, tapis...).
- Adapter l'espace scénique en fonction de l'âge, du nombre des élèves : si l'espace est grand, il faut être visible (grande amplitude de mouvement), le nombre de participants peut être élevé.
- Prévoir l'éventuelle utilisation d'accessoires : plinth ou éléments mobiles pour aider à la réalisation de Prestation (plinth pour aider les monocyclistes débutants), créer un environnement.

LUNDI : Niveau 1

9h/10h Travail de déplacement et jeu d'acteur - Echauffement collectif sur scène délimitée

Déplacement collectif avec variables

Marcher de façon neutre sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace, sans se toucher, sans communiquer

Marcher dans toutes les directions. Augmenter la vitesse sans toucher les autres . Marcher en marche arrière doucement

Déplacer son regard, regarder partout tout en marchant .

Chercher quelque chose (possible en disant tout bas « c'est où ? c'est où ? ... et soudain quelqu'un dit « c'est là » et tous se regroupent).

Se resserrer jusqu'au contact (foule, métro), repartir.

Insérer des actions brèves : Bailler, s'étirer, s'arrêter, sauter, demi-tour , passer au sol, émettre un son bref

Retour bord de scène pour explications.

- S'arrêter à chaque fois que l'on croise quelqu'un, et le saluer, puis repartir dans une autre direction.

L'écoute: Regarder 1 personne et ne pas la perdre du regard, puis 2, puis 3, puis 4...

Le jeu du suiveur : suivre un camarade sans être vu.

Les balades de clowns : imiter le chef de file dans tous ses déplacements. Lorsqu'il s'arrête, il passe derrière la file, et le second passe chef à son tour

Travail par groupe de 3 ou 4 sur des traverser de scène. Poser le problème du nombre de mouvement et de la vitesse des mouvements.

Comment faciliter la lisibilité?



Le contact: kinesthésique, visuel , auditif, l'écoute et la maîtrise corporelle

Situation: A partir d'un déplacement sur l'espace scénique.

Au signal marcher par deux (épaule contre épaule), sans toucher les autres groupes, puis par 3, puis par 4.

Se déplacer par deux avec un segment soudé

S'arrêter face à face avec son partenaire :

Mobilisation des articulations par deux (un manipulateur, un manipulé qui a les yeux fermés) : l'un donne à l'autre la ou les parties du corps qui sont initiatrices du mouvement, par une pression - accepter de toucher/ d'être touché par l'autre

Par 2 : frictions énergiques du dos, des membres, remplacement colonne vertébrale, descente au sol, massage pieds, remontée accompagnée

- 1) Découvrir la salle les yeux fermés en étant guidé par l'autre: X et Y sont dos à dos. Y avance, X recule, contact du bout de l'index , face à face (contact interdit) .
- 2) **Situation: le chien d'aveugle.** L'un derrière l'autre, X guide Y qui a les yeux fermés (bandés). X a les mains posées sur les épaules de Y qui avance (pression D ou G pour tourner, pression des 2 mains pour s'arrêter). Variable: guider par la voix.

Jeu d'acteur: Mimes et écoute, lisibilité des gestes.

• Situation de maîtrise corporelle afin d'explorer des sensations : **Les membres endormis ou le membre fantôme.**

Se promener « normalement », puis d'un seul coup un membre s'endort :

- une main - la jambe droite - l'œil gauche - l'épaule droite / la bouche –

Je ne contrôle plus ce membre, qui devient complètement flasque, inerte, relâché. Je continue de me promener, sans l'usage de ce membre.

On peut enchaîner plusieurs membres, jusqu'à ce que l'élève soit obligé de ramper pour se déplacer.

LES DÉMARCHES EN CERCLE : AMPLITUDE GESTUELLE

Situation: Déformation des gestes: Etre un personnage, donner une intention, Garder le personnage, le ressenti

Un premier élève entre dans le cercle et marche en rond à l'intérieur. Il propose une démarche simple mais avec un caractère original. Il s'arrête devant un camarade. Celui-ci le suit en accentuant la démarche. Le 3^e suiveurs grossit cette démarche et le 4^e la caricature. Les 4 effectuent un tour et les marcheurs reprennent leur place sauf le dernier qui propose à son tour une démarche originale...

Bien observer pour reproduire et accentuer les détails importants

Mîmes collectifs par groupe :

Les balades de clowns : imiter le chef de file dans tous ses déplacements. Lorsqu'il s'arrête, il passe derrière la file, et le second passe chef à son tour

Travail par groupe de 3 ou 4 sur des traverser de scène. Poser le problème du nombre de mouvement et de la vitesse des mouvements.

Comment faciliter la lisibilité?

Variable: introduire la parole ou une onomatopée

(Le jeu des masques) : 2 groupes s'affrontent avec chacun 1 masque sur un mime imposé

Thème: les émotions: la colère, la peur, la joie, le froid, la chaleur, le doute

Thème: les sports collectifs...

Introduction d'un objet circassien: personnalisation d'un objet: la balle vivante

Situation: l'enseignant raconte une histoire ou le début d'une histoire puis les élèves font.

La balle est posée au sol au départ. Travail collectif sur un espace scénique.

Je me promène et j'ai froid ou chaud, je découvre un objet (la balle), qu'est ce que c'est ? Ca sent bon ? Que puis je faire avec ? C'est à qui ? Vous en avez une aussi ? ça se mange, c'est bon ?, c'est une pomme...Je n'arrive pas à la soulever, la balle devient légère, de plus en plus légère, elle s'envole.. et s'arrête sur ma tête, devant mon nez..... elle devient incontrôlable, elle me déséquilibre

La balle me parle, qu'est ce qu'elle dit ?

Je la donne à quelqu'un (échange main à main).

Elle ne m'intéresse plus, je la laisse au sol.

