

LES ARTS DU CIRQUE A L'ECOLE

PREAMBULE

1. Le cirque et son histoire.
2. Définition de l'activité Cirque à l'école, entre les ARTS et l'Education physique.
3. Les compétences à acquérir à l'issue du cursus primaire.
4. Un projet « les Arts du cirque à l'école » :
 - 4.1 La place de ce module dans la programmation EPS.
 - 4.2 Cirque et handicap
5. Une démarche à mettre en œuvre :
 - 5.1 La démarche de création.
 - 5.2 Les procédés de composition.
 - 5.3 La mise en scène.
6. Les activités à faire en amont :
 - 6.1 Dans le domaine des jeux théâtraux:
 - la voix,
 - l'espace,
 - la relation à l'autre,
 - l'improvisation ;
 - 6.2 Dans le domaine de l'EPS :
 - Une séance d'apprentissage en EPS
 - Des modules départementaux
 - ⇒ gymnastique
 - ⇒ cyclo.
 - ⇒ Acrosport
 - ⇒ danse
7. Les activités spécifiques
 - 7.1 EPS
 - La jonglerie
 - L'équilibre
 - L'acrobatie
 - 7.2 L'interdisciplinarité :
 - Musique
 - Arts visuels

➤ Littérature et langue orale et écrite

8. Les exigences :

- La sécurité et les contraintes de matériel, d'espace.
- Les intervenants : les diplômés à exiger

9. Les différents dispositifs :

- AEI, PAC, A.A, classes avec nuitées à dominante cirque.

10. Une bibliographie

- Bibliographie sélective (CDDP de la Moselle).

11. Annexes

PREAMBULE



« LES ARTS DU CIRQUE A L'ECOLE »



Art populaire, le cirque connaît un renouveau artistique exceptionnel.

Riche et divers, il associe plusieurs champs artistiques, allant de la danse en passant par le théâtre, les arts plastiques, la musique. C'est un univers de création où s'allient les prouesses corporelles et les langages artistiques.

L'initiation aux Arts du Cirque permet à l'élève de travailler sur la perception et la maîtrise de soi, amenant l'enfant à découvrir ses possibles et ses limites. C'est une école d'énergie et de discipline. Elle permet aussi à l'enfant de mettre en jeu son imaginaire dans un projet de création collective où se mêlent la virtuosité, la poésie et l'humour.



1. LE CIRQUE ET SON HISTOIRE

La naissance du cirque classique est souvent située à la fin du XVIII^{ème} siècle avec comme créateur, Philip Hastley, ancien adjudant de la cavalerie anglaise.

Mais le cirque prend ses origines dans les spectacles antiques.

Art ancestral et populaire, il est pluriel. On parle aujourd'hui des « Arts du cirque »

UN PEU D'HISTOIRE...

Tout commence vers...

5000 ans avant J.C. :

- La Chine, berceau de l'acrobatie et de la jonglerie (paysans maniant bâtons, drapeaux, fléaux).
- L'Asie Mineure et ses acrobates.
- L'Inde et ses contorsionnistes.
- Le Japon et ses équilibristes sur bambous.

Vers 2000 ans avant J.C. :

- La Basse Egypte et les jongleurs de 3 balles.
- La Grèce et ses montreurs d'animaux, ses acrobates et ses personnages grotesques.
Les acrobates apparaissent pour la 1^{ère} fois en 1345 avant J.C. en Grèce lors de fêtes en l'honneur de Bacchus.
- La Mongolie et ses contorsionnistes et ses écuyers.
- La civilisation arabe et sa tradition équestre.
- L'Afrique et ses acrobates, danseurs jongleurs.

500 ans avant J.C. :

Rome, ville du spectacle et les « ludi », jeux donnés lors des grandes occasions se déroulant dans des amphithéâtres.

Les jeux du cirque font partie de la culture romaine. Ils servent au Pouvoir pour gouverner : « du pains et des jeux ». On apaise la population par des distributions de pains et des divertissements. On peut applaudir des défilés avec chars, animaux exotiques, jongleurs, écuyers, dompteurs, équilibristes, acrobates, faiseurs de tours et même des personnages burlesques (un gros, l'autre maigrichon) qui font rire et sont les ancêtres des clowns.

Au III^{ème} siècle sous l'influence de l'Eglise les jeux de cirque tombent en disgrâce.

Au Moyen Age :

Les montreurs d'animaux, acrobates, jongleurs sont condamnés à l'errance, à l'itinérance.

Ils se produisent dans les fêtes populaires, les marchés, les foires.

Les acrobates tendent leur fil au-dessus des places, rues, espaces publics.

Apparition de la parade pour attirer les spectateurs, vendre les billets. La parade devient un vrai spectacle. Le cirque acquiert sa dimension festive et ludique.

Les « banquistes » sont les 1ers artistes itinérants en Europe. Leur nom provient de l'italien « saltimbanco » : sauter sur un banc, lié aux acrobates et à leurs sauts.

Troupe hétéroclite où se mêlent des acrobates, jongleurs, montreurs d'animaux, mime, marionnettistes ... mais aussi aventuriers épris d'aventure et repris de justice en cavale d'où leur mauvaise réputation et la méfiance des villageois.

Quelques dynasties issues des banquistes : Zavatta, Price, Chiarini...

Une autre troupe fait son apparition, les « Romanis », originaires du Pakistan, ils fuient l'intolérance de la société indienne et traversent l'Europe. Hommes libres, ils gardent leur langue, leurs traditions et coutumes. Ils sont vanniers, forgerons, musiciens, jongleurs, dresseurs d'animaux et diseurs de bonne aventure...

Quelques dynasties issues des Romanis : Bouglione, Renz, Lee

Banquiste et Romanis ne s'entendent pas mais ont en commun une haine farouche des paysans, considérés comme avarés. Cette haine est réciproque, ces troupes étant considérées comme des voleurs de poules.

Au XVIIIème siècle :

Hastley, ancien adjudant de la cavalerie anglaise donne des représentations avec une troupe d'artistes composée d'écuyers, jongleurs, acrobates et personnages comiques dans un amphithéâtre de Londres avec une piste circulaire. C'est l'ancêtre du cirque classique actuel.

En 1870, en France, se crée le cirque olympique d'Antonio Franconi. En 1845, Paris devient la capitale du cirque avec son Circus Maximus.

Plus de 500 troupes circulent en France au XIX^e siècle.

Début du XXème siècle

Le cirque investit le music-hall. Le cinéma et la télévision s'en emparent et le banalisent.

Le cirque s'enlise dans une crise identitaire.

1970, le « nouveau cirque » :

Le renouveau est venu de la rue, de la danse et du théâtre.

Il prend son inspiration dans les origines du cirque et se détache de la piste circulaire, le spectacle a lieu aussi hors du cercle.

Il renverse la conception du cirque traditionnel et se caractérise par son mélange artistique en puisant dans le cirque, la danse, la musique, le théâtre et les arts visuels.



Le cirque traditionnel	Le nouveau cirque
<p>La piste est ronde, répondant à la symbolique universelle du cercle : espace communautaire, le cercle de la famille, communication rituelle avec l'au-delà. Au centre du chapiteau, de 13,50m, diamètre qui correspond à la longueur de la chambrière, grand fouet pour toucher le cheval.</p>	<p>La piste n'est pas forcément ronde et le spectacle peut s'échapper en dehors de la scène.</p>
<p>Le spectacle est une succession ou collage de numéros (d'environ 8mn) dont l'ordre obéit à 2 critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - technique : installation des agrées ou de la cage. - émotionnel : mélange de rire, émerveillement et peur. <p>Le spectateur doit être tenu en haleine par cette peur.</p>	<p>Le spectacle fait appel à un scénario. C'est une succession de gestes et de tableaux qui n'ont pas une durée standard. Une histoire souvent poétique sert de fil conducteur. Il y a parfois plusieurs tableaux qui se déroulent en même temps. Difficultés pour tout voir. L'enchaînement est basé sur des principes chorégraphiques et théâtraux: le tuilage, l'arrêt, l'interpénétration, la cascade ... Divers arts y sont mêlés : théâtre, musique, arts visuels.</p>
<p>Les numéros fondamentaux sont: Une entrée clownesque, un numéro équestre, le dressage d'animaux, un numéro d'aérien, jonglerie et acrobatie. Ces numéros étant entrecoupés par les clowns. La parade en fin de spectacle avec tous les artistes, charivari, méli-mélo avec sauts, jonglerie, culbutes...</p>	<p>L'unité n'est plus le numéro mais le geste. La virtuosité est au service de l'histoire. Les clowns ne sont plus présents pour détendre la tension. Les artistes sont des personnages à la fois poétiques, burlesques, absurdes... Il n'y a pas ou peu de numéros avec des animaux.</p>
<p>L'émotion est déclenchée par l'exploit, la peur du danger, le rire. Chaque numéro est construit par paliers de difficulté croissante. Il faut faire croire au spectateur que l'on va atteindre une limite infranchissable qui est évidemment franchie. Le ratage intentionnel, dramatisation du jeu, l'applaudissement est recherché.</p>	<p>L'émotion est déclenchée par le côté poétique du scénario, par les jeux de lumières, la musique, le chant et les accessoires. L'enchaînement n'est plus basé sur la difficulté croissante mais sur le scénario. Le spectateur est emmené dans un monde imaginaire, merveilleux, hors du temps où la virtuosité, l'acrobatie est au service du thème développé. La peur n'est pas recherchée, ni les applaudissements entre les tableaux. Chaque compagnie construit un univers original.</p>
<p>La musique, surtout des cuivres et percussions. Elle met en valeur le numéro et renforce le caractère dramatique (roulements de tambour) ou ridicule du numéro. Elle renforce l'émotion.</p>	<p>La musique prend ses sources dans tous les genres et mêle différents instruments, des cordes (violons) en passant par la flûte... Elle est au service du scénario, elle renforce l'émotion poétique.</p>
<p>Les couleurs : le rouge, le blanc, le noir, les paillettes, les étoiles, les objets ronds, coniques</p>	<p>Il n'y a plus de couleurs conventionnelles.</p>
<p>Le chapiteau : il n'a pas toujours existé mais à présent, il symbolise le caractère nomade des gens du cirque.</p>	<p>Le chapiteau n'est plus forcément le lieu de la représentation. On investit d'autres espaces. L'espace du nouveau cirque s'inspire des origines du cirque.</p>
<p>Les artistes sont souvent spécialisés dans un domaine. Ils sont nés dans ce milieu.</p>	<p>Les artistes sont polyvalents. Ils incarnent des personnages. Ils proviennent d'écoles de danse, théâtre, écoles de cirque.</p>



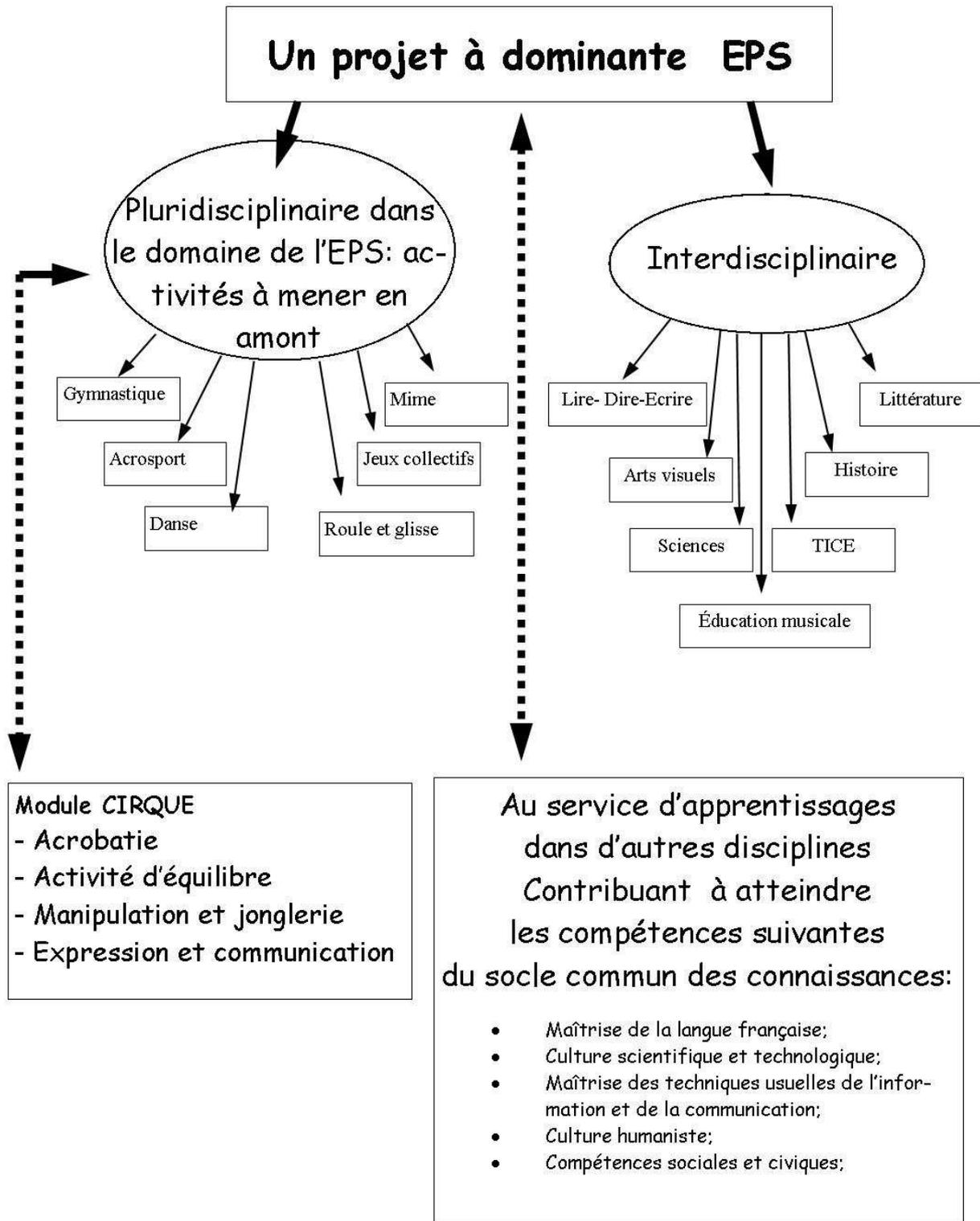
LES ESPACES DU CIRQUE

Les espaces du cirque sont liés à son histoire ...

1. Dans l'Antiquité, c'était l'amphithéâtre romain.
2. Au Moyen âge, on l'appelle le « palc » : espace en plein air avec un tapis de sol ou une piste entourée par une banquette. Les spectateurs étaient disposés tout au tour de la piste. Les artistes se veulent proche des spectateurs. Il y avait parfois un rideau ou un portique. Pour éloigner les resquilleurs, il y avait une toile ou une balustrade de bois autour des chaises ou bacs.
3. Puis apparition de baraques en bois, baraque de foire, qui pouvaient se démonter facilement avant l'arrivée des huissiers.
4. Le cirque se montre dans des bâtiments en pierres.
5. Les américains sont les premiers à montrer leur spectacle de cirque sous une toile. C'est l'ancêtre du chapiteau. Le côté nomade en est renforcé.



2. Définition de l'activité Cirque à l'école, entre les Arts et l'Education Physique



3. Compétences à acquérir à l'issue du cursus primaire

Activité : cirque

Compétences spécifiques	
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive.	<p>*Réaliser et enchaîner plusieurs formes d'action, codifiées ou non, avec ou sans engins, dans les familles suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acrobaties : se renverser, rouler, sauter, seul ou à plusieurs... - Activités d'équilibre : s'équilibrer dans différentes positions sur engins instables, porter, voltiger, parer à plusieurs (Acrosport) - Manipulations/jonglerie : jongler, lancer, rattraper, faire tourner... - Expression et communication [...] : diverses actions motrices destinées à faire rire, à émouvoir, à surprendre... <p><u>En fin de cycle, pouvoir :</u> <i>Présenter, seul ou à plusieurs, un numéro formé d'un enchaînement de 5 actions minimum, choisies parmi 2 des 4 familles (acrobaties, activités d'équilibre, manipulations/jonglerie, expression/communication), et comportant une entrée, un milieu, une fin..</i></p>
Compétences transversales	
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<p>*<u>S'engager dans les activités :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - En fonction d'un risque reconnu et apprécié : pour créer l'événement il doit y avoir dosage entre le risque, le courage, le comique et la poésie ; la virtuosité, l'exploit, le rêve demandent précision et exigences. - En fonction de la difficulté de la tâche : en adaptant ses réponses et ses efforts aux caractéristiques de l'objet, de la discipline, du numéro. - En contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté : produire un « numéro » devant des spectateurs, en restant concentré. <p>*<u>Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobilisation totale du corps pour chaque numéro : diversité de la motricité expressive dissociations, variations toniques, relâchements, déséquilibres, immobilité, énergie, aisance, fluidité, amplitude des gestes, afin d'accéder à une motricité élaborée et stylisée.
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	<p>*<u>Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour viser une meilleure performance : Je vais jongler avec 2 foulards (la colonne décalée), avec 3 foulards (la cascade), avec 4 foulards (le jet d'eau)... - Pour inventer des formes d'actions diversifiées : Inventer et construire un numéro comportant plusieurs formes de jonglage et utilisant plusieurs engins, seul ou à plusieurs. - Pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance du « monde du cirque », vécu individuel et collectif d'une expérience riche en émotions nouvelles (situation de risque, regard des autres, trac, plaisir de réussir, de s'exprimer, de faire rire...) - Pour organiser sa vie physique : exigences motrices (entraînement assidu, nombreuses répétitions) pour la qualité du spectacle, gestion de son effort et de sa concentration pour tenir le temps de son numéro...