Amener des contraintes:

Assurer un contact avec l'autre par l'engin

Porter l'engin.

Utiliser l'engin pour rencontrer l'autre

Laisser et récupérer l'engin au sol.

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

Les arrêts sur image 5 sec.

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

Bilan sur les notions d'espaces

ESPACE SIGNIFIANT : les différents espaces sont chargés d'une signification propre à chaque culture :

l'avant est associé à la sympathie, l'attirance, l'arrière est associé à l'antipathie, la révolusion, le haut est associé à l'élévation, la pureté, l'exaltation, Dieu, l'aigu,

le bas est associé à la terre, la mort, le grave, le plan frontal est associé à la neutralité, l'hésitation.

Composer avec 1 balle chacun (ou un autre objet)

Travail par groupe de 2 avec 1 ou 2 balles

A partir d'une image ou de la propriété annoncée de l'objet demander d'inventer une histoire.

(possibilité de travail de création non orienté avec une bonne classe). Exprimer un sentiment.

Contraintes: Position de départ bord de scène, la balle est autre chose qu'une balle, rester sur scène, associer le geste et la parole ou une onomatopée.

Ex images: Propriétés de l'objet ou personnages: la maman et son bébé, le marteau, la glace, la console de jeu vidéo, Propriétés de l'objet: chaud, lourd, léger, doux.

Prestation 1 au volontariat avec spectateurs: bilan collectif

Travail sur la mise en scène /2 avec 1 balle :

Variation des positions de départ, convergence et divergence (regroupement et éclatement) Par deux: se séparer, se rejoindre.

1) A l'arrêt

Fa ce à fa ce à l'arrêt : Proposer un trajet à la balle: avec le partenaire comme support ou obstacle à contourner : passer en dessous du ventre, faire rouler sur le dos- poser sur la tête. Travail à l'unisson, faire l'inverse (A flexion- B extension)...

Ch a n ger l a p o s i t i o n à l'arrêt (Sur place côte à côte) puis Dos à dos

Proposer un point fixe

2)En mouvement: sur une largeur de scène

Faire l'inverse de son partenaire – direction du regard – direction du geste : miroir inversé

A dirige, il lève la balle MD et se gratte la tête main gauche B fait l'inverse puis inverser les rôles.

Techniques de manipulation

OBJECTIFS : Se familiariser avec la manipulation d'une ou de plusieurs balles. Explorer les possibilités d'échanges, de variations, d'espace, de vitesses dans les jonglages avec 1, 2 ou 3 balles

Collectif en cercle:

Lancer d'une main

Avec la personne en face

Avec son voisin



Jongler avec 1 balle: lancer –rattraper. Variable: travail par 2 côte à côte.

Jongler avec 2 balles :

- en les lançant l'une après l'autre, même main ou en changeant de main .
- en les lançant en même temps ;
- en les lançant alternativement en faisant passer la balle d'une main dans l'autre par le haut ;
- en commençant par lancer main droite, puis main gauche ;
- en lançant par dessous l'autre bras
- Jongler en se déplaçant
- Par 2 apprendre à l'autre son chemin et apprendre le chemin de l'autre
- Entre les bras



Composition et prestation 2

- Thème imposé : jeu d'acteur et jonglerie par groupe de 3,4.
- Passage par groupe
- Thèmes: A partir d'une image qui indique l'objet: la clé, la brosse, les haltères, la flûte, , le rasoir...imaginer un scénario par deux



Jonglerie



Problèmes rencontrés	remédiations
<p>Ateliers Problème rencontrés Remédiation</p> <p>Balles A 1 balle :</p> <ul style="list-style-type: none">1-La hauteur de lancer n'est pas régulière.2- le lancer est trop à la verticale, pas d'amplitude latérale3- La balle part vers l'avant4- La balle part trop loin et le jongleur se déplace <p>A 2 balles :</p> <ul style="list-style-type: none">1- La hauteur de lancer n'est pas régulière (une balle monte correctement et la deuxième passe directement d'une main à l'autre2- La première balle monte correctement et la seconde part vers l'avant (Le jongleur cherche à rattraper la première balle avant de lancer la seconde, la deuxième balle est lancée avec le bout des doigts) <p>A 3 balles :</p> <ul style="list-style-type: none">1-Les problèmes liés à deux balles vont se retrouver.2-Le jongleur bloque après trois lancers	<ul style="list-style-type: none">1- Interposer un obstacle. En collaboration avec un autre élève, la main du partenaire au niveau du front, la balle doit passer juste au dessus.2- Le partenaire met une main de chaque côté de la tête, la balle doit passer par dessus les deux mains3- Se placer face à un mur, la balle ne doit pas toucher le mur.4- Placer le jongleur dans un cerceau, les pieds ne doivent pas en sortir. <ul style="list-style-type: none">1- Le partenaire met une main de chaque côté de la tête, les balles doivent passer sous la main correspondante et par dessus l'autre main.2- le partenaire se met face au jongleur, une main en face de chaque épaule, paume tournée vers le bas, le jongleur lance vers une main, puis vers l'autre. Le partenaire attrape les balles puis les relâche dans l'ordre où il les a reçues, puis accélérer en relâchant la première balle reçue de plus en plus tôt.2bis- Jongler face à un mur2ter- Jongler dos contre le mur, les pieds avancés afin que le dos ne puisse pas se décoller du mur <ul style="list-style-type: none">1- Apporter les mêmes remédiations2-Compter chaque balle lancée, en essayant d'en lancer plus à chaque fois, même si elles ne sont pas rattrapées.

JEUX D'ECHAUFFEMENT EN JONGLAGE

- **Situation 1: Lancer rattraper**
- **Objectif:** se familiariser avec différentes formes de lancer et de rattrapage
- **Consignes:** En cercle 1 balle chacun (2 cercles pour une classe), lancer main droite et rattraper même main, faire la même chose main gauche, lancer d'une main à l'autre. Insister sur la hauteur des lancers, au niveau du front ou un peu au dessus, sur la hauteur de rattrapage, mains au niveau de la ceinture.
- **Evolution:** varier les formes de lancer, sous la jambe, dans le dos, de plus en plus haut, rebond, faire un tour sur soi même ,taper dans les mains, faire un geste, émettre un son, faire un rebond sur une partie du corps, le poignet, le coude..., et les façons de rattraper, en patte de chat, sur le dessus de la main, derrière la tête,...,Travailler en balle contact, la balle doit toujours restée collée à la main, et cette dernière tourne dans un sens, dans l'autre, avant arrière...
- **Situation 2: Passing une balle chacun en cercle**
- **Objectif:** Engager l'élève dans une coopération avec des partenaires en échangeant des balles
- **Consignes:** En cercle 1 balle chacun (2 cercles pour une classe), lancer sa balle en colonne d'une seule main. Caler son lancer sur un meneur, au signal lancer plus haut et attraper celle du voisin de droite en se déplaçant sous cette balle.
- **Critères de réalisation :** Etre concentré et regarder la balle lancée par le voisin
- **Evolution:** Selon la classe, commencer avec une seule balle, et en introduire progressivement une deuxième, une troisième, jusqu'à arriver à une balle par élève. Changer de sens de rotation, enchaîner deux fois à droite et revenir à gauche, lancer en rebond, se décaler de deux personnes,... Au début le meneur annonce tous les lancers, puis seulement le top de départ, puis possibilité de se caler sur un rythme musical.
- **Situation 3: Passing machine**
- **Objectif:** Engager l'élève dans le jeu d'acteur et/ou l'improvisation en relation avec des partenaires et des objets. Cet exercice fait le lien entre la jonglerie et la notion d'expression qui donne du sens à la mise en scène
- **Consignes:** Par groupe de 3 ou 4, côte à côte, avec 1 balle, chacun effectue son action avec la balle (lancer, contact,...)puis la passe à son voisin qui fait de même. Arrivée en bout de chaîne, la balle est renvoyée au premier, et on reprend.
- **Critères de réalisation:** la machine est en mouvement. Les échanges sont variés et originaux **Evolution:** Le premier décide une action, les autres la reproduisent, associer des sons ou du bruitage à chaque action, (cf spectacles de Jérôme Deschamps), rajouter une deuxième balle et ainsi de suite pour arriver à une balle ou plus par jongleur, varier les positions des jongleurs assis, à genoux ,sur le dos, ou leur placement, en carré, en arc de cercle, avec un déplacement des jongleurs, en utilisant des accessoires (table, banc...),... varier la trajectoire des balles, en roulant au sol, sur le partenaire,...choisir un objet différent par jongleur,...

Problèmes et remédiations

A 1 balle :

- 1-La hauteur de lancer n'est pas régulière.
- 2- le lancer est trop à la verticale, pas d'amplitude latérale
- 3- La balle part vers l'avant et oblige à se déplacer

A 2 balles :

- 1- La hauteur de lancer n'est pas régulière (une balle monte correctement et la deuxième passe directement d'une main à l'autre;
- 2- La première balle monte correctement et la seconde part vers l'avant (Le jongleur cherche à rattraper la première balle avant de lancer la seconde, la deuxième balle est lancée avec le bout des doigts)
- 3- Les balles sont lancées en même temps ou avec un temps très bref de décalage
- 4- Les balles peuvent être lancées parfois par dessus, parfois par dessous ou l'élève n'arrive pas à voir la trajectoire que doivent suivre les balles.

A 3 balles :

- 1-Les problèmes liés à deux balles vont se retrouver.
- 2-Le jongleur bloque après trois lancers

- 1- Interposer un obstacle. En collaboration avec un autre élève, la main du partenaire au niveau du front, la balle doit passer juste au dessus.
- 2- Le partenaire met une main de chaque côté de la tête, la balle doit passer par dessus les deux mains
- 3a- Se placer face à un mur, la balle ne doit pas toucher le mur.
- 3b- Placer le jongleur dans un cerceau, les pieds ne doivent pas en sortir.
- 1- Le partenaire met une main de chaque côté de la tête, les balles doivent passer sous la main correspondante et par dessus l'autre main.
- 2a- le partenaire se met face au jongleur, une main en face de chaque épaule, paume tournée vers le bas, le jongleur lance vers une main, puis vers l'autre en croisant les balles. Le partenaire attrape les balles puis les relâche dans l'ordre où il les a reçues, puis accélérer en relâchant la première balle reçue de plus en plus tôt.
- 2b- Jongler face à un mur
- 2c- Jongler dos contre le mur, les pieds avancés afin que le dos ne puisse pas se décoller du mur
- 3- Faire lancer une balle vers le haut, puis une balle en rebond et les rattraper dans l'autre ou elles ont été lancées.
- 4a-Travailler sur un plan incliné ou les trajectoires seront plus lentes. Possibilité de redresser de plus en plus le plan incliné.
- 4b- avec des balles à grains ou un sol qui amorti les rebonds, faire travailler les trajectoires au sol.
- 1- Apporter les mêmes remédiations
- 2-Compter chaque balle lancée, en essayant d'en lancer plus à chaque fois, même si elles ne sont pas rattrapées.