<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p><u>*Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Trajectoires diversifiées des différents objets à jongler - Distances avec les partenaires (échanges d'engins) - Sensations d'équilibre et de déséquilibre - Expression(s) des partenaires (clowneries)... <p><u>*Appréhender, dans la réalisation de ses actions, les notions relatives à l'espace et au temps :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajuster les gestes de jonglage ou les trajectoires de lancers à la forme de l'engin et à la distance des partenaires. - Adapter la durée d'un numéro au nombre d'actions et à leurs constructions. - Agir en concordance avec une musique (montage sonore délimité dans le temps et avec lequel il faut composer). <p><u>*Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter ses gestes, ses expressions et sa vitesse d'exécution à l'engin ou à l'effet préconisé (faire rire, faire peur, émouvoir...) - Proposer des types de jonglage, d'échanges, d'actions diverses pour composer un numéro à plusieurs. <p><u>*Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives, ses possibilités de performance :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour réaliser des actions précises : choisir un matériel (pour jongler, pour faire des acrobaties...) avec lequel on est sûr de réussir sa prestation. - Pour s'engager dans un type d'effort particulier : prévoir la durée de son numéro et le réaliser sans s'arrêter en cours d'exécution. <p><u>*Donner son avis, évaluer une performance selon des critères objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Devenir un spectateur avisé, savoir porter un regard sensible et pas simplement un regard en attente de l'exploit : dégager des critères d'appréciation qui pourront porter sur : <ul style="list-style-type: none"> - l'implication de chacun dans son rôle, sa concentration, son plaisir de faire - la qualité des mouvements, leur originalité, leur caractère surprenant le fait qu'on a été ému, enthousiasmé, à l'écoute... <p><u>*Identifier et décrire :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Différentes actions et leurs principes, en spécifiant la position du corps et de ses segments : un jonglage à trois balles, la mise en rotation d'une assiette chinoise, l'équilibre debout sur une boule..
<p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>	<p><u>*Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de composition : le « numéro » doit comporter un certain nombre d'éléments. - Règles de sécurité : assurer la parade d'un camarade lors d'un travail d'équilibre ou l'élaboration d'une figure d'acrobatie collective... <p><u>*Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme l'élaboration à plusieurs d'un numéro) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer et travailler avec les autres, rechercher et maîtriser des risques, chercher de nouvelles idées, prendre des initiatives - Montrer aux autres ce que l'on propose de faire, observer ce que proposent les autres, adopter à plusieurs le projet... <p><u>*Assurer plusieurs rôles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Acteur (celui qui montre), spectateur (celui qui regarde) de créateur (celui qui monte le numéro et qui fait ses choix), de scénographe (celui qui donne à voir et qui met en valeur le numéro) mais aussi d'observateur et d'évaluateur pour aider à l'apprentissage (à partir de critères précis)

4. Un projet : les arts du cirque à l'école

4.1 La place de ce module dans la programmation EPS

En terme général, les activités sont menées pour elles-mêmes ; cependant, certaines de ces compétences seront réinvesties et serviront de préalables nécessaires à la bonne conduite de ce projet.

Ce n'est qu'un exemple non exhaustif de programmation sur une année en fonction des 5 périodes et des 4 compétences spécifiques de l'EPS.

Cette programmation, sur une année, est facilement transférable sur un temps plus long

Compétences spécifiques	P1	P2	P3	P4	P5
CS1					Cirque
CS2			Gymnastique	Cyclo	
CS3		Acrosport	Jeux collectifs		
CS4	Danse de création			Mime	

Seul dans le cadre d'un projet de classe.

Toutes ou une partie de ces activités sont concentrées sur l'année scolaire et devraient permettre la réalisation d'un projet dans le domaine des « arts du cirque »

Seul ou à plusieurs dans le cadre d'un projet de cycle ou d'école.

*Toutes ou une partie de ces activités sont réparties sur le ou les cycles en fonction des moyens disponibles et des compétences pédagogiques de l'équipe enseignante.
Le projet, sur une durée bien plus longue, prend alors une dimension plus importante...
on augmente l'efficacité et on peut envisager de meilleures acquisitions
et une finalisation plus ambitieuse.*

→ **La démarche mise en œuvre :**

- EPS :
Démarche ci jointe

- Spécial cirque :
Voir démarche de création

→ **La finalisation : Un spectacle**

Peu importe la forme mais ne pas oublier l'espace scénique qui peut être le chapiteau, la piste voire la rue.

La finalisation, c'est :

- **Créer de l'émotion chez le spectateur...tout en gérant la sienne.
Seul ou à plusieurs**
- **Enchaîner plusieurs actions prises dans 2 des 4 familles (acrobatie, équilibre, jonglerie, expression)**
- **Une entrée - « Un milieu » - Une fin**
- **Assumer différents rôles :**
 - **acteur ;**
 - **spectateur ;**
 - **scénographe**



4.2 Arts du cirque et Handicaps

→ Description générale des caractéristiques liées aux « handicaps »

Les caractéristiques des difficultés liées aux handicaps sont repérables aux incapacités, aux désavantages qu'elles engendrent. Dans le cas des handicaps sensoriels et moteurs c'est l'audition, la vue, la motricité, le langage... qui seront affectés et ce de manière profonde, en fonction du degré d'atteinte organique. Les manifestations du handicap psychique sont multiples. Elles atteignent différents domaines avec un degré d'intensité variable. Même si le handicap est bien vécu, on peut constater :

- des altérations de la pensée et du raisonnement, de l'attention et de la mémorisation en particulier ;
- des habilités motrices parfois déficitaires, dans la coordination générale mais surtout occulo-manuelle ;
- une mauvaise connaissance et maîtrise de son schéma corporel ;
- des inhibitions fortes liées au manque de confiance en soi, à une mauvaise estime de soi, et surtout à la peur du regard de l'autre, véritable souffrance narcissique dès lors que le corps est altéré dans ses fonctions ou dans la maîtrise des gestes dits de base ;
- des difficultés d'investissement dans les activités, les situations ;
- une image de soi très négative ;
- la difficulté de se sentir différent, autre ;
- et enfin, des déficits relationnels, des troubles de la communication, des retards de la parole ou du langage vers des troubles plus profonds.

Le domaine le plus important à travailler concernera la prise en compte des difficultés au niveau du repérage spatial et temporel.

Quels peuvent être les apports spécifiques des activités circassiennes pour un élève handicapé ?

→ Quelques objectifs plus spécifiques

Cette description non exhaustive met en exergue ce que la pratique des arts du cirque pourra apporter aux élèves handicapés, de part son déroulement dans un environnement nouveau, magique, et malgré la contrainte que peut revêtir la part nécessaire d'entraînement et de répétition. Voici quelques uns des objectifs à travailler au travers des approches motrices transversales abordées dans la pratique des activités circassiennes, pour prendre en compte les potentialités des élèves et déclencher différents effets mesurables en terme de progrès :

- rendre aux élèves une part de rêve dans leur quotidien scolaire, une motivation à l'action et aux apprentissages ;
- leur donner un espace de créativité individualisé, loin des normes et des réponses motrices codifiées ;
- déclencher l'activité par la curiosité, le plaisir, l'envie de faire des efforts, de se surpasser, au travers de situations différentes ;
- leur permettre d'avoir accès à des supports culturels concrets, visuels, comme des albums de jeunesse, des vidéos, des spectacles auxquels on peut assister, la rencontre avec l'autre, avec des artistes.

Ces différentes perspectives pourront alimenter la naissance de leurs idées, en renforcer d'autres, et, par la prise en compte positive de la sensibilité, des émotions, développer l'enchaînement des pensées, de la mémoire, de l'attention.

→ **La place du corps**

Centrale au cours des activités circassiennes, la place du corps revêtira ici une dimension supplémentaire : le corps altéré, meurtri, parfois véritable « forteresse vide » procurera des sensations nouvelles, le plaisir de l'acte, de l'action, jusqu'au corps expression, qui pourra devenir corps parole, et langage corporel. Tourné au départ vers son propre intérieur, ses propres ressentis, l'élève se servira de son corps pour communiquer, être vu, se montrer, faire des déficiences, incapacités, désavantages une force pour exprimer d'autres réalités, au mieux de ses possibilités, en se dépassant. Ce véritable défi, cette forme de prise de risque seront mesurés, objectifs, accompagnés par l'enseignant pour limiter la subjectivité, et guider l'acte d'oser. Le groupe se construisant autour de ces échanges spécifiques, l'individu va créer une identité collective : par le partage, l'échange autour de la mise en valeur des différences, il s'agira également pour les autres élèves d'une véritable éducation au regard, éducation du regard, de l'écoute, tournée vers le respect des différences. Par ailleurs, la magie, le rire, le burlesque, permettront de créer une unité autour de l'expérience vécue, de rassembler chacun au delà de ses différences, dans une humanité partagée.

→ **Lien avec le socle commun**

Certains objectifs spécifiques concernent les apprentissages fondamentaux inscrits dans les programmes officiels, et notamment les Instructions Officielles en maternelle, incitent à "imaginer, sentir, créer". Certains éléments du Socle Commun des connaissances et compétences seront également privilégiés :

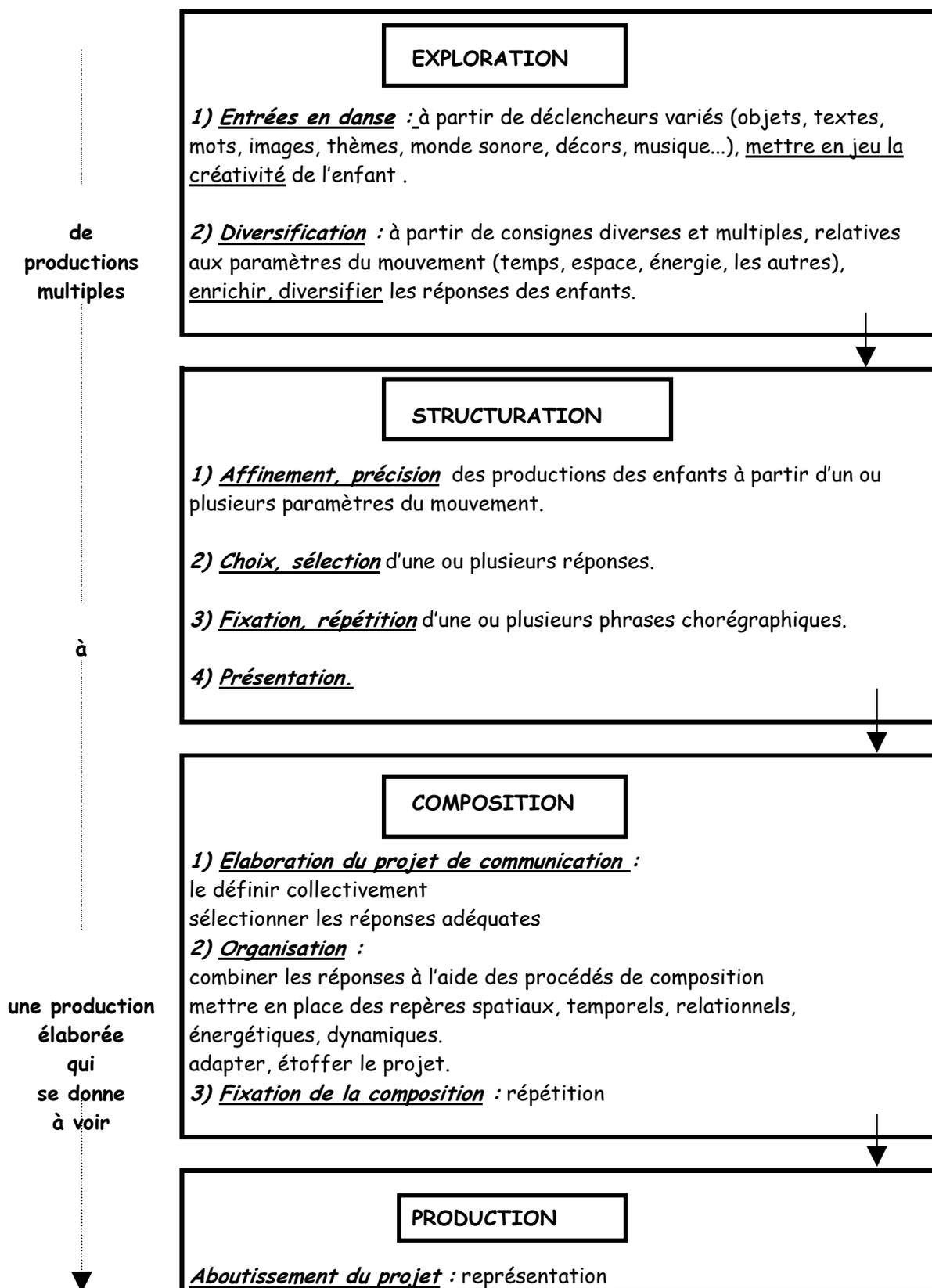
Pilier 4	Culture humaniste	p 45
Pilier 6	Autonomie et initiative	p 47 à 51
Pilier 7	Acquisition des compétences sociales et civiques	p 53 à 55

Les progrès se mesureront au plaisir manifesté, à l'investissement dans les activités, à la capacité grandissante à mémoriser des gestes ou des situations, à une précision gestuelle accrue. La simple manifestation d'une émotion, et ce, de manière réitérée, se veut déjà un indicateur important de réussite. Ainsi l'élève, seul ou avec les autres, va restaurer son sentiment de compétence, inventer de nouvelles manières d'agir et de penser. En cela il développe son potentiel intellectuel, trouve en lui-même des moyens nouveaux de traiter les informations, de réguler ses conduites motrices, cognitives et affectives.

A terme il s'agira de transformer le handicap en atout d'individualité, de parfois l'oublier même de manière éphémère, le temps d'une activité pleinement vécue. Parce qu'elles favorisent le développement et l'appropriation de soi dans toutes les dimensions affective, cognitive et corporelle et sociale, les activités circassiennes constituent un véritable outil de connaissance de soi, dans l'acceptation de ses propres limites tout comme dans la découverte et le développement de ses possibilités.

5. Une démarche à mettre en œuvre.

5.1 La démarche de création - Les étapes.



5.2 Les procédés de composition.

Pour composer, les enfants aidés par l'enseignant disposent d'outils appelés : procédés de composition.

Unisson : les danseurs exécutent la même action en même temps.

Canon : les danseurs exécutent le même motif chorégraphique avec des départs décalés.

Polyphonie : les danseurs exécutent en même temps différents motifs.

Trame et rupture :

Thème et Variations :

▶ les danseurs exécutent un motif chorégraphique de base, un ou plusieurs danseurs rompent celui - ci.

Transposition : les danseurs reproduisent une action ou une phrase chorégraphique dans un autre espace, une autre énergie, un autre temps, une autre partie du corps.

Accumulation, addition : les danseurs additionnent successivement différentes actions. A un premier geste ou motif vient s'ajouter un deuxième, puis un troisième...

Inversion : les danseurs reprennent une phrase ou un thème à l'envers.

Répétition : les danseurs reprennent successivement, à l'identique, un mouvement, une phrase ou un thème.

Leitmotiv : les danseurs reprennent à l'identique une phrase ou un thème à des moments différents (principe du refrain en musique).

Augmentation / diminution : les danseurs reprennent un thème ou une phrase, en amplifiant ou en réduisant les facteurs spatiaux, temporels, énergétiques.

Symétrie / dissymétrie : les danseurs exécutent des actions identiques ou différentes par rapport à un axe ou un plan.