Remédiations suite

Problèmes	Remédiations
<p>1-A 1,2,3 anneaux, les problèmes posés par les balles peuvent se rencontrer.</p> <p>2- La trajectoire de l'anneau n'est pas « rectiligne », il oscille de droite à gauche. (Il ne tourne pas assez vite)</p> <p>3-Les anneaux se touchent en l'air, ils sont lancés selon des trajectoires trop verticales.</p>	<p>1- Ne passer aux anneaux que lorsque le jongleur maîtrise les balles (capable d'enchaîner au moins 6 lancers avec les balles régulièrement), essayer d'apporter les mêmes solutions qu'avec les balles.</p> <p>DANGER : Ne pas utiliser les solutions proposées avec un partenaire en face, qui posent dans ce cas là un problème de sécurité.</p> <p>2- Au sol lancer l'anneau en lui imprimant une rotation arrière, il doit revenir jusqu'au jongleur. Lancer l'anneau de plus en plus loin(jusqu'à 2 ou 3 mètres).</p> <p>3-Retravailler avec les balles la situation 1 du travail à 2 balles</p>

- Le « danger » avec les anneaux est lié à leur épaisseur. Un anneau qui arrive vite peut entailler la peau et blesser. Le jongleur s'il est concentré sur ses engins, a peu de chance de se blesser mais s'il travaille avec un partenaire le risque est plus important, d'où l'intérêt de repasser à un travail avec les balles pour remédier à certains problèmes. La remarque sur la couleur des objets reste toujours valable.

Les remédiations en jonglerie



Anneaux

Problèmes rencontrés	Remédiations
<p>1-A 1,2,3 anneaux, les problèmes posés par les balles peuvent se rencontrer.</p> <p>2- La trajectoire de l'anneau n'est pas « rectiligne », il oscille de droite à gauche. (Il ne tourne pas assez vite)</p> <p>3-Les anneaux se touchent en l'air, ils sont lancés selon des trajectoires trop verticales</p>	<p>1- Ne passer aux anneaux que lorsque le jongleur maîtrise les balles (capable d'enchaîner au moins 6 lancer avec les balles régulièrement), essayer d'apporter les mêmes solutions qu'avec les balles.</p> <p>DANGER : Ne pas utiliser les solutions proposées avec un partenaire en face, qui posent dans ce cas là un problème de sécurité.</p> <p>2- Au sol lancer l'anneau en lui imprimant une rotation arrière, il doit revenir jusqu'au jongleur.</p> <p>Lancer l'anneau de plus en plus loin(jusqu'à 2 ou 3 mètres).</p> <p>3-Retravailler avec les balles la situation 1 du travail à 2 balles</p>

Massues

Problèmes rencontrés	Remédiations
<p>1-A 1,2,3 massues, les problèmes posés par les anneaux peuvent se rencontrer.</p> <p>2-La massue n'arrive pas par le manche. (La massue ne fait pas un nombre entier de tour)</p>	<p>1- Ne passer aux massues que lorsque le jongleur maîtrise les anneaux (capable d'enchaîner au moins 6 lancer avec les anneaux régulièrement), essayer d'apporter les mêmes solutions qu'avec les balles ou les anneaux.</p> <p>DANGER : Ne pas utiliser les solutions proposées avec un partenaire en face, qui posent dans ce cas un problème de sécurité.</p> <p>2-Travailler différents types de lancers, en la tenant près du centre de gravité, en bout de manche, en la tenant près du centre et en l'accompagnant durant le lancer, en la tenant par sa partie large pour faire un tour et demi, en faisant des doubles (2 tours complets, des triples...). Plus la massue est tenue près du centre de gravité, plus elle tournera vite.</p>

Lundi après-midi: acrobatie et équilibre

Dispositif : un grand praticable

L'équilibre :

Travail sur les appuis. Signal de l'enseignant (sonore) = arrêt. Sur 1 appuis, 1 appuis bras et 1 appuis pied...ventre vers le sol, dos vers le sol.

Progresser en quadrupédie ventrale puis dorsale sans toucher les autres.

Marcher sur 1 ligne, comment se croiser sans quitter la ligne, tomber (équilibre)

Les appuis corporels

Prise de conscience des zones d'appuis (explorer).

Le corps obstacle: et le passage au sol. Passages par série de 3 sur largeur de praticable.

Passer au sol en position « tronc d'arbre », passer au dessus sans toucher. Variables: posture de l'obstacle (en boule..)

Le gainage

Travail de gainage et de tonicité + travail parade : situation « la bouteille », le « mannequin » que l'on déplace, amener au sol, en l'air...

Par 3 : « la bouteille » Se balader entouré par ses trois anges gardiens. Quand on le décide, inspirer (pour donner le sens de la chute aux autres) et laisser partir le poids du corps dans une direction, l'ange retient ou accompagne au sol (augmenter l'amplitude petit à petit).

Déplacer un élève gainé par 3. Le soulever...où placer les mains ?

En position porteur ventre vers le sol: venir s'asseoir ou s'appuyer.

En position porteur dos au sol.

S'appuyer sur par groupe de 3.

Conserver un contact, se lier.

Vers les liaisons dynamiques: : 3 tapis par groupe de 4

Passer d'un point A à un point B avec des liaisons dynamiques. Corps obstacle, corps support, rouler ensemble.. A l'unisson, miroir ou miroir inversé, par série de chutes successives...