Miroir : les danseurs exécutent des actions identiques par deux ou plusieurs, face à face (effet de miroir).



5.3 La mise en piste.

→ Mise en scène traditionnelle : M. Loyal

- **Le costume** : *pantalon blanc, bottes noires, chemise blanche, gilet brodé, veste rouge et chapeau haut de forme.*
- **Son rôle** : *dirige la représentation, présente les numéros, encourage les applaudissements.*
- **Le lieu** : *sur piste, sous le feu des projecteurs, dans les gradins, sous chapiteau.*

→ Présentation par 2 élèves :

- Dialogue entre les présentateurs ou questions vers le public, récit d'histoire qui devient le fil conducteur du spectacle, devinette pour chercher le numéro ou le personnage suivant, récit poétique ou burlesque...
- Thème musical qui revient
- Jeux d'éclairage.

→ Succession des numéros :

- Fondu, enchaîné : *l'inanimé vers l'animé*
- Interludes : *petits sketches de clown ou numéro de prestidigitateur.*
- Choix d'un programme varié : *intercaler des numéros dynamiques et des numéros plus calmes, varier rires, émotion, surprises.*
- **La parade** : *défilé de tous les artistes à la fin du spectacle.*

→ Le contenu de chaque numéro :

- L'entrée : *solennelle ou dynamique.*
- L'exploit : *du plus simple au plus complexe.*
- Le salut du public et la sortie.

→ Les rôles de chacun pendant le spectacle :

- Le metteur en scène.
- Les machinistes.
- Les éclairagistes.
- Les costumiers.
- Les maquilleurs.
- Les acteurs.



6 Les activités à faire en amont

6.1 Dans le domaine des jeux théâtraux



6.1.1 LA VOIX.

Compétences visées	Titres	Organisation et matériel	Situations / Consignes	Variantes et relances
Maîtriser la respiration : Prendre conscience de la relation entre le souffle, la voix et le corps.	La respiration abdominale	Classe en dispersion, enfants couchés sur un tapis.	Se coucher sur le dos, sans se gêner et fermer les yeux. Poser les mains à plat sur le ventre. Inspirer en gonflant légèrement le ventre le plus possible et sentir le mouvement des mains qui doivent se soulever.	<ul style="list-style-type: none"> - Pour les plus jeunes, remplacer les mains par un objet léger (peluche). - Travailler les différents types de respiration (abdominale, costale et claviculaire ?) en déplaçant les mains aux différents endroits (ventre, côte, clavicule) pour servir de repère.
Expirer le plus longtemps possible.	La cocotte-minute		Imaginer être une cocotte minute : émettre doucement un son qui doit durer le plus longtemps possible.	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le son produit en jouant avec les organes phonatoires (bouche, nez, dents serrées, lèvres étirées ou arrondies). - Varier l'intensité du son émis.
	Le relais-souffle	En cercle, par petits groupes.	Un élève commence à lire. Quand il n'a plus de souffle et qu'il doit reprendre sa respiration, le suivant prend le relais et ainsi de suite.	
	Les vents		Imiter le vent avec le souffle : varier l'intensité, le timbre selon les différents types de vents.	Ecoute musicale pour découvrir différents vents.
	Promener la plume	Une plume par élève.	Déplacer une plume le plus loin possible grâce à son souffle.	Battre son record. Organiser des duels.

Expirer par paliers.	Les citrons		Se placer en position de chanteur. Inspirer de façon abdominale en ouvrant les mains, expirer par à-coups sans reprendre sa respiration en vidant complètement l'air emmagasiné. Les poings se referment à chaque fois qu'on expire. Importance de l'expiration abdominale.	
Faire porter sa voix. - Faire correspondre un volume sonore à un volume spatial. - Moduler sa voix. - Développer la concentration.	Mot à distance	Symboliser deux portes Disposer les élèves en deux groupes sur deux lignes parallèles	Dans un espace suffisamment grand, symboliser deux portes face à face à chaque extrémité de cet espace. Les enfants sont divisés en deux groupes : groupe A à la porte A, groupe B à la porte B. Lorsqu'un enfant du groupe A franchit la porte, il s'arrête et lance son mot à un enfant du groupe B qui le renvoie.	- varier la distance entre les portes - dire le mot avec des dynamiques différentes : en seul trait, en scandant les syllabes, en jouant sur l'aigu et le grave, en modulant sa voix par des crescendos et des décroscendos, en mettant des temps forts en accentuant certaines syllabes. Prolongement Dire une courte histoire ou un poème à un public éloigné pour moduler sa voix.
Faire porter sa voix. Faire correspondre durée d'un son et déplacement.	Le cercle des sons.	En cercle.	Chacun choisit son propre son. Un élève désigné traverse le cercle en le tenant durant la traversée. Il prend la place d'un autre élève qui a son tour, traverse le cercle en produisant son propre son (etc).	
	La maison des syllabes	Dispersion Étiquettes syllabes	Chaque enfant tire au hasard une étiquette sur laquelle est écrite une syllabe et doit rejoindre la maison de sa syllabe en l'émettant de façon continue.	
Articuler.	Les tribus	Étiquettes de tribus mots « difficiles » à prononcer : (ex : Polyptique, Thaumaturge)	Six mots difficiles à prononcer sont distribués à l'ensemble des élèves. Ils représentent le nom de six tribus. Les chefs de tribus sont désignés par une étiquette en couleur. Ils scandent le nom de leurs tribus et les enfants ayant le même mot le rejoignent pour le scander tous ensemble.	Arrêt obligatoire lorsqu'on dit le mot. Les autres viennent se placer derrière le chef pour répéter le mot.



6.1.2 L'ESPACE

Compétences visées	Titres	Organisation et matériel	Situations / Consignes	Variantes et relances
- Se définir un déplacement intentionnel	Les caissettes	Caissettes ou autres objets disposés dans l'espace.	Dans l'espace scénique, mettre des repères concrets sous la forme de caissettes ou autres. Chaque enfant doit se construire un déplacement en allant d'une caissette à l'autre (selon l'âge des enfants, le nombre de caissettes augmente)	Enlever les caissettes, refaire son trajet sans les caissettes
- Avoir une image mentale de son trajet - mémoriser.	Le point fixe	- Délimiter l'aire de jeu sur laquelle tous les participants sont répartis.	- Evoluer en marche lente. - Chacun, les yeux ouverts se choisit un point fixe situé à quelques mètres de lui. - Il effectue ce trajet plusieurs fois les yeux ouverts. A tour de rôle chaque élève le refait les yeux fermés. Il vérifie s'il a bien atteint son objectif en ouvrant les yeux.	Les enfants les yeux fermés doivent aller chercher un objet posé dans l'espace (ex : chaussures)
- Se déplacer collectivement dans un espace que l'on agrandit et que l'on restreint. - Respecter la présence de l'autre, son autonomie.	Les planètes en folie	- Chaque participant est une planète répartie dans l'espace. - Un meneur donne les indications.	- Au signal verbal du meneur, les planètes se rapprochent, s'éloignent et ainsi de suite - Accélérer les déplacements et restreindre progressivement l'espace d'évolution jusqu'à ce qu'il devienne très réduit : continuer toujours à marcher, s'organiser (attention aux autres, pas de commentaires).	- Donner des indications corporelles (ex : rapprochement ou écartement des mains). - Changer de directions, de trajectoires.
- Apprivoiser un espace, se l'approprier avec détermination. - Développer sa confiance dans les autres. - Développer la concentration, l'écoute aux autres.	Le mur humain	- Les participants sont réunis sur une ligne droite et serrée. - Face à eux, à environ 10 m se tient l'un des membres du groupe.	- Au signal du meneur, après avoir évalué mentalement la distance le séparant de ce mur, l'exécutant ferme les yeux et marche vers le groupe, s'arrêtant le plus près possible des autres. - Le mur humain doit rester immobile et silencieux.	- Accompagner le déplacement de l'émission d'un son qui s'amplifiera au fur et à mesure de l'approche du mur.

Occuper l'espace Varier les formes de déplacements	La marche des statues		<ul style="list-style-type: none"> - Au départ, les élèves sont immobiles dans l'espace. Un élève désigné choisit un mode de déplacement et se dirige vers un camarade pour le réveiller. L'enfant réveillé se dirige à son tour vers un autre camarade en variant le mode de déplacement qui a son tour... - Idem pour le restant de la classe jusqu'à ce que tout le monde soit en déplacement. - Varier les démarches : décidée, légère, élastique, tendue, raide, fatiguée... 	<ul style="list-style-type: none"> - Imposer un rythme ex : frappés, marche militaire, valse... - Au signal : on s'arrête et on change de mode de déplacement. - Idem en imposant le nombre de pas : ex : 5 pas, arrêt, 5 pas etc.... - Jeu du robot : donner un commandement ex : marcher et lever un bras, mettre un genou à terre et avancer...
	Le paresseux	Définir dans l'espace scénique un trajet à réaliser.	Aller d'un point à l'autre d'un espace le plus lentement possible en variant les modes de déplacement (marche lente, course lente...) et en variant sa grandeur (je grandis ou je rapetisse)	
- Adapter son comportement en fonction des zones traversées.	Les maisons	<ul style="list-style-type: none"> - Délimiter 4 zones - Attribuer un mode de déplacement à chaque zone, inscrit sur 4 étiquettes. <p>Ex : tourner, sauter, se déplacer au sol, perdre l'équilibre.</p>	<p>Les enfants se déplacent d'une zone à l'autre et évoluent selon le mode de déplacement inscrit dans la zone traversée.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal : se déplacer à 2, à 3, à 5... - Au signal : toute la classe se déplace du n° 1 au 4, du n° 4 au n°3... 	<ul style="list-style-type: none"> - Pour simplifier l'exercice, diminuer le nombre de zones. - Varier les rythmes des actions : au niveau de la durée (vite, lent), de l'intensité (fort, doux). - Passer d'une zone à l'autre sans rupture. - Varier les spécificités des espaces : ex zone des mous, des durs, des neutres et des agités.

<p>- Prendre en compte l'autre.</p>	<p>Le face à face</p>	<ul style="list-style-type: none"> - enfants par couples. - Se placer 2 par 2, face à face, de chaque côté de la salle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque enfant doit partir et arriver en même temps que son partenaire. - Ils se déplacent ensemble, se croisent et arrivent en même temps de l'autre côté (à la place de l'autre). 	<ul style="list-style-type: none"> - Sans lâcher le regard. - Varier les vitesses, les façons de se déplacer. - Obliger un départ différé des partenaires. - Faire durer la rencontre. - Réaliser la situation par trois, deux face à un.
<p>- Se déplacer en jouant sur des dissociations corporelles.</p>	<p>La marche de Charlot</p>	<p>Enfants en dispersion dans l'espace.</p>	<p>Tous ensemble, faire hausser les épaules et se déplacer puis hausser une épaule après l'autre en accentuant le déhanchement.</p>	
	<p>La machine</p>	<p>Enfants en dispersion dans l'espace.</p>	<p>Chercher un mouvement différent pour chaque bras et le réaliser simultanément sur un trajet.</p>	



6.1.3 La relation.

Compétences visées	Titres	Organisation et matériel	Situations / Consignes	Variantes et relances
Oser se montrer, communiquer avec l'autre	JEU DU BONJOUR	Tous les enfants sont en cercle.	Dire bonjour ou son prénom en jouant sur l'expression : Varier : <ul style="list-style-type: none"> - La vitesse - Le ton - Les mimiques - L'intensité de la voix - Les gestes 	<ul style="list-style-type: none"> - Aller donner son prénom à une personne du groupe qui doit le redire de la même façon puis cette personne ira, elle-même, donner son prénom à quelqu'un d'autre. - Venir au centre et inventer un salut, une forme de déplacement pour aller au centre. - Jeu de l'accumulation : par 4, le 1^{er} donne son prénom au 2^{ème} qui se tourne vers le 3^{ème} en répétant le prénom du camarade et en donnant le sien etc...
Entrer en relation avec l'autre sans contact	LA RENCONTRE	Enfants en dispersion.	Se déplacer en occupant tout l'espace. A chaque rencontre, saluer le camarade et continuer son chemin jusqu'à la prochaine rencontre.	<ul style="list-style-type: none"> - Idem mais avec un contact physique : salut avec la main, s'embrasser... - Exagérer le contact pour rendre comique la rencontre.
Imiter l'autre.	LE MIROIR.	Enfants 2 par 2.	Par 2, refaire les gestes de l'autre, aller lentement. Faire ce jeu face à face mais aussi l'un derrière l'autre.	Idem mais en le singeant, en accentuant les gestes.

Oser caricaturer l'autre.	LE CLOWN CACHE.	Enfants par 2, l'un derrière l'autre.	Un enfant vient raconter au public une courte histoire. Un 2 ^{ème} enfant vient l'imiter derrière son dos en accentuant les gestes.	
Accepter le contact de l'autre.	LA STATUE.	Enfants 2 par 2.	Par 2, modeler sa statue. Se laisser faire.	Trouver une façon de résister au sculpteur, de l'ennuyer.
Se laisser mener par l'autre.	LA MARIONNETTE.	2 enfants : Le marionnettiste La marionnette.	Face à face le marionnettiste fait bouger sa marionnette à l'aide de ficelles imaginaires.	Réaliser cette situation d'abord immobiles puis en se déplaçant dans l'espace.
Trouver des attitudes comiques.	LES STATUES CACHEES.	Grands tissus	Des enfants sont cachés sous le tissu. Quatre enfants tiennent le tissu et selon un rythme, soulèvent le tissu. Les enfants cachés doivent prendre une pose différente à chaque fois qu'ils apparaissent.	Aller vers des positions amusantes. On peut aussi déplacer le tissu en position horizontale et ne faire apparaître que les jambes des enfants cachés, à la manière d'un animal fantastique.





6.1.4 : IMPROVISATION

Compétences visées	Titres	Organisation et matériel	Situations / Consignes	Variantes et relances
Mimer une action.	JEU DES BALLONS	En cercle par petits groupes de 5 ou 6 élèves	<p>Se lancer un ballon imaginaire en lui donnant une couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sentir le poids ➤ Viser rattraper ➤ Dire la couleur <p>Au préalable faire lancer un vrai ballon en demandant aux enfants de prendre conscience de la position de notre corps quand on le lance ou quand on le reçoit selon l'objet et la force du lancer.</p>	<p>Lancer en même temps plusieurs ballons imaginaires.</p> <p>A la fin du jeu, reprendre les ballons en retrouvant les couleurs.</p>
Développer l'imaginaire de l'élève.	L'OBJET DETOURNÉ DE SA FONCTION	Enfants en petits cercles.	<p>Se passer l'objet et chercher à le transformer par le mime, le déplacer d'une drôle de manière...</p> <p>Exemple d'objets : une chaussure, une feuille, une chaise, une assiette, une boîte à chaussure...</p>	Montrer le poids, faire quelque chose avec, le jeter.
Exprimer un sentiment	JEU DU PRENOM	Symboliser une porte, un passage.	<p>Chaque enfant doit passer la porte et dire son prénom d'une manière particulière :</p> <p>Avec timidité ou peur ou avec colère ou de façon autoritaire ou en bégayant.....</p>	

Exprimer une intention.	JEU DES PERSONNAGES	Une étiquette sur laquelle est décrit un personnage. Une étiquette par élève. L'élève désigné se déplace dans un espace d'évolution bien balisé.	A partir des étiquettes, vivre un personnage et demander aux spectateurs de reconnaître le caractère du personnage. Dans une 1 ^{ère} étape, on peut lister les personnages sur une affiche, les spectateurs pouvant s'y référer. Exemples : Personnage timide, colérique, rêveur, autoritaire, maladroit, paresseux, dynamique.....	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Doubler les étiquettes, l'enfant ayant reconnu son personnage pourra aller sur l'espace scénique pour jouer lui aussi son personnage. ➤ Faire jouer 2 personnages en opposant les caractères : le timide avec l'autoritaire ; le peureux avec le colérique.
Etablir des relations avec ses partenaires.	LE ZOO	- Le meneur décrit sa visite du zoo. - A chaque animal cité, les joueurs deviennent cet animal.	- En dispersion dans l'espace.	- Chaque participant choisit un animal. - Il se déplace, s'arrête, choisit une ou plusieurs actions et repart. - Certains ou tous les animaux de la même espèce se rencontrent, jouent ensemble, se séparent...
Terminer une histoire	PETITES HISTOIRES	Symboliser une porte, un passage. Une étiquette sur laquelle est décrit le début d'une histoire.	Chaque enfant doit passer la porte et mime l'histoire en inventant la fin de l'action. Exemple : « sauter par-dessus de gros objets et » « Marcher sans être vue, se cacher... » Se déplacer et sauter par-dessus des flaques d'eau et ... »	Improviser par 2 ou 3.
Créer une situation comique.	JEU DU BANC	Un banc, 1 à 4 enfants par banc.	Chercher toutes les manières de passer d'un côté et de l'autre, de s'asseoir, de se tenir sur le banc. Faire tomber l'autre.	Jouer à imiter un meneur désigné.

Créer une situation comique.	JEU DU CLOWN	Objets usuels : balais, seaux, paniers, grandes pantoufles, bottes...	Chaque élève choisit un objet et doit se déplacer dans l'espace scénique de façon comique.	Par 2, imiter son camarade. Faire différemment de son camarade.
Se déplacer avec aisance en s'équilibrant.	DEPLACEMENTS PERILLEUX.	Étiquettes avec une situation décrite.	Chaque enfant reçoit une étiquette et doit mimer la situation. Les autres doivent deviner. Ne pas dire sa réponse avant la fin du mime. Exemples de situations : Marcher sur une ligne imaginaire. Marcher entre 2 murs. Marcher sur un sol boueux. Marcher sur du chewing gum. Marcher en évitant des obstacles....	Varié les façons de marcher : sur un rythme très lent, à grands pas, en arrière, sur la pointe des pieds, sur les talons....
Donner une intonation à une courte phrase.	LE PRESENTATEUR	De courtes phrases écrites sur des étiquettes.	Chaque enfant doit dire une courte phrase plusieurs fois en changeant d'intonation, en exprimant différents sentiments.	



6.2 Dans le domaine de l'EPS

6.2.1. Une séance d'apprentissage en éducation physique à l'école élémentaire

2 règles incontournables pendant la séance :

1. La quantité d'activité de l'enfant doit être une préoccupation constante de l'enseignant.
2. Il faut être vu, entendu et compris par tous les élèves et réciproquement.

Préambule : avant la séance, le dispositif ou l'aménagement du milieu peuvent être présentés en classe, au moyen de plans, schémas, vidéo ...

	<u>Quelques grands principes à ne pas oublier</u>		<u>Quelques exemples</u>
A. L'échauffement	<ul style="list-style-type: none"> - Il n'est pas toujours nécessaire notamment avec les petits. - Sa durée est de quelques minutes. <p>Lorsqu'il a lieu, il doit être :</p> <ul style="list-style-type: none"> - progressif ; - en relation avec le contenu de la séance ; - ludique. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les efforts demandés pendant l'échauffement doivent aller du peu vers le plus. - Ils sont ponctués de moments de respiration et de décontraction pour favoriser l'oxygénation musculaire et éviter les contractures et les points de côté. - Il faut cibler l'échauffement vers les parties du corps qui seront le plus sollicitées lors de l'activité. - Les grandes fonctions (respiratoire, cardiaque et musculaire) doivent être préparées à l'effort. 	<p>Les contenus seront choisis parmi les suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Courir, sauter, sautiller, tourner. ⇒ Coordonner des mouvements différents entre bras et jambes. ⇒ Mettre en œuvre la latéralisation gauche-droite. ⇒ Favoriser la sensation posturale, tête, tronc, épaules... <p>Ces éléments pourront se retrouver dans des jeux comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de poursuite et d'attrape, - jeu du chef d'orchestre, - 1 2 3 soleil, - jeux de miroirs, - mimes d'animaux,

<p>B La Situation pédagogique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les enfants sont impliqués. - Ils sont tous intéressés malgré les différences de capacités motrices. - La situation est présentée de telle façon que les efforts à faire soient acceptés par les enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> - La situation pédagogique doit avoir un sens pour les enfants. - Elle constitue une difficulté à franchir pour l'enfant. - La difficulté de la tâche est fondée sur les comportements observés. - Les élèves doivent s'interroger sur les raisons des réussites et des échecs. - La réflexion collective peut permettre l'élaboration de règles d'action. 	<p>Les productions de l'Equipe Départementale sont disponibles auprès des Conseillers Pédagogiques EPS de circonscription.</p>
<p>C Le retour au calme</p>	<p>Comme pour l'échauffement, son contenu et sa durée varient selon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'activité pratiquée, - le niveau de sollicitation atteint pendant la séance, - l'environnement matériel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il peut se réduire au moment du rhabillage et à la durée du trajet pour revenir en classe si la dépense énergétique et l'excitation ont été faibles. - Il est en relation avec le moment suivant (éviter un retour au calme poussé avant de conduire les enfants en récréation). 	<p>Il peut être obtenu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par des mouvements d'étirement faits debout, assis, couché, seul ou à deux, - par des mouvements de perception corporelle sur un fond musical ou non (pour les plus jeunes), - par des attitudes de relaxation.
<p>D Le bilan</p>	<p>C'est un court moment qui permet, avec les enfants, de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comparer les résultats obtenus dans les différentes situations, - fixer les objectifs à court et moyen termes (séance prochaine et les suivantes). 	<ul style="list-style-type: none"> -il peut se faire dans la classe. -il porte sur un ou deux points d'observation. -le bilan est fait par l'enseignant ET les enfants. -il peut aussi parfois se faire avant le retour au calme ou s'y substituer. 	<p>Les points d'observation et de réflexion peuvent porter sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'activité physique elle-même, - le comportement de chacun, - l'organisation, - l'a façon de progresser, - la prochaine séance, - ...

Exemple de durées des différents temps de la séance :

En cycle 1 :	B :30'	C :5'	
En cycle 2 :	A :5'	B :30'	D :5'
En cycle 3 :	A :5'	B :40'	C :5' D :5'

6.2.2 Des modules départementaux

Ces modules « Gym, Danse, Cyclo, Acrosport », conçus par les Conseillers Pédagogiques en EPS, sont disponibles dans les Inspections.
 Dans un projet « Cirque », il est indispensable de prendre l'Activité Physique Sportive concernée et de lier l'activité dans une démarche de création en y intégrant les procédés de composition.
 Quelques pistes de travail :

a) **Éléments gymniques** : les rotations, les sauts

Principes scéniques :

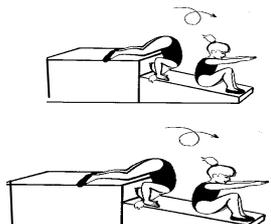
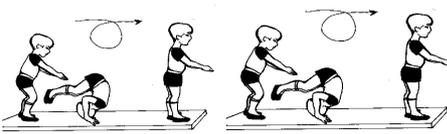
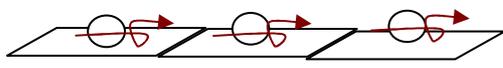
- Pour construire un numéro de cirque à partir d'éléments gymniques il faut jouer sur certains paramètres :
- La succession : faire enchaîner plusieurs éléments successivement. Exemple : un enfant fera plusieurs roulades avant.
- La cascade : plusieurs enfants les uns derrière les autres vont effectuer une ou plusieurs roulades en jouant sur l'effet « cascade » . Il faut jouer sur un rythme rapide d'exécution.
- L'espace : mettre des petits groupes qui effectueront, en même temps, dans l'espace scénique des roulades avant, arrière etc.... Ces groupes peuvent évoluer en parallèle ou se croiser.
- Penser à l'entrée : la manière dont les enfants vont entrer en scène et vont s'installer dans leur espace d'évolution. Il faut que cela soit dynamique.
- Idem pour l'enchaînement des différentes figures et la sortie.

Rotations en avant ou en arrière:

Repères à donner aux enfants :

Pour l'enroulement du dos : je regarde mon ventre

Pour la vitesse : travailler au début en contre- haut ou à partir d'un plan incliné. Travailler ensuite l'impulsion donnée par les jambes.

	<p>En contre-haut, deux dispositifs parallèles. Les élèves à la file indienne effectuent une roulade avant. Aller de plus en plus vite</p>
	<p>Mettre des équipes de 6 élèves qui vont effectuer en file indienne des roulades avant le plus vite possible. Dès que le 1^{er} a fait sa 1^{ère} roulade, le 2^{ème} enchaîne etc... Faire dans l'espace scénique plusieurs files parallèles ou qui se croisent.</p>
	<p>Seul, à deux, en passant dans des cerceaux tenue par des enfants ou pardessus des obstacles (cartons, un camarade couché au sol...).</p> <p>Varié le rythme de passage, le matériel.</p>

	<p>La roulade à deux : (niveau confirmé)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'acrobate A se couche et lève ses jambes. L'acrobate B se met derrière A et appuie ses chevilles contre les épaules de A. Il se penche et met sa tête entre les pieds de A. Il prend les chevilles de A. 2. L'acrobate B pousse sur ses pieds et saute en avant en rentrant la tête. 3. L'acrobate A suit le mouvement et se retrouve à la place de l'acrobate B
--	--

Rotations longitudinales :

	<p>Associer roulades avant et rotations longitudinales.</p>
--	---

Roues :

	<p>Effectuer des roues en se croisant.</p>
	<p>Idem mais en les effectuant en hauteur sur des blocs.</p>

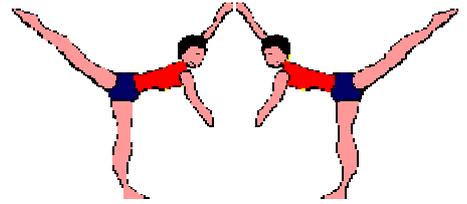
Les sauts :

	<p>Effectuer, en file indienne, des successions de sauts en extension et rotation avant.</p>
	<p>Idem mais en effectuant des rotations en l'air.</p>

b) **Acrosport :**

Règles de sécurité :

- Equilibrer les poids des enfants partenaires.
- Travailler la tonicité du corps
- Savoir r chapper
- Pour l'empilement : le voltigeur doit  tre dans l'alignement segmentaire (les  paules, le bassin). Ne jamais se mettre au milieu du dos, sur la colonne.
- Penser aux tapis, aux parades.
- Responsabiliser les enfants.



Trois principes :

- Se lier
- Se compenser
- S'empiler



Trois r les :

- Porteur
- Voltigeur
- Pareur



Encha ner les figures, tenir les  quilibres 3 secondes.

Se lier :

- par 2 ou 3: avoir 1 ou 2 contacts corporels. Au signal, changer de posture mais en conservant toujours un contact au sol.
- Avoir un contact avec l'autre mais ne jamais  tre au m me niveau que l'autre.
- M me chose mais par groupe de 5 et jouer sur le rythme de changement de positions.



Se compenser : tenir en  quilibre en jouant sur l'opposition du corps de l'autre   sa propre charge.

Avoir confiance en l'autre, ne pas quitter la figure sans pr venir l'autre.

- tenir en  quilibre contre un mur, varier les points de contact, descendre vers le sol, remonter.
- Par 2, chercher toutes les manieres d' tre en  quilibre l'un contre l'autre. Varier les points de contacts.

Cr er un petit encha nement en musique durant lequel on se compense et on se lie.



S'empiler :

Le voltigeur doit  tre dans l'alignement segmentaire (les  paules, le bassin). Ne jamais se mettre au milieu du dos, sur la colonne.

Mettre des tapis et donner les r les : porteur, voltigeur et pareur.

- Chercher un empilement simple   3 en conservant toujours un point de contact avec le sol.
- Chercher une figure o  le voltigeur n'a plus de contact avec le sol.

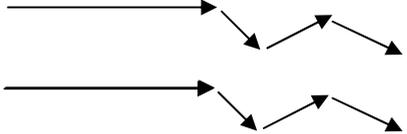
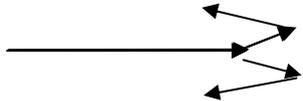
Apprendre   d faire la pyramide.

c) Evolution avec engin.

- Monter et descendre en trottinette ;
- Se déplacer en file indienne, en vague, en cascade, 2 par 2, 4 par 4.... ;
- Se déplacer en slalomant entre des obstacles ;
- Se déplacer à une main : lever la main droite puis la gauche ;
- Se déplacer par 2 à une main en tenant de l'autre un ruban qui me relie à l'autre ;
- Se déplacer à plusieurs et se séparer en vague, en cascade

- S'arrêter le plus près d'un 'obstacle et rester en suspension 3, 5, 7 secondes.
- S'arrêter tous en même temps, repartir en même temps : synchronisation ;

- Enchaîner plusieurs actions : monter, se déplacer, s'arrêter, repartir ; seul, à 2, à 3, à 4
- Construire un enchaînement

	<p>Evoluer en lignes parallèles</p>
	<p>Se croiser</p>
	<p>Faire la fontaine : un enfant tourne à droite le suivant à gauche etc...</p>
	<p>Effectuer des rotations</p>
	<p>Passer par dessus des plans inclinés (planche à bascule)</p>

Démarche d'exploration, de structuration, de composition et de production



7. Les activités spécifiques

7.1 EPS

7.1.1 Manipulations, jonglerie

A l'école élémentaire, nous préférons parler de manipulations. L'objectif est de manipuler, seul ou à plusieurs différents objets, dans un projet de création, pour créer une émotion chez le spectateur.



Les objets :

2. Les balles :

Elles peuvent être achetées dans le commerce ou fabriquées par les élèves (cf. fiche de fabrication). Ces dernières, peu coûteuses permettent d'avoir un grand nombre de balles. De plus, elles peuvent être laissées à la disposition des enfants. (à la maison, pendant les récréations...)

2. Les anneaux
3. Les foulards
4. Les assiettes
5. Les massues
6. Le bâton du diable
7. Le diabolo
8. La plume de paon



On peut aussi détourner d'autres objets pour créer un spectacle (ballons de baudruche, balles de handball, chapeaux, boîtes, bâtons, rubans, comètes, parapluies).

La démarche :

Ici aussi, la démarche à privilégier est celle de la création.

Pour cela, dans la phase d'exploration, l'enseignant propose aux élèves différents objets pour mettre en jeu leur créativité. Il s'appuie sur la trame de variance pour enrichir les réponses des élèves.

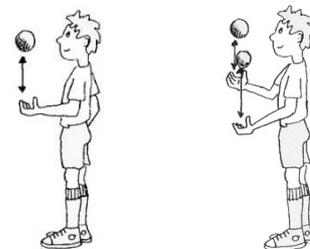
Trame de variance

Le corps	L'espace	Le temps	Le matériel	L'autre
Diversifier les positions, trouver des postures pour jongler.	Jeter de plus en plus haut.	Jouer sur la durée, la vitesse des actions.	Varié le matériel en jouant sur la nature, le nombre d'objets.	Montrer, imiter, faire différemment.
Utiliser différentes parties du corps. (lancer main droite rattraper main droite, lancer main droite rattraper main gauche...).	Jeter de plus en plus loin.	Répéter plusieurs fois une action.	Utiliser des accessoires du quotidien : parapluie, chapeaux....	Faire en même temps, l'un après l'autre, en décalé.
Varié l'amplitude des mouvements.	Jeter en décrivant une courbe.	S'adapter au rythme d'un camarade.		en colonne, en colonnes alternées,
Coordonner, juxtaposer des actions	Évoluer, se déplacer en jonglant.	Aller plus vite qu'un camarade.		Se lancer le matériel à soi-même (self) ou le lancer à un camarade (le passing).
	Jongler dans un espace aménagé (avec des chaises, des bancs...).	Lancer en rythme		

Voici quelques exemples de situations :

Petit lancer (bras près du corps).

A une main, à deux mains avec deux balles.



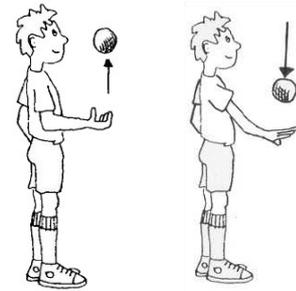
Grand lancer (bras éloigné du corps).

A une main, à deux mains avec deux balles.



Lancer balle au creux de la main, réception sur le dos de la main.

A une main, à deux mains avec deux balles.

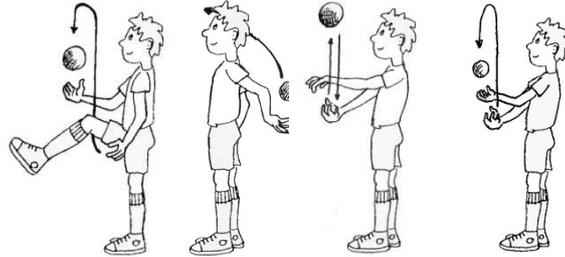


Lancer balle sur le dos de la main, réception dans le creux de la main.