Composition et interprétation 3

- Reprendre le thème de la matinée ou une nouvelle image (ou un personnage)
- Associer jonglerie et acrobatie
- Conserver un jeu d'acteur/ thème
- Dispositif: espace scénique avec des séries de tapis
- Jongler en position de voltigeur ou de porteur (si mains libres)
- Se déplacer en jonglage pour devenir voltigeur ou porteur ou transmettre les balles au voltigeur



Exemple d'évaluation N1

- **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. Groupe de 2.**

L'acteur virtuose N1 (capacités motrices) /10

	JONGLAGE / 3	ACROBATIE / 4
Technique	2 balles en colonne 6 lancers 2 balles croisées et décalées sur 3 cycles 3 balles croisés (1 enchaînement) Lancer –attraper- rouler au sol	Individuel : Eléments de liaison gymnique simples : roulade... Liaison dynamique simple : saut mouton... Collectif : rouler à deux Porteur – voltigeur Figures simples: A Porter en compensation de force
Sécurité	Connaît et respecte l'ensemble des règles / 5	

Le metteur en scène et l'interprète (connaissances et attitude) N1 /10

Créer dans le cadre de composition proposé par l'enseignant

Composer ensemble Pour raconter une histoire / 3	Propose et respecte les propositions des autres	Préparation collective du matériel	Contact visuel Contact corporel (manuel...)
Exigences de la composition L'organisation /3	Début – développement – fin Lisibilité	Occupation de tout l'espace . Echanges (canon, unisson..) Echanges : expression- jonglage- équilibre	Orientation par rapport au public
Interpréter Le jeu d'acteur /4	Se concentre Rester concentrer, persister suite à un échec.. Regarde le public Produit un effet (humour, surprise..)	1 détournement d'objet (balle)	N'a pas ou peu de gestes parasites Peu de temps d'arrêt.

Le spectateur et le juge N1 (connaissances et attitude) /10

Observer , respecter les autres /2	Evaluer le respect du thème /5	Evaluer le jeu d'acteur /3
Attentivement calmement	Reconnaître le thème	Reconnaître une émotion

CIRQUE –exemple de Fiche de CREATION COLLECTIVE N1

- Thème tiré au sort :
- Histoire : La raconter brièvement au dos de la feuille

	Prénom 1	Prénom 2
JONGLERIE Balles	Nombre de balles :	Nombre de balles :
EQUILIBRE 1 engin		
PERSONNAGE Qui êtes vous ?		
Humeur		
Mimes	Qui ? Quoi ?	
Dialogue	Avec qui ?	

Synoptique d'un cycle N1 (doc inspiré du stage cirque de 2011)

LEÇON 1

EXPRESSION ET MANIPULATION DE BALLE

- Les enjeux du cycle : sensibiliser les élèves sur l'importance de l'interprétation d'un personnage et précision des critères d'évaluation.
- Jeux d'expression : La balle vivante (cf. fiche jeux d'expression) une balle chacun au sol, l'enseignant raconte la découverte de la balle qui passe par états différents.
- Manipulation 1 balle chacun : (cf. fiche « manipulation 1 balle ») Découverte individuel des différentes possibilités - Mise en commun : à tour de rôle chacun montre 2 figures personnelles – Evoquer le vocabulaire – En musique suivre les passes proposées par le professeur.
- Manipulation 2 balles chacun : reproduire des figures simples
- Réinvestissement : combiner manipulation de balle et jeu d'expression. Se suivre et imiter déplacements et lancers.

LEÇON 2

EXPRESSION et DECOUVERTE DE LA JONGLERIE

- Jeux d'expression : Déplacement « neutre » sur une scène matérialisée en équilibrant l'espace. rechercher un état d'attention neutre pour y ajouter des consignes à jouer.... (croiser un regard, le suivre, exprimer une émotion, - vitesses différentes 1.2.3.4.5.6 et -1 - Inventer une démarche - Se suivre par 2 et imiter le 1^{er} puis par 3.-
- Travail avec 1 balle chacun, écoute en duo, unisson, miroir, miroir inversé
- Manipulation 2 balles chacun : reproduire des figures simples
- Bilan : démonstrations avec remédiation de quelques élèves
– Proposer des images pour travailler sur des verbes d'action et des thèmes.

LEÇON 3

EXPRESSION et DECOUVERTE DE L'EQUILBRE

- Jeu d'expression : Marionnettes et Sculpteur (cf. fiche expression) un exercice par demi-classe. Par deux se coordonner pour jouer le marionnettiste ou le sculpteur, définir une position de départ et une position de fin. Recherche 15 min et mise en commun.
- Acrosport : consignes de sécurité-parade : rechercher son équilibre avec parade et aménagement (cf. fiche consignes)
- Lier le jonglage et l'acrobatie
- Bilan : démonstrations avec remédiations

LEÇON 4

EXPRESSION - PASSING ET APPROFONDISSEMENT Jonglage et équilibre

- Jeu d'expression : amplitude et vitesse gestuelle. La ballade des clowns...
- Passing :
 - En cercle 1 balle chacun, caler son lancer sur un meneur et au signal lancer plus haut et attraper celle du voisin de droite en se déplaçant sous cette balle (puis gauche ou 2 x à droite....)
 - En cercle, toutes les balles au meneur. Se passer une balle en effectuant un trajet pour que chacun touche 1 seule fois la balle et mémoriser à qui on envoie et de qui on reçoit. Enchaîner plusieurs balles. Contact visuel pour passer, 1 seule balle possible par jongleur. Quand le groupe est près on fait la même chose mais en se déplaçant dans tout l'espace.
- Approfondissement J & E : Choisir 1 équilibre et 1 jonglerie. Construire grille de niveau technique avec les élèves. Rappel des consignes de sécurité.
- Bilan : démonstration avec remédiations

LEÇON 5

EXPRESSION - PASSING – DETOURNEMENT ET MISE EN PROJET

- Jeu d'expression :
 - Passing machine : Recherche par groupe d'évaluation. Inventer une machine où les balles passent de main en main associé à un bruitage- présentation aux camarades.
 - Détournement : trouver des possibilités de détournement de la balle, en proposer 2 ou 3 possibilités.
 - Mise en projet d'écriture de scénario : A partir d'une image. Que s'est-il passé avant – après
- Brainstorming créatif : 1 feuille et 1 stylo par groupe d'évaluation, lister tous les mots (verbes d'action) qui vous viennent à l'esprit sur le thème choisi ; trier, organiser, tester, choisir les bonnes idées et mettre en scène. Rappel des contraintes de l'évaluation

LEÇON 6 7 8

CREATION LIBRE PAR GROUPE

- Savoir-faire scénique : les entrées et les sorties, l'orientation par rapport au public, préparation du matériel. Le rapport à l'espace (le déplacement des artistes), celui à la musique, la relation au public (jouer),
- Temps de création libre en groupe. Organisation des rotations du matériel et des espaces
- Bilan : démonstration d'un début de projet par un groupe et analyse technique et scénique.