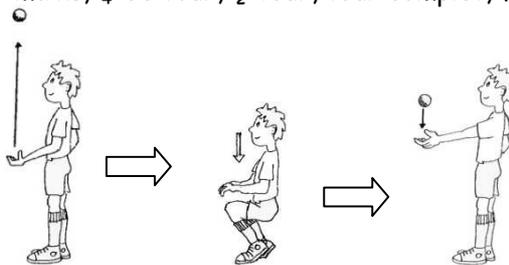
A une main, à deux mains.

Sous la jambe, derrière le dos, sous le bras.

A une main, à deux mains.



« TOP » Lancer la balle suffisamment haut pour faire une action avant de réceptionner l'objet. (frapper des mains, $\frac{1}{4}$ de tour, $\frac{1}{2}$ tour, tour complet, flexion...).

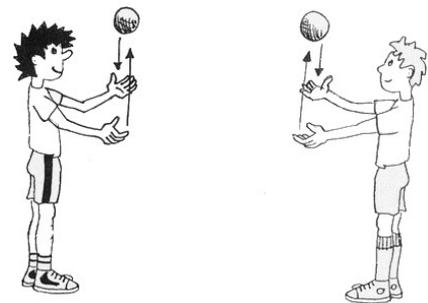


A une main, à deux mains.

Travailler les amortis et les arrêts : doigts, nuque... Travailler les rebonds : genoux



A deux, face à face, travailler en miroir. (le meneur varie ses lancers et le second l'imité).



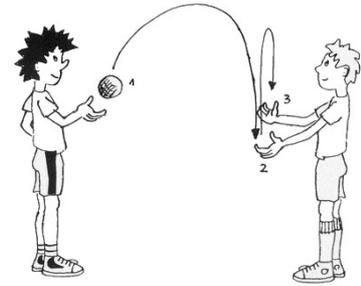
En groupe, idem (jeu du chef d'orchestre)

Par deux, face à face, un objet pour deux. (passing)

1 - Lancer main droite

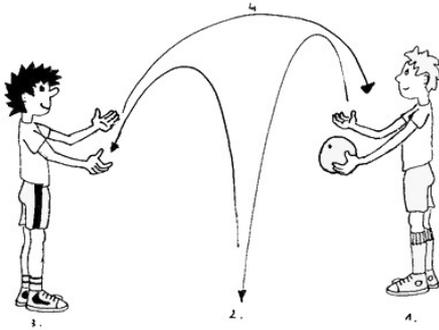
2 - Réception main gauche

3- Après réception main gauche, relancer l'objet vers sa propre main droite (self).



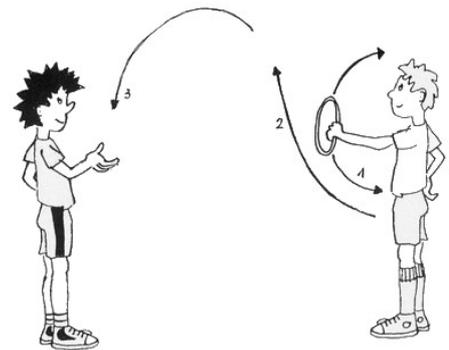
Avec un ballon, je passe avec un rebond.

Alternance rebond, passe haute.

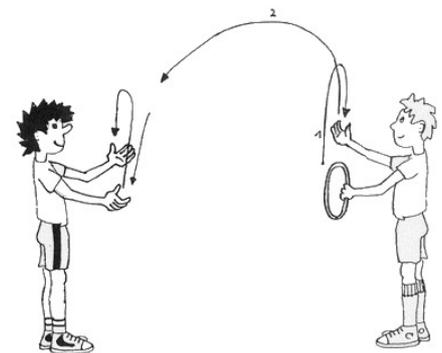


Lancer après un temps de manipulation individuelle (permet de donner le « tempo »).

Exemple : avec un anneau, main droite à la hanche, on amène l'anneau à l'épaule puis on le redescend à la hauteur de la hanche et on le lance au partenaire (en décrivant une courbe).



Commencer avec l'objet dans la main gauche, self puis passing.



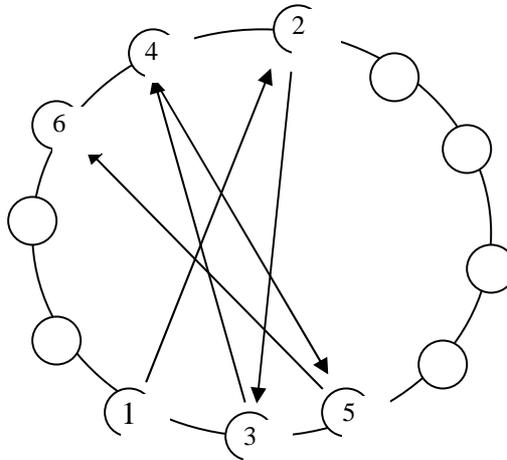
Avec deux objets, on lance main droite, on réceptionne main gauche. On passe l'objet de sa main gauche à sa main droite puis on recommence. Les deux objets doivent décrire une courbe. On lance le deuxième objet lorsque le premier est au sommet de sa courbe.

En groupe : Former un grand cercle, une balle circule de jongleur en jongleur ; introduire une deuxième balle puis une troisième...Changer de sens au signal donné.

On reçoit la balle main droite, on se l'envoie dans la main gauche puis on la passe à son voisin de gauche...

« La rosace » Faire un grand cercle, un joueur au centre qui envoie la balle aux joueurs du cercle qui la lui renvoie ; Au fur et à mesure, augmenter le nombre de joueurs au centre du cercle.

Un grand cercle : une balle, un jongleur envoie sa balle au jongleur qui est en face de lui. Celui-ci renvoie la balle au jongleur qui est à la droite de celui qui vient de la lui envoyer ... une balle puis deux, puis trois...



Passe et suit : un grand cercle, un objet. Je le lance à celui qui est en face de moi et je vais prendre sa place. Quand je reçois je relance à droite de celui qui vient de m'envoyer l'objet. Une balle, puis deux, puis trois...

Travail dans l'espace : lignes, colonnes, opposition groupes d'individus, utilisation de tous les niveaux : sol, chaise ou échelle pour mettre de la hauteur, magnifier le geste.

Illustrations: David Ziccola - zil Audun le Tiche

Pour en savoir plus sur la jonglerie d'un point de vue technique:

<http://www.jonglage.net>

<http://didier.arlabosse.free.fr/balles/index.html>

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

DVD : A vous de jongler, jonglerie, Volume 1, les balles

DVD : petit à petit, le cinéma (1)

7.1.2. L'équilibre

Préambules à l'équilibre au cirque

Voici plusieurs exercices que l'on peut mettre en place à l'école afin de préparer les élèves à une pratique de l'équilibre au cirque :

Les bases :

Avec le matériel disponible dans les écoles, il suffit de mettre en place des parcours avec plusieurs outils.

Exemple de parcours :

Une poutre au sol, on doit marcher dessus, puis on doit suivre une ligne imaginaire, on s'arrête et on se met en équilibre sur un pied, on reprend la marche et on s'arrête sur un cube, sur un pied etc....

Ces exercices sont souvent accompagnés par un développement lié aux équilibres : on ferme les yeux, on baisse ou on lève la tête, on pose le pied droit, de travers, avec ou sans chaussons etc...

Ces exercices constituent des prérequis indispensables avant le travail avec un intervenant extérieur. Ils permettent également de pouvoir mettre en place des petites présentations de travail.

Le matériel nécessaire est très réduit, on peut pratiquer sur des tapis type tatamis, avec des agrès simples comme des poutres au sol, des cordes, ou des outils pédagogiques composés de serpents, petites formes en mousse, etc..

7.1.3 L'acrobatie

Exemple d'échauffement possible :

Dos :

- Le chat et le dos rond : faire prendre conscience que la tête est le « gouvernail » du corps : je regarde devant moi pour avoir le dos droit, je regarde mon ventre pour arrondir mon dos.
- Faire poser très légèrement, la main d'un camarade sur le dos pour servir de point de repère.
- Le chat qui s'étire.
- L'enroulement de la colonne vertébrale : penser au poids qui nous emmène vers le sol.

Epaules, bras, poignets :

- « Le bof » : hausser les épaules : les 2 ensemble, l'une après l'autre accompagner de la respiration.
- Les moulins : petits (poignets), moyen (à partir du coude), grand (à partir de l'épaule). Penser à mettre une main sous le coude pour servir de repère.

Le cou :

- Jeu du « oui/ non »

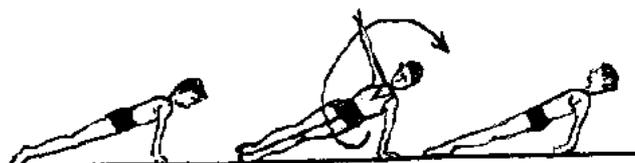
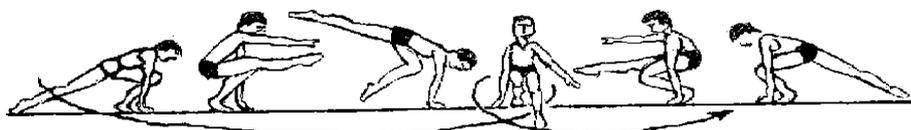
Jambes :

- « L'escrime »
- Le jonglage imaginaire avec le genou et le pied.
- Le canard

Préambules à l'acrobatie au cirque

Voici plusieurs exercices que l'on peut mettre en place à l'école afin de préparer les élèves à une pratique de l'acrobatie au cirque :

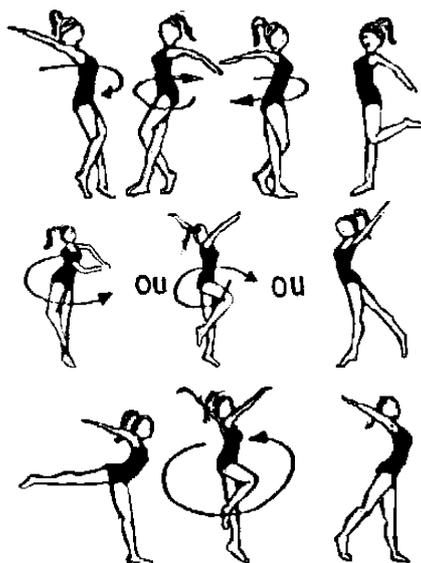
Les Liaisons :



Maintien et force :



Pirouettes :

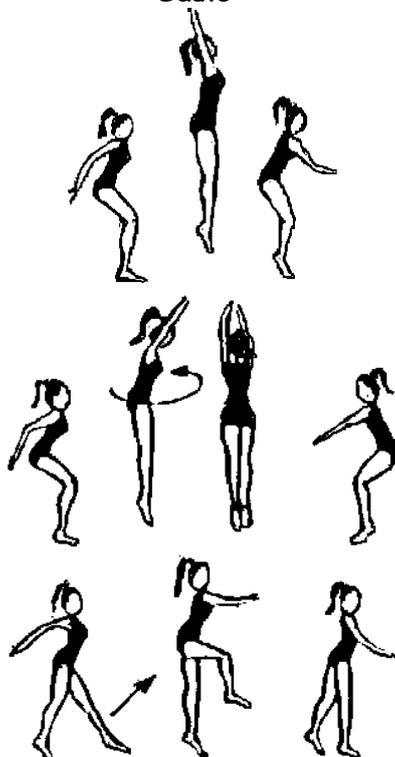


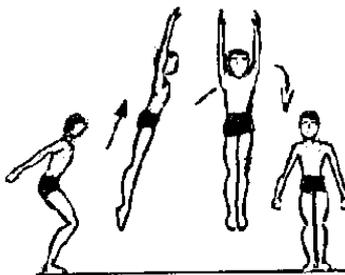
Rotation avant :



Initiation à la roulade avant, être très attentif aux positions des mains et du cou pour éviter les blessures. La tête ne doit pas se poser au sol, une position accroupie au départ est plus sécurisante.

Sauts :





Pyramides :

On peut également attaquer une base de travail sur les pyramides simples :

1. Une base à deux enfants accroupis l'un à côté de l'autre, bien serrés, nuque droite, dos plat ou rond, surtout pas plié.
2. Un autre enfant se pose debout ou accroupi sur l'iliaque de ses camarades. Les appuis sont sur l'os du bassin et les épaules. Être attentif aux poids répartis sur les deux élèves de la base.

NOTA : tous ces exercices nécessitent un échauffement des muscles et des articulations. Ces échauffements peuvent être menés de manière très ludique, comme avec une course imaginaire en forêt où l'on doit éviter des obstacles, etc...

Matériel : sols type gymnase ou carrés de matelas DIMA, matelas de réception épaisseur 20cm pour l'apprentissage des roulades.

7.2 L'interdisciplinarité :

7.2.1 Des pistes pédagogiques en Musique

7.2.1.1 Extraits musicaux en lien avec le thème du cirque.

- **Le cirque de Giuseppe.**

Conte musical : Compositeur Piotr MOSS (né en 1949 en Pologne)

Livret : Jean Louis Bauer

La musique est descriptive, elle illustre le texte.

Par exemple pour les numéros de cirque :

Les clowns (une claque), la panthère (un tango), les éléphants (grave et lent), les écuyers et les zèbres (un galop), la pyramide (de plus en plus aiguë), la trapéziste (une musique « aérienne »), les prestidigitateurs (le « glissando » d'une colombe s'échappant d'un chapeau), le fakir (une musique orientale), ...

- **Le carnaval des animaux**, Camille SAINT SAENS

Evocation d'animaux : (l'éléphant, la volière, ...) ou d'ambiances : (la fluidité de l'aquarium par exemple).

- **Parade** de SATIE

Musique de ballet (création en 1917) sur une inspiration de Jean Cocteau.

Les costumes et les décors furent réalisés par Picasso.

La scène se déroule autour d'un théâtre forain où des bonimenteurs essaient d'attirer le public. On y rencontre un prestidigitateur chinois et des acrobates.

- **Pétrouchka**, Igor STRAVINSKY

C'est un ballet qui raconte l'histoire d'une marionnette clown qui tombe amoureuse d'une marionnette ballerine dans un théâtre à la kermesse de St Pétersbourg.

Le 4^{ème} tableau qui s'intitule « Fête populaire de la semaine grasse » évoque des airs de danse, un montreur d'ours, un combat entre Pétrouchka et son rival.

Dans cet extrait, le compositeur construit sa musique comme dans un film avec des coupures, des zooms. C'était très innovant à cette période.

- **Musiques de films** : « Les clowns », film de FELLINI

Musique de Nino ROTA

- Extraits de la série « **Imaginations** » pour l'expression corporelle : la balançoire, le manège, ...

- CD « **Musiques de cirque** », Auvidis, Ed Lugdivine.

7.2.1.2. Production sonore en lien avec le thème du cirque.

- A partir de différents déclencheurs :

- une écoute : voir point précédent

- des numéros de cirque : réalisés, mimés ou devinés

- une histoire (un album), ou un texte poétique

- des images ou un tableau
- un événement vécu : un spectacle auquel on a assisté

- Avec différents moyens : le corps, la voix, des matériaux (papier, bois, ...), des objets, des instruments, des musiques existantes.

- Différents types de productions : bruitages, paysage sonore, ambiance, séquence rythmique, thème mélodique, ...

- Production en direct ou enregistrement.

7.2.1.3. Répertoire vocal.

- **Cycle 1** : Bravo les clowns, Sophie Ireson
Le cirque, Sophie Ireson

- **Cycle 2** : Le clown, Mannick et Akepsimas
Pauvre petit acrobate, Jean Naty Boyer

- **Cycle 3** : Le funambule, Lai et Caussimon
Attention mesdames et messieurs, Michel Fugain

7.2.2 Des pistes pédagogiques en Arts Visuels

Ces pistes s'appuient sur les axes développés dans les programmes de 2002. Elles ne sont pas exhaustives. Chaque enseignant pourra puiser dans ces domaines pour construire son projet avec ses élèves.

LE DESSIN

Objectifs :

- Les ébauches et les esquisses sont au départ de tout projet : le dessin est l'axe fondateur de la discipline
- Utiliser les outils du dessin : mine de plomb, carré, fusain, craie grasse, craie sèche, feutre, pinceau, porte - plume, calame, paille, coton - tige, cure -dent, ...
- Exploiter des techniques diverses : peinture, gravure, monotype, lavis, aquarelle,...
- Se constituer un carnet de croquis, cahier de mémoire.