LEÇON 9

DERNIERE REPETITION et explication fiche observati on

- Tous les groupes passent 1 fois en répétition générale.

LEÇON 10

EVALUATION DES LA PRESTATION COLLECTIVE

Mardi

8h

Présentation rapide exigences N2

8h30/9h30 Echauffement
Travail manipulation et écoute
Musique comme source de création.



Jeux d'expression en déplacement avec musique (sur le tempo, arrêt de la musique...)

Se déplacer partout dans l'espace . Marcher sur le tempo.

A quoi vous fait penser la musique ? Emotions et ambiances: mystérieuse, joyeuse, rire, peur, énergique, lenteur.

Se déplacer en conservant un contact : sur le tempo puis changer de type de déplacement/ ambiance sonore.

Faire une statue au signal sonore, rester immobile pendant 3 secondes dans une posture originale puis repartir.

Trotter puis s'arrêter comme une statue :

- Les genoux fléchis - Les fesses en arrière - Le ventre en avant - La tête tournée - Les bras élevés - Les membres emmêlés.

- La statue est celle d'un personnage célèbre ou comme un animal.

-- La statue est composée de plusieurs personnages : Par 2, Par 3 (sans se toucher, avec un contact par le dos, la tête, 1 pied, 1 main)

- S'arrêter sur : Un appui au sol - 3 appuis au sol - 3 appuis mais sans ... les mains...

Manipulation : Jeu des marionnettes: tirer des fil imaginaires (musique appopriée)



Jonglerie avec balle
9h30/10h30

Démarche en cercle pour le jonglage.

Face à face /2

Balle passing collectif Machine travail sur le tempo

Critères de réalisation: la machine est en mouvement. Les échanges sont variés et originaux dans deux dimensions (au sol, en l'air)

Critères de réussite : mouvements maintenus sans coupure de rythme, espace occupé tridimensionnel

Multi-atelier jonglerie
10h30/11h30

Fiche atelier initiation découverte : cerceaux, échasse, diabolo, bâton du diable, anneaux, massue

Explorer les possibilités de l'engin - Rotation au temps

Proposer des remédiations communes.

Au volontariat par groupe de 2 ou plus

Remédiation commune/ critères d'efficacité



11h30/12h Proposer une démonstration technique suite à l'initiation avec un passing si possible.

Mardi après midi

14H/15h Travail de composition

Manipuler l'objet
Travail collectif 3,4
Chacun propose

A partir d'un thème proposé au tableau ou à partir d'un travail sur des images
A partir d'une image, verbes d'actions et/ou que s'est-il passé 5' avant ou après
Choisir ses objets : Les propriétés des objets organisent la recherche. Méthodologie: Chaque jongleur cherche les possibilités des objets et les présente aux autres. .
Exemple avec oreiller: qualités de vol, de déformabilité , acrobatie avec l'objet
Chacun cherche puis partage avec son groupe.
l'enseignant fait le tour des groupes pour donner des pistes de création.
Choisir un univers musical:

Exemple pour faciliter le scénario : groupes de 4 ; travailler le faire avec, faire contre, laisser faire (les 3 attitudes en réponse à l'intervention d'un autre).

15h /16h

Travail d'interprétation collective
Groupe de 3,4

Evaluer la prestation

Annoncer son thème ou le faire reconnaître
But : passer d'une prestation individuelle à une prestation collective
Critères de réussite :
1 jeu d'acteur, 1 jonglerie avec échange ou machine, 1 acrobatie
pas de rupture au cours de la prestation ; temps mort, décrochage de l'un ou de l'autre

Rôle de juge : Evaluer avec une fiche d'observation
Rotation par groupe (chacun 1 critère)

BILAN

Evaluation N2

- Niveau 2 : Composer et présenter un numéro collectif, **s'inscrivant dans une démarche de création**, en choisissant des éléments dans les trois familles, dont **la mise en scène évoque un univers défini** préalablement. Apprécier les prestations de façon argumentée, à partir de quelques indicateurs simples. Groupe de 3.

• *L'acteur virtuose N1 (capacités motrices) /10*

	JONGLAGE / 3	EQUILIBRE – DESEQUILIBRE- DEPLACEMENTS / 3	ACROBATIE / 4
Technique	2 balles en colonne 6 lancers 2 balles croisées et décalées sur 3 cycles 3 balles croisés (1 enchaînement) Lancer –attraper- rouler au sol	S'équilibre sur un engin Progresser en équilibre Sans engin : Se stabilise sur un équilibre original (1 pied 1 main, trépied...) Se déséquilibre volontairement et retrouve son équilibre Se déplace de façon originale seul ou avec son partenaire. Variation de rythme, arrêt sur image.	Individuel : Eléments de liaison gymnique simples : roulade... Liaison dynamique simple : saut mouton... Collectif : rouler à deux Porteur – voltigeur Porter en compensation de force
Sécurité	Connaît et respecte l'ensemble des règles / 5		

Le metteur en scène et l'interprète (connaissances et attitude) N1 /10

Créer dans le cadre de composition proposé par l'enseignant

Composer ensemble Pour raconter une histoire / 3	Propose et respecte les propositions des autres	Préparation collective du matériel	Contact visuel Contact corporel (manuel...)
Exigences de la composition L'organisation /3	Début – développement – fin Lisibilité	Occupation de tout l'espace dans différentes directions Echanges (canon, unisson..) Echanges : expression- jonglage- équilibre	Orientation par rapport au public
Interpréter Le jeu d'acteur /4	Se concentre Rester concentrer, persister suite à un échec.. Regarde le public Sollicite le public Produit un effet (humour, surprise..)	1 détournement d'objet (balle) 1 contact avec le public	N'a pas ou peu de gestes parasites Continuité (mémorisation)

Le spectateur et le juge N1 (connaissances et attitude) /10

Observer /2	Evaluer le niveau de difficulté technique /3	Evaluer le respect du thème /3	Evaluer le jeu d'acteur /2
Attentivement calmement	Reconnaître un code de niveau de figure	Reconnaître le thème	Reconnaître une émotion

Fiche observation (A faire avec profs).