Quelques pistes pédagogiques :

- **dessiner les personnages**, les différents numéros du cirque et les animaux (dans différentes postures, de différents points de vue, selon différents cadrages, en mouvement, en équilibre, en élévation, ...);
- **dessiner des architectures** de cirque (le chapiteau, les caravanes, la cage centrale, une installation, la ménagerie ...)
- **traduire les numéros mis en lumière** : le clair/ obscur, les ombres portées...
- **dessiner un cirque imaginaire** : animaux et artistes de fiction, insolites, fantastiques...
- **traduire des expressions** : les visages et le maquillage. (ex : inventer des maquillages avec sa propre photo agrandie)

LES COMPOSITIONS PLASTIQUES

Objectifs :

Travailler les compositions plastiques, c'est :

- Explorer des techniques.
- Faire des expériences et des investigations sur les outils, les matériaux, les supports, les objets, en précisant ses intentions et sa démarche, et en anticipant les résultats.

Quelques pistes pédagogiques :

- **Peinture :**
 - Travailler la couleur (les animaux/ les artistes du cirque ; les primaires/ secondaires ; les contrastes ; couleurs réalistes, nuancées, irréalistes) .
 - explorer les matières (la matité du sable/ les brillances des costumes/ les pelages des animaux ; la touche des impressionnistes/des pointillistes/ des expressionnistes....).
 - privilégier la forme dans l'espace (simplifier et géométriser selon les procédés des cubistes ; reconstituer des personnages ou animaux du cirque à l'aide de formes géométriques ; travailler sur différents formats et s'adapter au support ; ...).
 - travailler la lumière (et les ombres portées), le cadrage.
 - Peindre l'espace du chapiteau (traduire la profondeur, le lointain, le flou...).
- **Collage :**

- « dessiner avec des ciseaux » et réaliser une composition par collage (papiers gouachés, papiers canson, kraft, papier peint, papier cadeau, tissu ...).
- réaliser un photomontage (par assemblage de divers éléments découpés).
- travailler les techniques mixtes (ex : choisir un numéro et le traduire en associant collage /impression/dessin / peinture).
- **Relief** : représenter un numéro ou un personnage sur un bas-relief (en polystyrène extrudé/ dans une plaque de plâtre/ dans des plaques de terre / en pâte à sel / mosaïque)...Utiliser les gouges ... et objets détournés (ciseaux, clous, tournevis...) pour graver.
- **Volumes** : réaliser des figures de cirque :
 - en utilisant différentes techniques d'assemblage (papier / bandes plâtrées / fil de fer/bois / matériel de récupération).
 - en modelant dans la masse (terre / pâte à sel / pâte auto - durcissante).
 - en taille directe (pierre de Jaumont / savon / stéatite) : en variant les postures / cadrages / mouvements / équilibres / élévations.
 - réaliser une installation / une maquette / des marionnettes.
 - étudier la notion d'équilibre à travers la construction d'un mobile simple.
 - détourner des objets usuels pour construire des caravanes (ex à partir de boîtes).
 - puis faire une mise en scène des numéros et les photographier.

LE REGARD SUR LES IMAGES/ L'IMAGE ANIMÉE : CINEMA ET VIDEO

Objectifs :

- Montrer aux élèves des images de toutes sortes (images fixes : œuvres d'art, affiches, photos, photos de presse, illustrations, albums, bandes dessinées ; des images animées : dessins animés, cinéma, vidéos, images numériques).
- En dégager leurs rôles, leurs caractéristiques.
- Agir sur elles.
- Exercer son esprit critique.

Quelques pistes pédagogiques à partir d'une ou plusieurs images :

- **Analyser une image** : recenser les éléments importants :
 - *les éléments généraux* : sujet / décor/ personnages/ objets ; les repères sociaux culturels : époque / lieu/ temps ; observation des interrelations : des personnages /des mises en scène / des objets.
 - *les éléments picturaux* : technique / outils / supports / formes / manière et matière / gestes et traces / couleurs /mouvement, direction / lumière.
 - *la composition*: organisation de la page / cadrage / angle / champ / perspective.
 - *les caractéristiques* : sens / auteur/ histoires et anecdotes.
 - *les impressions de chacun*.
 - *prolongements éventuels*.
- **Agir sur une image** : Manipuler l'image avec intention, et constater les transformations :
 - la reproduire (en changeant sa taille ; la / les couleurs ; en la reproduisant et en la répétant plusieurs fois ; en la reproduisant avec une autre technique).
 - isoler : un détail (le choisir, l'isoler, l'extraire, l'agrandir), ou supprimer un détail, ou certaines parties de l'image (avec de la peinture, des encres, des collages).
 - transformer l'image : en altérant, en provoquant des « accidents » (percer, trouser, lacérer, déchirer, couper, froisser ...) ; en transformant l'image en objets en trois dimensions.
 - associer : en imaginant un contexte à l'image (notion de hors champ, notion de hors échelle, notion de citation dans le cas de l'utilisation d'une œuvre d'art) ; en ajoutant par le graphisme, le trait (des signes, des lignes, des points, des mots, des détails) ; en assemblant, en

associant une image et un /ou des objets, une autre image, une matière, un matériau (assemblage, mise en scène d'objets) ; en imaginant une présentation personnelle et originale de l'image (mise en cadre, mise en scène, mise en boîte).

- **Réaliser une affiche de cirque** : analyser de nombreuses affiches ; faire des projets et des essais (esquisses) ; choisir la technique (dessin, peinture, collage, infographie...) et la typographie.
- **Créer une image animée à tirette** : (ex : pour faire apparaître/ disparaître un lapin dans un chapeau).
- **Fabriquer un zootrope** sur le thème du cirque.
- **Prendre des photos** de cirque, les transformer.
- **Produire des images en utilisant les outils informatiques** : photo filtre, photo2sketch, (traitement des images), movie-maker, studio9 (réalisation de films d'animation)

LES ŒUVRES D'ART « L'approche et la connaissance des œuvres »

- L'étude se fait à travers une mise en relation entre les productions des élèves et des œuvres et des démarches d'artistes (ce qui montre l'importance de l'action préalable).
- L'étude se fait à travers la découverte du patrimoine local, à travers un certain nombre d'œuvres qui mettent en place les bases d'une culture commune. (IO 2002).

De nombreux artistes se sont passionnés pour l'univers du cirque :

Quelques œuvres : (liste non exhaustive)

- **Dessin/ peinture** :
 - Gustave DORE : *Les Saltimbanques, 1874*, musée Bourgoin Clermont-Ferrand : une analyse de l'œuvre sur le site du musée de Clermont-Ferrand.
 - Pablo PICASSO, *Le Cirque forain, 1922*, Musée Picasso Paris ; *La famille d'acrobates, 1905*, Konstmuseum Göteborg ; *L'acrobate à la boule*.
 - Marc CHAGALL : *L'acrobate, 1914* ; *Cirque bleu, 1950* ; *Le jongleur, 1943* ; *Le magicien*.
 - Georges SEURAT : *Le Cirque, 1891* musée d'Orsay Paris ; un scénario pédagogique autour de l'œuvre sur le site du CNDP.
 - Fernand LÉGER : *Composition aux cinq clowns, 1953*, coll. particulière ; *La grande parade, 1950-1953* ; Album : *Le cirque*, musée Fernand Léger Biot.
 - Jacques VILLON : *L'écyère, 1951*, musée des Beaux-Arts Lyon
 - Edgard de Gas (DEGAS) : *Miss Lola au cirque Fernando, vers 1879*, National Gallery Londres ; *Au cirque, vers 1879*.
 - Raoul DUFY : *Acrobates sur un cheval de cirque, 1934*.
 - Ernst KIRCHNER : *Les chevaux du cirque*.
 - Pierre RENOIR : *Claude Renoir en clown*.
 - Georges ROUAULT : *Clown au cirque, 1868*, *Tête de deux clowns*.
 - Pierre BONNARD : *L'écyère, 1897*.
 - Robert DELAUNAY : *Rythme n°1*, Centre Georges Pompidou Paris.
 - Henri de TOULOUSE-LAUTREC : *L'écyère (au cirque Fernando)*.
 - A. WATTEAU, F. GOYA, M. UTRILLO, B. BUFFET, W.H. BROWN ...
- **Photographie** :
 - Cindy SHERMANN : *Untitled #, 2004*.
 - Yves CASSAN : une série de photographies sur *le cirque, 1985*.
 - Henri CARTIER-BRESSON : *Mariage, 1973*.
- **Collage** :

- Henri MATISSE : *Monsieur Loyal, Le Clown, L'Avaleur de sabre, Monsieur Loyal, L'Ecuyère*, dans le livre *Jazz, 1943*, Centre Georges Pompidou Paris.
- **Volumes** :
 - Alexander CALDER : *The Brass Family, 1927 ; Le Cirque, 1929* (figurines animées en fil de fer + matériaux).
 - Emmanuel FREMIET : sculptures d'animaux sauvages de cirque.
- **Cinéma** : des films et des cinéastes :
 - *Le Cirque*, de Charlie CHAPLIN (1928): un dossier sur le site de « Ecole et cinéma » de l'Académie de Toulouse ; coll. « Petit à petit le cinéma » CNDP.
 - Collection « Petit à petit le cinéma n°1 » CNDP :
 - *Le cirque de Calder*, de Carlos VILARDEBO.
 - *Le cirque Joyeux*, de Jiri TRNKA.
 - *Kiriki, acrobates japonais*, de Segundo DE CHOMON.
 - *Notes on the Circus*, de Jonas MEKAS.
 - *Les monstres*, de T. BROWNING (1932).
 - *Sous le plus grand chapiteau du monde*, de C.B. de MILLE (1952).
 - *La nuit des forains*, d'I. BERGMAN (1953).
 - *La Strada* (1954), *Les clowns* (1970), de F. FELLINI.
 - *Le plus grand cirque du monde*, de H. HATHAWAY (1964).
 - *Yoyo*, de P. ETAIX (1965).
 - *Parade*, de J. TATI (1974).
 - *Les ailes du désir*, de W. WENDERS, (1987).

7.2.3 Des pistes pédagogiques en Littérature et langue orale et écrite

- Les ouvrages traitant du cirque dans la littérature de jeunesse sont innombrables.
- Ce document fait référence au corpus d'ouvrages sélectionnés par le CDDP dans les valises concernant chaque cycle.

Un peu d'histoire :

Le cirque a un peu plus de deux siècles d'existence (1768), mais c'est surtout au début du 19^e siècle que la littérature de jeunesse s'y est intéressée et plus particulièrement à ses animaux : On citera par exemple *Histoire d'un âne et de deux jeunes filles* de Jules HETZEL (1874), sorte d'autobiographie d'un âne qui devient âne savant. Mais ce type d'ouvrage s'adresse surtout à des enfants d'origine aristocratique.

Toujours au 19^e siècle, il y a beaucoup de récits romanesques dans lesquels le cirque est un lieu de distraction, mais aussi celui qui permet les voyages. Le côté marginal du cirque fascine les écrivains et leurs lecteurs. Mais ce sont surtout des récits stéréotypés : le cirque repose souvent sur des images négatives avec des enfants vendus (*Sans famille*, d'Hector MALOT, 1878) ou des animaux maltraités.

Au 20^e siècle, le cirque est toujours un merveilleux tremplin de l'imaginaire pour faire écrire les auteurs de littérature de jeunesse, même si on constate que tous ces récits sont souvent assez éloignés de l'univers réel du cirque. En effet, pour en avoir une idée précise, il vaut mieux lire des documentaires comme celui de Peter SPIER, *Cirque Mariano*, L'école des loisirs).

Actuellement, dans la littérature de jeunesse, le cirque est un univers perçu différemment selon les auteurs

7.2.3.1 Le cirque, un univers particulier :

A) Un monde clos où on peut s'éclater

Fou de cirque

Edgar KERET / Rutu MODAN

Ed. Albin Michel jeunesse 2000 (Hébreu), 2004 (français)

Le monde à l'envers : dans ce texte, ce sont les enfants qui sont sérieux et le père qui est « fou de cirque ». Le récit est à la première personne, c'est le fils qui raconte la passion de son père qui est telle que celui-ci va s'engager au cirque.

Les illustrations sont redondantes au texte, mais elles sont pleines d'humour : contraste entre la mère en tailleur qui tape sur son ordinateur et le père qui repasse. On casse les stéréotypes !

Le père est toujours en mouvement, c'est lui l'enfant qui s'enthousiasme. Quant aux enfants, ils sont raisonnables, ils regardent le père d'un air amusé, comme des parents devant leur enfant. C'est ce qui fait l'humour du livre, ce renversement de rôles.

Pistes pédagogiques :

3. **Arts visuels** : compléter la double page du premier spectacle avec des spectateurs inventés, dessinés et découpés, mais dans l'esprit de ce qui est déjà dessiné, c'est-à-dire qu'il faut faire une lecture fine des spectateurs présents : des amoureux qui ne regardent rien, une maman et son bébé qui pleure, la mère avec son portable, un vieillard attentif.
4. **Ecriture** : écrire le texte de Monsieur Loyal annonçant « le plus grand cirque du monde » et le dire devant la classe.

Les voisins font un cirque le dimanche
Gérard MONCOMBLE / Natali FORTIER
Ed. Thierry Magnier 2003

Le livre commence par une invitation à entrer dans la vie des habitants de l'immeuble de l'Allée des Mimosas, bloc 1, escalier A.

*Allée des Mimosas, bloc 1, escalier A,
Toute la smala est là qui fait son cinéma
A chaque étage, ça déménage !*

Le lecteur fait connaissance des différents occupants en découvrant un appartement par page.

Appartements 3, 4 et 5 :

Appart numéro trois, le marabout Bonga

Du chagrin ? Pas d'boulot ? Des pépins ? Un bobo ? Va voir le marabout. Il a réponse à tout. Et les gris-gris, ça n'a pas d'prix.

Appart numéro quatre, Alexandre Bellâtre

Un nerveux, un timide qui se prend toujours pour un caïd toujours accompagné par ses coucouche-panier, Brutos, Féroce, les deux molosses.

Ensuite, on apprend que le dimanche, tout change, les habitants de l'immeuble deviennent tous artistes dans leur cirque. Voilà donc le bloc 1 de l'allée des Mimosas qui présente son spectacle :

Le marabout Bonga devient

Le magicien Sensass Fait des tours de passe passe ... C'est l'cordon bleu d'la poudre aux yeux

Et Alexandre Bellâtre est un dompteur :

Quand ils ont l'bec ouvert

Ça fait des courants d'air !

Mais l'dompteur serre les fesses

Tripote leurs dents de sagesse

Et dans un gros frisson

Enfonce sa tête au fond

Des mandibules des gros pitbulls.

Quand le spectacle est terminé, chacun rentre chez soi

Ciao, chacun chez soi !

Voilà un album plein de gaîté et de poésie, qui joue sur l'expression « faire le cirque » qui devient « faire un cirque ». Chacun vit sa vie la semaine, mais quelle communauté le dimanche ! Et chacun exploite ses talents. Le message de cet album pourrait être que nous avons tous des talents cachés, qui que nous soyons. C'est aussi un message en faveur des quartiers peu attirants, des cités dortoirs.

Pistes pédagogiques :

5. Après découverte au travers de l'image et du texte de chaque habitant, on imagine quel numéro il va produire. On va ensuite comparer avec ce que les auteurs ont proposé.

B) Un monde où l'imagination se donne en spectacle :*Le cirque aux étoiles*

Hélène KERILLIS / Isabelle CHATELLARD

Bilboquet 2006

Léo est puni, il doit aller sous sa tente. Le soleil perce la toile, on dirait des étoiles. Et Léo va se laisser emporter par son imagination...

A partir de là, **grâce aux** illustrations sur fond rouge, visiblement on est au cirque. Léo fait des rencontres étranges :

Un' patte en long

Des grenouilles acrobates

Un vol de lili-belles

Tous ces personnages participent à la fête des étoiles. D'ailleurs une souris dit à Léo : « Tu ne sais pas que c'est la fête des étoiles, aujourd'hui ? »

On comprend que ces personnages sont issus de la colère retombée de Léo. Il est puni, obligé de réfléchir à sa relation avec son petit frère. D'ailleurs, les différents personnages que son imagination fait défiler sous la tente devenue chapiteau lui rappellent combien il a été méchant avec ce frère :

Toi aussi, tu as crevé un ballon, tout à l'heure, c'était celui de ton petit frère !

Et ton petit frère, tu ne t'es pas moqué de lui ? Tu as échangé un crabe mort contre un seau de plage tout neuf !

A chaque évocation du petit frère, on voit apparaître ce dernier et son frère Léo et l'illustration, parfaitement redondante et sans décor évoque la bêtise faite. Rien à voir avec les belles illustrations hautes en couleurs de ses rêves ! L'histoire se termine bien : Léo s'endort, puis se réveille, sort de sa tente et va offrir son ballon à son frère.