Habilités techniques	Mise en scène	Jeu d'acteur

Chaque groupe choisit un critère et donne son avis.

« TRUCS ET ASTUCES »

- **D'ordre général**
- 1) «_ C'est super les enfants, on va faire un cycle de cirque.
- _Eh Blada, le cirque c'est pas du sport eh !!! »
- Si l'on peut utiliser le support informatique (pardon si on peut utiliser les TICE), montrer quelques vidéos présentant du haut niveau en cirque (une par famille par exemple),
- « Et ça, tu sais faire bien sûr ».
- Si non, « puisque c'est si facile, montre-moi comment tu tiens en équilibre sur une main », « montre-moi un double salto »,...
- 2) Sauf exception, dans une classe, on aura de façon continue ou intermittente un ou plusieurs perturbateurs.
- Ne pas hésiter à les mettre rapidement de côté le temps qu'ils se calment et en même temps essayer de faire évoluer la situation vers un travail dans lequel les élèves prennent plaisir ou s'amuse.
- Exemples :
- Lors d'un travail sur les déplacements, proposer des thèmes qui peuvent faire rire ou qui touchent à un sujet sensible chez les ados et sur lequel ils peuvent avoir envie d'exprimer leurs sentiments : je
- marche, je croise une autre personne, je tombe amoureux.
- Ça peut sembler bateau, mais le thème de l'amour ou autres sentiments marche assez bien avec les élèves et souvent permet de mettre en évidence un travail fait avant sur l'exagération ou la caricature.
- En jonglerie, lors des exercices d'échauffement avec passe, très souvent les élèves se déconcentrent ou pour se faire remarquer vont volontairement provoquer la chute des balles, en ne les rattrapant pas ou en faisant des passes « pourries ». présenter l'exercice comme un concours,
- après deux ou trois tentatives pour s'entraîner, quel est le cercle qui arrive à faire le plus de tours sans tomber de balles, ou au sein d'un même cercle, celui qui est responsable de la perte de balle est
- momentanément exclus et l'objectif est d'être parmi les cinq derniers en course (se rapproche du combat de jongleur). Il est alors possible de limiter l'exercice, au bout de cinq tours complets on
- reprend tous ensemble.
- 3) Contact
- Qu'il soit physique ou visuel, le contact chez les ados est toujours « compliqué », on peut aussi retrouver ça chez les adultes. Pour éviter le malaise qui pourrait aboutir à des situations fermées,
- toujours commencer par des exercices où l'on n'a pas le regard direct de l'autre sur soi.
- Exemples :
- En acrobatie, si l'on travaille en compensation de masse, travailler le contact dos à dos avant que le regard se croise, ou présenter des figures où l'on est de profil au public avant de travailler de face.
- En expression :
- Travailler en groupes où tout le monde suit les mêmes consignes.
- Travailler un groupe d'acteurs, un groupe public.
- Travailler avec un masque.
- 4) En début de pratique, le jeu d'acteur sera prédominant, puis la prouesse technique va apparaître.
- Au début les activités circaciennes ne devront être qu'un prétexte, pour devenir progressivement le support de la prestation. C'est ce qui fait la spécificité de l'activité par rapport aux autres activités
- artistiques, même si au début l'exploit se limite à lancer une balle et à la rattraper sans la laisser tomber : **je suis capable** de la lancer devant moi, dans mon dos, sous ma jambe, et je la rattrape.

- **Liés à la jonglerie**
- **1)**Concernant le détournement d'objets usuels. L'élève peut avoir des difficultés, après avoir choisi un objet, à le manipuler.
- Quelles sont les caractéristiques de cet objet ? Quel est l'engin en jonglerie que j'ai déjà manipulé qui lui ressemble. Une fois cet engin identifié, (balle, massue,...), travailler les techniques de bases qui correspondent à cet engin.
- Caractéristique de bases :
- Une balle se rattrape toujours de la même façon, quelle que soit la manière dont elle a été lancée.
- Un anneau a un plan de rotation et ne peut donc se rattraper que dans l'axe de son plan (les très bons jongleurs sont capables de les faire tourner dans tous les sens)
- Une massue a également un seul plan de rotation, mais doit en plus effectuer un nombre entier de tours avant d'être rattrapée.
- On voit donc que les caractéristiques de l'objet vont induire la manière de le manipuler, et les engins du cirque avec lesquels je vais travailler.
- Exemple : je veux jongler avec des assiettes, je m'entraîne avec des anneaux (et sinon je regarde papa maman qui tous les week end se jettent la vaisselle à la figure sans jamais se blesser)
- **2)**Concernant la motivation des élèves, organiser des combats de jongleurs, peut se faire avec tous les engins, le dernier qui arrive à manipuler le ou les engins sans les avoir tombés a gagné. On a le droit de gêner les autres, dès que l'on a perdu on sort de l'arène ou de ring sans perturber la suite du combat. Si l'on ne respecte pas cette règle, on ne participe pas au combat suivant.