Pistes pédagogiques :

6. **Arts Visuels** : Monochrome : qu'est-ce qui est rouge ?

- Chercher dans des magazines, des catalogues ce qui est rouge et remplir différentes figures géométriques de ces papiers déchirés ou découpés. Chercher à produire un effet dû à la couleur (non figuratif), réaliser une galerie de tableaux rouges à afficher. Penser à montrer ensuite des tableaux d'Yves Klein (bleu), de Soulages (noir).

- Développer le lexique avec des termes utilisés en peinture : carmin, écarlate, pourpre, vermillon : chercher à quoi correspondent ces rouges, on peut là aussi faire une exposition.

- Inventer des artistes inconnus : sur fond rouge (papier kraft peint, par exemple, pour avoir l'effet du livre) : collage de personnages inventés par les élèves, des artistes que l'on baptisera de noms poétiques.

7. **Français** :

- Rechercher des expressions avec rouge : « rouge comme une tomate », « rouge cerise », « voir rouge », « sortir du rouge », « être dans le rouge », « le rouge lui monte au front », etc.

- Découvrir des adjectifs comme carmin, écarlate, pourpre, vermillon. Ces mots magnifiques peuvent être utilisés comme déclencheur d'écriture : écriture poétique avec « carmin comme

..., écarlate comme..., etc. On veillera à chercher des images étonnantes); ou encore l'histoire de quatre fillettes

- Inventer des personnages à partir des couleurs: l'histoire des quatre fillettes qui s'appelleraient Carmin, Ecarlate, Pourpre et Vermillon.

C) Un monde merveilleux :

La nuit de l'étoile d'or

ELZBIETA

Lutin poche (1993 L'école des loisirs, 2001 Lutin poche)

Il s'agit d'un conte de Noël où des petits lapins cherchent où est tombée l'étoile vue dans le ciel. Cela nous rappelle l'étoile qui conduit les rois mages à Jésus qui vient de naître. D'ailleurs c'est l'hiver et les lapins sont trois...

Mais un clown les conduit à un cirque ambulante qui allait donner un spectacle au milieu des bois.

Peut-être est-ce ici que je reverrai mon étoile, se dit Fenouillet lorsque le spectacle commença sous le chapiteau illuminé. Mais étourdi par la musique, ébloui par les jongleurs, les trapézistes les clowns et les acrobates, il n'y pensa plus.

L'étoile est en fait une écuyère :

Quelle étoile était belle ! Fenouillet la reconnut aussitôt. C'était elle, son étoile d'or !

Le spectacle terminé, les lapins rentrent chez eux, c'est la nuit de Noël, les parents les attendent avec des cadeaux et une étoile en haut du sapin.

Cette histoire, c'est aussi pour Elzbieta une façon de faire revivre les contes de Grimm que lui racontait sa marraine, qui l'a élevée, jeune orpheline.

D) Un monde qui peut être hostile :

Un artiste chat

Jean-C DENIS

Seuil Jeunesse 1998

Dans cet album, le cirque est un milieu hostile, aliénant. Pedro le chat savant finit par s'en échapper. Il veut une vie de chat ordinaire. C'est un artiste : il peint, dit des poèmes, joue de la musique. Il s'installe chez Sancho qui, après l'avoir rejeté, vit en parfaite entente avec lui. A tel point que lorsque le dresseur de chats veut acheter Pedro, Sancho refuse malgré la liasse de billets que lui fait miroiter le dresseur.

Ici, le cirque, c'est l'endroit que l'on veut quitter. Cet album nous montre l'envers du décor : les animaux dressés contre leur gré, les dresseurs pas toujours respectueux des animaux.

Au début, le narrateur, c'est le chat, même si le récit n'est pas à la première personne :

9. Pedro, combien font 7 et 3 ?

10. Pedro, combien font 3 et 2 multipliés par 2 ?

La réponse était toujours la même : dix petits coups de patte sur une clochette. Rien n'est plus ennuyeux que d'être un chat savant.

La deuxième partie de l'album nous montre le point de vue de Sancho (illustrations et texte) ; tout d'abord on le suit, puis renversement de situation, le lecteur se retrouve à la place du chat, face à Sancho.

*Comme chaque matin, Sancho descendit l'escalier et se rendit directement à la cuisine...
Dehors, sale bête !*

Ensuite le narrateur est extérieur :

Les souris étaient la hantise de Sancho, aussi fut-il décidé que Pedro aurait le droit de rester aussi longtemps qu'il y aurait des souris à chasser dans la maison.

Le texte de JC Denis véhicule plusieurs messages : bien évidemment il s'élève contre tout dressage, toute privation de liberté. Le cirque n'est ici qu'un prétexte.

C'est aussi un texte qui parle des talents cachés, de ceux que l'on ne veut pas toujours voir. Ici, c'est l'amie de Sancho qui va comprendre que Pedro est talentueux.

Mais c'est aussi l'histoire d'une rencontre, celle de Pedro et Sancho, que tout oppose, mais qui est le récit d'une belle amitié que même les billets du dresseur ne pourront interrompre.

Les illustrations, par un habile jeu de zoom, nous interpellent comme des images de film. Il y a également beaucoup de mouvement et des personnages proches de la caricature et de la BD.

Pistes pédagogiques :

8. L'énonciation : repérage des narrateurs successifs (texte photocopie et surlignage de couleur différente suivant le narrateur). Echange autour des moyens utilisés par l'auteur.
9. Etude fine des illustrations.

7.2.3.2. Le clown, une figure incontournable et attachante :

A. Etre clown sans cirque :

Toi + Moi = Nous
ELZBIETA
Pastel 1998

Trou-Trou
ELZBIETA
Pastel 1995-1996

Deux histoires du même auteur-illustrateur avec un clown pour héros, mais un clown sans cirque.

Dans 1, c'est une histoire d'amour, chacun cherche l'autre et finit par le trouver.

-Tu n'es jamais là quand on a besoin de toi !

-Tu ne comprends vraiment rien de rien me dit mon petit cœur. C'est pourtant facile ! Parce que je ne veux plus jamais te quitter !

Dans 2, un petit clown fait un, deux, trois, plusieurs trous. Le côté facétieux du personnage justifie son costume. A chaque fois, il se passe quelque chose :

Dans l'huitième petit trou,

Gentil ou bien méchant ?

Habite un petit monstre

Qui monte et qui descend.

Pourquoi un clown dans ces deux histoires pour petits ? Pourquoi pas...

Dans 2, le côté facétieux du personnage justifie le costume. Dans 1, Elzbieta a-t-elle voulu rendre cette histoire de chasse à l'amoureux qui part un peu plus légère en faisant s'aimer un couple de clowns ? Les interprétations sont ouvertes...

Pistes pédagogiques :

10. chercher d'autres petits trous possibles, avec d'autres surprises à la clé !
11. développer le jeu dramatique : choisir des pages à dire p20, p22, p24 (Toi + Moi)
12. Raconter en détail ou mettre en images certaines situations : le déjeuner croisière, la visite du phare, la vente-dégustation des produits de la mer p28.
13. Exploiter la technique d'illustration utilisée par Elzbieta dans « Toi + Moi ». comment faire pour avoir le même effet dans une vraie situation-problème?

B. Le nez rouge du clown :

Vous n'avez pas vu mon nez ?

Antonin LOUCHARD

Albin Michel jeunesse Collection Zéphir 1996 2006

Une structure classique en randonnée : René le clown perd son nez et part à sa recherche.

Je suis sonné sans nez !

Fit René sous son bonnet.

Je deviens maboul sans ma boule

Et je ne peux plus travailler !

Il cherche sous le chapiteau, l'éléphant lui propose un ballon :

Ce n'est pas mon nez, fit René

Si d'aventure je le posais au milieu de ma figure

Je disparaîtrais tout à fait.

Hercule lui propose des haltères :

Ce ne sont pas des nez, fit René,

Si d'aventure je les posais au milieu de ma figure,

Ma tête tomberait ;

René continuera à chercher son nez jusqu'à la ville, pour finalement le trouver sous son oreiller :

C'est mon nez ! Je l'avais rangé pour ne pas l'égarer !

Les illustrations complètent le texte, c'est bien de le faire remarquer par les enfants : on ne dit pas *ballon, pommes, bulles, haltères*, c'est l'image qui montre à chaque fois ce que c'est :

Des nez, en voici à foison, dirent les poissons.

Pistes pédagogiques :

14. Comme toujours avec les récits à structure répétitive, on peut rajouter des épisodes avec les élèves. Ce qui pourrait donner :

Qu'est-ce qui est rond et rouge ?

Pourquoi ça ne va pas pour faire un nez à René ?

- Si l'on crée des illustrations, on veillera à respecter l'équilibre de la relation entre le texte et l'image. Il importe de ne pas faire tout dire par le texte.
 - On peut faire remarquer aux élèves la manière dont les illustrations complètent le texte. On ne nomme pas « *ballon, pommes, bulles, haltères* », c'est l'image qui montre à chaque fois ce que c'est : « *Des nez, en voici à foison, dirent les poissons.* »
15. Le texte peut aussi être exploité de manière poétique : René s'exprime en faisant des rimes, c'est sa particularité. On peut travailler la conscience phonologique, sur [e] en particulier : René, nez, etc.
 16. L'écriture des autres épisodes peut elle aussi se faire avec des rimes.

Le voyage d'Oregon

Rascal

L'école des loisirs 1993

Dans cet album, c'est son nez rouge qui pèse à Duke le clown nain, d'ailleurs, il finira par s'en débarrasser ! Duke est le clown d'un cirque de Pittsburgh, dans l'est américain. Il va ramener l'ours Oregon en Oregon, à sa demande : « *Conduis-moi jusqu'à la grande forêt, Duke.* »

Duke va sortir grandi de ce voyage initiatique, prêt pour une nouvelle vie : « *Dans le matin blanc, je partirai le cœur léger et la tête libre.* »

Cette histoire est rythmée par un texte inspiré des poèmes de Rimbaud, un texte qui balance, en accord parfait avec les illustrations de Louis Joos.

Pistes pédagogiques :

Cet album fourmille d'idées possibles. De nombreux projets peuvent en découler, comme par exemple celui qui est décrit ci-après, qui allie géographie et maîtrise de la langue. Le binôme Duke/Oregon est remplacé par un binôme choisi par les enfants, suite à un travail collectif ou en groupe. L'idée est de former un tandem où l'un aide l'autre à retourner dans un lieu qu'il affectionne. On remplace les Etats-Unis par la France, ou un autre pays, on détermine le trajet à effectuer et on jalonne ce trajet de cartes postales, qui vont permettre un travail sur le paysage. La production finale est un album, a minima un texte illustré des cartes postales.

17. Travail en poésie sur la comparaison entre *Ma bohème* de Rimbaud et le texte de Rascal (page mais).
18. On peut aussi donner tout le texte à lire (en plusieurs fois) aux élèves sans dire qu'il y a des illustrations. Ils doivent organiser le découpage et prévoir le travail de l'illustrateur.
19. On peut aussi s'intéresser au trajet de Duke et Oregon et faire la lecture des paysages traversés.
20. Projet d'écriture : écrire les suites possibles : que devient Duke ? Que devient Oregon ? Que devient le nez rouge ?

Auguste et le nez rouge

Maura FAZZI / Peter KÜHNER

Ed Nord Sud 1999

On pourrait presque imaginer que cet album est une suite au Voyage d'Oregon. En effet, Auguste trouve un nez rouge ! Ce nez rouge va lui permettre de sortir de la grisaille, il va donner des couleurs à sa vie, il lui fait faire des rencontres. Ce livre traite de la découverte de ce qui donne du sens à la vie. « *Tout en flânant, Auguste rit, plaisante et se fait des amis.* »

Auguste et ses amis montent un spectacle :

Le spectacle est unique au monde,

Aussi merveilleux que dans leur rêve.

Et tout cela grâce à une toute petite chose ronde et rouge.

Les illustrations, très réalistes, ressemblant à des photos qui jouent sur le noir et blanc et la couleur, sont à regarder dans le détail. Des plans savamment étudiés transforment le lecteur en spectateur.

Piste pédagogique :

21. Toi aussi, tu trouves un petit objet qui change ta vie...

Si des illustrations accompagnent le texte produit, penser à passer du noir et blanc (fusain) à la couleur pour rester dans l'esprit de l'album source.

C. Clowneries :

Clown, ris !

Jacques DUQUENNOY

Albin Michel jeunesse 1995 2005 1984 : diapos, BD, puzzle

Ce petit livre évoque les films avec Charlie Chaplin parce qu'il déroule ses images comme un film en noir, blanc et rouge. On comprend que cette histoire ait d'abord été conçue pour être un diaporama. C'est en quelque sorte le spectacle de Petit Clown et on a deux voix qui se répondent : celle de Petit Clown et celle d'un (ou de plusieurs) personnage (s) invisible (s) que l'on peut supposer être le (ou les) spectateurs.

Que fais-tu, Petit Clown ?

11. *Je fabrique une nouvelle trottinette !*

A repérer : le titre qui joue sur l'homophonie de *clowneries* et *clown, ris !*

Pistes pédagogiques :

22. Inventer d'autres clowneries pour continuer l'histoire.

23. Exploiter l'aspect filmique des illustrations : créer une bande avec une série d'illustrations puis écrire au dos de chacune d'entre elles le texte qui va avec. On glisse la bande dans un kamishibai et au fur et à mesure que les images défilent, un enfant lit les textes qui correspondent à l'image. Excellent pour travailler la lecture à voix haute !

Kamishibai : théâtre japonais, facilement réalisable avec une boîte dont on a découpé le couvercle pour que ça fasse comme un écran.

24. Regarder des films de Charlot.

7.2.3.3. Des albums aux illustrations remarquables :

Ah, quel cirque !

Muriel OTELLI / Photographe : Philippe UGETTO

Seuil jeunesse 2000

Philbert

Samuel RIBEIRON

Didier jeunesse 2003

Le plus grand des petits cirques

Aurélia GRANDIN / Fred CHAPOTAT

Rue du Monde 2006

7.2.3.4. Deux romans :

Emile bille de clown J'aime Lire n°84 Bayard poche

Le lion blanc Michael MORPURGO / Jean-Michel PAYET Folio cadet

8. Les exigences.

8.1 La sécurité et les contraintes de matériel et d'espace

8.1.1 PETIT MATERIEL.

Il est possible de récupérer, de fabriquer ou de faire fabriquer pas mal de matériel. Néanmoins, un petit investissement financier de base est tout de même confortable pour pouvoir se lancer.

—► **MONOCYCLE** 110 à 120 euros.

—► **BOULE D'EQUILIBRE** Environ 220 euros pour une boule de 70 cm de diamètre

—► **ROULEAU AMERICAIN** Environ 75 euros,.

—► **FIL D'EQUILIBRE** environ 760 euros.

—► **ACROBATIE AU SOL, TRAMPOLINE, ACROSPORT**

Utilisation du matériel de gymnastique disponible dans l'établissement.

—► **JONGLERIE : BALLE ET FOULARDS**

Fabrication facile à partir de vieilles balles de tennis et de tissus ; possibilité de peindre et décorer ; pour l'achat, compter environ 5 euros par balle (balle à grain), et 7 euros environ pour 3 foulards

—► **DIABOLOS ET YO-YOS** Environ 15 euros au minimum par diabolo ou par yo-yo;

—► **ASSIETTES CHINOISES ET BATONS DU DIABLE** Environ 40 euros pour 5 assiettes ou 3 bâtons ;

8.1.2. RISQUE OBJECTIF : PROPOSITION D'UNE ECHELLE DE DANGEROUSITE

Afin d'aider dans le choix des disciplines et des ateliers, et de faciliter la gestion de la sécurité, il est proposé un classement des disciplines en fonction de leur dangerosité objective (à l'état brut, avant traitement didactique, car seule la notion de risque subjectif doit subsister pour l'élève !).

RISQUE OBJECTIF				
ELEVE	MOYEN	MODERE	FAIBLE	NUL
BOULE	BIDONS	TRAMPOLINE	PEDALGO VELO ACROBATIQUE	JONGLERIE
ROULEAU AMERICAIN	FIL DE FER	ACROBATIE AU SOL		
MONOCYCLE	ECHASSES	" ACROSPORT "		
	BARRE RUSSE			

8.1.3 SECURITES PASSIVE ET ACTIVE : QUELQUES CONSEILS PREVENTIFS...

Le traitement didactique de l'activité doit aboutir à une élimination du risque objectif. Seul le risque subjectif, perçu par l'élève, doit subsister. Pour aboutir à ce résultat nécessaire, deux outils doivent être utilisés : le traitement passif du risque par aménagement du milieu,; le traitement actif du risque par apprentissage d'habiletés d'évitement

—► **SECURITE PASSIVE**

Les arts du cirque nécessitent l'emploi d'outils qui présentent certains risques. Il est préférable d'acheter, de faire réparer ou entretenir chez des professionnels : boule, monocycle, fil d'équilibre, vélo acrobatique, échasses, trapèze...