Trucs et astuces suite

- Liés à l'acrobatie et la mise en scène
- 1)Concernant le détournement d'objets usuels .
- Il peut être intéressant de travailler avec des poupées :
- -Peuvent être un engin de jonglage (se rapproche de la massue)
- -Possibilité de réinvestir le jeu d'acteur, exercice de la statue ou de la marionnette
- -Travailler des acros difficiles ou impossibles à réaliser avec des partenaires humains(ramène à un monde imaginaire), la poupée jouera le plus souvent le rôle de voltigeur.
- -Permet de ne pas laisser un des artistes inactif.
- -Permet d'enrichir le jeu d'acteur, la poupée prend certaines formes, et un partenaire joue le rôle d'une deuxième poupée et calque ses actions sur celles de la poupée.
- Liés à la mise en scène
- 1)Il peut être utile de prévoir des coulisses, afin de donner du rythme au spectacle, d'offrir la possibilité de préparer son matériel, costume, musique..., permet de jouer plusieurs rôles en changeant un élément de costume. Peuvent se créer aisément : cage de hand avec un drap par devant, scène adossée à la porte des vestiaires.
- **2)**Que faire lorsque l'on rate un numéro(chute de balles par exemple) : impliquer le public en disant shut, essayer de couper court, en hurlant: taisez-vous ou shut up, se mettre à pleurer et un partenaire vient consoler et ramener une balle, utiliser un mot ou un geste qui peut être utilisé tout au long du spectacle afin de préparer le public et laisser supposer que cet « échec » est partie intégrante du numéro.
- **3)**Lorsque l'on utilise des costumes prévoir au moins une répétition en costume qui évitera les surprises du type je me prends dans mon costume trop ample quand je jongle ou quand je me déplace.
- **4)**Si l'on veut travailler en musique, les élèves bien souvent collent juste une musique qu'ils aiment bien ou le dernier tube du moment en bruit de fond de leur spectacle. Pour éviter cela il faudra donc au cours du cycle travailler avec de la musique, lors des exercices d'échauffement par exemple, en travaillant sur le rythme, les émotions (des accords mineurs évoquent rarement la violence ou alors c'est que l'on travaille dans le contraste ou le décalage).

La jonglerie collective



Quelques références (dossier de JL GOSSMANN)

- Ressources pédagogiques sur le web
- www.ac-creteil.fr/eps/APSA/activitesARTISTIQUES/BasCirque.htm
- www.ac-poitiers.fr/eps/apsa/cirqima/outils.htm
- crdp.ac-bordeaux.fr/ac/index.asp?pole=7&id=2
- www.reims.ufr.fr/ressources/cirque/Education

- **Des livres**
- Titre Auteur Editeur
- Miranda, reine du cirque Hoestlandt, Jo / Pef Bayard 2001
- Emile bille de clown Hoestlandt, Jo Bayard (j'aime lire) 1995
- La fille du cirque Nunes, Lygia Bojunga Flammariion (castor poche) 1999
- le lion blanc Morpurgo, Michael Gallimard (folio cadet) 1998
- Le tyran d'Axilane Grimaud, Michel Gallimard (Folio junior) 1998
- Monsieur personne Morpurgo, Michael Gallimard (folio junior) 2001
- Le cirque de la lune Swarte, Vincent de Gallimard (page blanche) 1999
- Les clowns
- Varvasovszky, L Gallimard (folio benjamin) 1997
- Petit homme Kästner, Erich Gallimard 1979
- Un cirque à la mer Queffelec, Henri Gallimard 1992
- Un hiver dans la vie de gros ours Brisville, Jean-Claude, Bour,Danièle Grasset 1986
- Le cirque aux 100 prouesses (livre-jeu)
- Bizien, Jean-Luc / Graffet, Didier Gründ 1997
- Le lion magicien Missonnier, Catherine Hachette (livre de poche) 2000
- Arsenic Lapanique, le monstre du cirque
- Scheffler, Ursel Hachette (mini-rose) 1997
- Cristal qui songe Sturgeon, Théodore J'ai lu (Librio) 1999
- Le mime Jacquart, A /Auderset, MJ Joie de lire 1994
- Madeleine et les bohémiens Bemelmans, Ludwig L'école des loisirs 1999
- Panique au cirque Delafosse, Claude L'école des loisirs 1988
- Le funambule Schami, Rafik L'école des loisirs (médium) 1998
- Bon à rien Moka L'école des loisirs (mouche)
- Léopold préfère les fauves Le Touze, G / Bloch, S L'école des loisirs (mouche) 1993
- Le cirque Manzano Murail, Lorriss L'école des loisirs (neuf) 1992
- Drôle de cirque ! Boudet, Robert / Grolle-Terzaghi,Denise le Ciel Bleu 1987
- Histoire de Rofo, clown Buten, Howard L'Olivier 1991
- Panique au cirque Zay, Dominique Magnard 2001
- Miranda s'en va Dayre, Valérie Milan 1989
- Cloune et la belle cuillère Sibrán, Anne / Christmann, T Milan (zanzibar) 1995
- La boîte à Malix Grenier, Christian Nathan (demi-lune) 2002
- Le nain et la petite crevette Sanvoisin, Eric Nathan (demi-lune) 1997
- Kerri et Megane et les Transmiroir Aldany, K Nathan (pleine lune) 1996
- Le jongleur le plus maladroit Brisou-Pellen, Evelyne Nathan (demi-lune) 1998
- Fatik et le jongleur de Calcutta
- Ray, Satyajit / Delteil, Maïté Pocket 1995
- La fleur du clown Surget, Alain Rageot 1992
- Ce soir, deux cirques dans votre ville
- Bouglione, Madona Stock
- La valise oubliée Teisson, Janine Syros (souris)