—► **SECURITE ACTIVE**

Quelque soit la discipline enseignée, l'élève doit savoir chuter. Il doit donc apprendre à chuter dès la phase de découverte de l'engin, ainsi qu'à identifier le moment où la chute maîtrisée doit être enclenchée (moment où le déséquilibre n'est plus rattrapable). La " chute d'évitement ", ou " chute préventive ", fait donc partie intégrante des contenus d'enseignement sur certains ateliers à risque plus élevé.

—► **CONSEILS " PASSIFS ET ACTIFS " POUR QUELQUES DISCIPLINES :**

Le tableau suivant identifie les dangers principaux, et regroupe un certain nombre de conseils préventifs (passifs et actifs).

CONSEILS DE SECURITES PASSIVE ET ACTIVE POUR QUELQUES DISCIPLINES

	DANGER PRINCIPAL	SECU PASSIVE	SECU ACTIVE
BOULE	Chute arrière.	<ul style="list-style-type: none"> - tapis de sol dès le début, même si le but est de passer sur sol dur plus tard ; - au début, travail sur boule bloquée sur un pneu, ou bloquée par les élèves, sur tapis ; - ensuite, travail avec boule coincée dans un " rail " de tapis (seule les rotations arrière et avant sont possibles). 	<ul style="list-style-type: none"> - descendre de la boule vers l'avant au moindre déséquilibre non contrôlé ; - parade active obligatoire en arrière de la boule ; - dès que l'élève est autonome sur tapis, il est important de le faire passer sur sol dur, avec parade obligatoire sur l'arrière.
ROULEAU AMERICAIN	Chute latérale. Ejection latérale.	<ul style="list-style-type: none"> - rouleau avec butées latérales ; - aucun objet sur les côtés ; - sol non-lisse (moquette) ; - tapis sur les côtés ; - au début, travail avec appuis manuels de face (espalier, table...). 	<ul style="list-style-type: none"> - apprendre à sauter vers l'avant et vers l'arrière ; - aide ou parade systématiques pour chaque nouvel apprentissage (parade à la taille, de face ou de dos).

<p>ECHASSES</p>	<p>Chute.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - commencer sur échasses basses ; - travailler avec " tuteur " (grande perche en bambou par exemple, permettant un 3^{ème} appui au sol). 	<ul style="list-style-type: none"> - le réflexe de lever prononcé des genoux est important à acquérir, évitant les chutes liées aux butées contre les tapis, moquettes... - aide et parade sur les côtés, main sous l'épaule.
<p>FIL</p>	<p>Chute jambes écartées sur le fil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - tapis dessous et autour ; - commencer sur fil bas (50cm.), avant de monter sur fil haut (1 m.) ; - travailler avec " tuteur " permettant un 3^{ème} appui au sol. 	<ul style="list-style-type: none"> - acquérir le réflexe de saut sur un côté en cas de déséquilibre non maîtrisé ; aide et parade sur le côté (main proposée).
<p>MONOCYCLE</p>	<p>Chute arrière.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - travailler avec appui manuel au début (espaliers, caddie, bâton tenu par 2 élèves...) ; - selle à hauteur du bassin environ (assis, les pointes de pieds doivent toucher le sol). 	<ul style="list-style-type: none"> - descendre par l'avant en cas de déséquilibre non maîtrisé, en attrapant le monocycle par la selle avec une main ; - pédaler, s'engager vers l'avant ; - en cas de chute arrière, poser les pieds au sol.

8.2. Les intervenants et les diplômes à exiger

➤ **Le Brevet d'Initiateur aux Arts du Cirque (BIAC) en Moselle**

Le brevet fédéral de contenu pluridisciplinaire s'adresse en priorité à des jeunes issus des Écoles de Cirque, désireux d'aborder l'animation dans le domaine des Arts du Cirque dans le but d'entreprendre ultérieurement une formation d'animateur ou d'enseignant des Arts du Cirque.

Ce brevet permet à l'initiateur de maîtriser les compétences minimales pour faire découvrir aux débutants, sous la responsabilité du responsable pédagogique de la structure, les techniques de cirque en toute sécurité psychique et physique à un groupe d'en moyenne 8 personnes (4 à 15 suivant la technique abordée) à partir de 6 ans.

Pour pouvoir passer le BIAC :

- **Il faut avoir 18 ans**
- **Avoir l'attestation aux 1ers secours (AFPS)**
- **Avoir les prérequis dans les 5 familles**
- **Etre présenté par une école fédérée par laquelle vous êtes licencié et qui attestera de la validité de votre projet**

➤ **Expériences professionnelles reconnues par la DRAC**

Les DRAC (Direction régionale des Affaires culturelles) sont les plus à même de renseigner les enseignants ou éducateurs désireux de travailler en collaboration avec des artistes.

En effet, les DRAC, à travers le conseiller théâtre ou le conseiller à l'éducation artistique, possèdent une connaissance approfondie des ressources cirque dans leur région. Ils connaissent les artistes et leurs capacités d'intervention et peuvent conseiller l'enseignant en fonction de ses attentes et de son projet.

Mais il ne saurait suffire de s'arrêter à un choix sur une liste préétablie. En effet, l'enseignant désireux de monter un projet doit privilégier la rencontre avec l'artiste et s'assurer que le travail pourra s'accomplir sur des valeurs et des objectifs partagés par les différents partenaires. L'artiste devra être véritablement désireux de faire partager ses pratiques, mais aussi soucieuses de faire découvrir les arts du cirque à travers leurs différentes facettes (particularités du métier et d'une culture spécifique, conditions d'exercice propres, itinérance...).

Seuls, les titulaires du BIAC ou les artistes reconnus par la DRAC

peuvent être agréés par l'Inspecteur d'Académie de la Moselle

pour les interventions en milieu scolaire.

9. Les différents dispositifs

9.1 L'atelier artistique

- 20 à 30 heures d'intervention de l'artiste, pendant le temps scolaire, environ 2 heures par semaine.
(le calendrier de l'atelier est demandé)
- La **collaboration artiste et enseignant est indispensable** : projet pédagogique et projet artistique de l'intervenant sont demandés.
- C.V. de l'artiste, validation de la DRAC.
- Financement à parité DRAC, IA. (1150 €)
- Une production finale est attendue.

9.2 La classe culturelle

- Classe **transplantée** dans un cadre artistique ou patrimonial, contact continue avec les artistes.
- Durée : **une semaine**.
- C.V. de l'artiste , validation de la DRAC.
- La **collaboration artiste et enseignant est indispensable** : projet pédagogique et projet artistique de l'intervenant sont demandés.
- Financement à parité DRAC, IA (1500 €).

9.3 La sortie scolaire avec nuitées... à dominante artistique

- Arts du cirque à Languimberg et Vigy
- Danse et/ou musique à La Hoube
- Suivre la procédure des sorties avec nuitées

9.4 La classe à P.A.C.

- Projet sur une année entière ou une partie de l'année, intervention de l'artiste de **8 à 15 heures**.
- Le **C.V.** de l'artiste est joint au dossier. L'artiste doit **posséder un numéro SIRET**.
- Collaboration enseignant artiste indispensable
- Le budget doit être équilibré : **environ 600 €** sont versés par l'Éducation Nationale, essentiellement pour financer l'artiste. Cofinancement : mairie, partenaires, associations...

9.5 L'Action Éducative et innovante ou A.E.I.

- **Objectifs**
- Favoriser la mise en œuvre du **projet d'école**.
- Permettre un travail en commun élèves/équipe de maîtres, élèves/équipes d'un groupe d'écoles voire d'une circonscription.
- Plutôt plusieurs classes voire plusieurs écoles.
- **Avec ou sans intervenant, agrément IA, numéro SIRET** indispensable.

- Le financement est assuré par l'Inspection Académique. Les crédits A.E.I. ne sont pas destinés à se substituer au financement classique qui relève des collectivités locales (équipement, fonctionnement).
Cofinancement : commune, associations..
- L'action aboutit à une production (création d'outils, exposition, spectacle).

Les textes de references:

- Classe à PAC : circulaire n° 2001-104 ; BO n° 24 du 14 juin 2001
- Ateliers de pratique artistique et classes culturelles : circulaire n° 89-279 du 8 septembre 1989, circulaire n° 90-312 du 28 novembre 1990
- Action Éducative innovante : note de service n° 95-139, BO n° 24 du 8 juin 1995



Médiathèque du CDDP de la Moselle
58 rue de Reims
57950 Montigny-lès-Metz
03-87-50-80-27

10. Λεσ αρτσ δυ χιρθυε Βιβλιογ ραπυιε σ'λεχτιωε

Documents en prêt à la médiathèque du CDDP de la Moselle

Il s'agit ici d'une sélection de documents. Pour faire plus ample connaissance avec notre fonds documentaire sur le thème du cirque, veuillez consulter notre bibliographie en ligne à l'adresse suivante :

<http://crdp.ac-nancy-metz.fr/mediatheque/cirque/cirque.html>

Le cirque : aspects documentaires

Livre

Cahiers de cirque. CRDP Créteil, 2003. 18 p. + 10 fiches.

Résumé : Cet ouvrage dresse un portrait du cirque d'aujourd'hui et propose des témoignages d'artistes et de pédagogues.

Vidéocassette

Figures de cirque 1.- CNDP France 5, 2001.- 5 x 13 mn.- Théâtre aujourd'hui

Résumé : Voyage dans le cirque contemporain. Circus Ronaldo, les Flamands voyageurs. Thierry Bouglione et ses fauves. Arts Sauts, trapèze sous bulle. Jérôme Thomas, l'art de la jongle. Sur le fil de Didier Pasquette.

Vidéocassette

Figures de cirque 2.- Paris : CNDP, 2001.- 5 x 13 mn.- Théâtre aujourd'hui

Résumé : Voyage autour du cirque contemporain. Carmino d'Angelo, musique en piste. Alexis Gruss, maître écuyer. Les Acrostiches, trois acrobates au tapis. Nouveaux clowns, nouveaux nez. Un chapiteau pour le Centaure.

Périodique

Le cirque.- *Textes et Documents pour la classe*, 01/09/2001, 819, p.3-37

Résumé : Dossier : rappel historique de l'évolution du cirque, né au XVIIIe siècle. Les origines du cirque depuis les jeux romains. L'importance de l'équilibre au cirque. Le maquillage. Les clowns. Le jonglage. L'art équestre. Bibliographie.

Livre

Le cirque.- Toulouse : Milan, 2002.- 119 p. Bibliogr

Résumé : Après une brève présentation de l'histoire du cirque, les auteurs proposent des conseils pour le choix d'une école de cirque, des fiches pédagogiques et techniques sur la pratique de la jonglerie, des acrobaties, du fil et du trampoline, du trapèze, des jeux de clown. Sont présentés également les troupes célèbres de cirque d'hier et d'aujourd'hui, les festivals circassiens.

Livre

Le Cirque contemporain : la piste et la scène.- Paris : CNDP, 2000.- 1 livre + 1 cédérom + 1 disque compact.- Théâtre aujourd'hui

Résumé : Pré-histoire du cirque. De l'âge classique aux mutations contemporaines. La tentation du théâtre. Danse et cinéma, autres rencontres avec le cirque. Formation et diffusion : le nouveau. Le cirque affiche la couleur. Glossaire. Bibliographie. Filmographie. Adresses. 1 cédérom : panorama de la création des arts du cirque 1998-1999. 1 cd audio : Cirque Plume, Théâtre équestre Zingaro, Cirque baroque, ...

DVD-vidéo

Les nouveaux nez, une vie de clowns. Valérie Fratellini, le saut dans le vide. 1 + 1 productions, 2006. 1 DVD (2 x 26 minutes). Quels cirques!

Résumé : "Les nouveaux nez" : présentation de la compagnie. "Valérie Fratellini" : vie, oeuvre et compagnie de l'artiste.

Livre

Quand passent les clowns.- Paris : Syros, 01/01/1990.- 112 p. : ill. en noir et en coul. ; 28 x 22 cm.- Alternatives

Résumé : Une présentation des plus célèbres clowns du XXe siècle et leur influence dans divers domaines : musique, peinture, graphisme... L'iconographie reflète toute l'imagerie populaire développée à partir du clown.

DVD-ROM

Une journée avec le cirque il Florilegio. Montparnasse, 2001. 1 DVD (65 minutes)

Résumé : Découverte du cirque "Il Florilego". Rencontre avec le jeune Stan, tout à la fois jongleur, trapéziste, équilibriste et clown. Découverte : les soins aux dromadaires, le dressage des tigres et des éléphants, le numéro de clown...

Le cirque : thème artistique

Livre

Percy, Hélène.- **A petits pas vers l'Art : Cirque.**- Les livres du dragon d'or, 1993.- 26 p. : ill.- A petits pas vers l'art

Livre

Méry, Renée. **L'univers du cirque. Techniques et modèles.** Paris : Mango, 2003. 59 p.

Résumé : Techniques et conseils pour réaliser des personnages et des objets de cirque en tissu et papier mâché.

Périodique

Le cirque en fête. Tic Tac, les cahiers d'activités et de découvertes pour les 3-6 ans, 10/2005, 06

Résumé : Découverte de l'univers du cirque par le biais de l'observation, du jeu et du bricolage.

DVD-ROM

Vilardebo, Carlos Réal.. **Le cirque de Calder** Paris Cedex 05 : CNDP, 2002. 18 minutes. L'Eden cinéma

Résumé : Calder présente une série de numéros dans son petit cirque. Quand il les manipule, les étonnantes marionnettes miniatures qu'il a "bricolées" semblent douées de vie.

Périodique

Lire une oeuvre d'art : le cirque.- *La Classe (Révigny), 04/2004, 148, p. 65-70.*

Résumé : Le cirque, sujet de l'oeuvre étudiée ici, a toujours fasciné Chagall. Un thème qui servira de point de départ à la rédaction d'un sketch entre deux figures emblématiques que tout oppose : l'Auguste et le clown blanc.

Livre

Le cirque et les arts. *Beaux-arts magazine*, 2002. 94 p.. Beaux-arts hors série

Résumé : Quel est cet art populaire qui entretient des relations privilégiées avec les arts majeurs ? Affiches, parades, chapiteaux et artistes sans peur : autant de liaisons passionnantes narrées dans ce hors-série publié à l'occasion de «l'année des arts du cirque».

Le cirque et la pédagogie : outils et réflexions

Vidéocassette

Isker, Sélim.- **Chemins d'école et d'opéra.**- Paris : CNDP, 2000.- 6 x 13 mn.- Côté Télé, 4508.

Résumé : Six séquences de treize minutes présentant des expériences de projets artistiques avec le concours d'intervenants extérieurs, artistes ou professionnels de la culture, dans des classes de primaire ou de collège. Danse, opéra, opéra-rap, cirque.

Livre

Boucachard-Fougeront, Anne-Lise.- **Et quand on ne sait pas encore lire ? cycle 2.**- CRDP de Franche-Comté, 15/12/1998.- 24 p. : ill. en noir et en coul. ; 31 x 21 cm

Résumé : Dossier pédagogique comprenant un livret méthodologique, des tableaux et 152 fiches, pour proposer des activités autour du thème du cirque.

Vidéocassette

Les arts du cirque à l'école maternelle. CRDP Poitiers, 2002. 1 VHS (20 minutes) + 1 livret (16 p.).

Résumé : Présentation d'activités liées au cirque en école maternelle. Compétences mises en oeuvre, liens avec les programmes, présentation de la mise en sécurité, des partenariats possibles et proposition d'évaluation. Ce film se propose de montrer comment enseignants, artistes et parents ont fédéré leurs compétences pour permettre aux enfants de s'approprier à leur niveau les "Arts du cirque".

Multisupport

Le fichier du Cirque Educatif. Douai : Le cirque éducatif, 2005. 1 classeur (50 pages).

Résumé : Propose 6 rubriques : "Etat du cirque français", "Les lieux du cirque", "L'exercice professionnel", "Les animaux du cirque", "Les numéros du cirque", "Enseigner avec le cirque".

Périodique

Les Arts du cirque à l'école.- *EPS1, 04/2000, 097, p. 3-37*

Résumé : 2001 sera "l'année du cirque". Pour la préparer, ce numéro spécial propose un tour d'horizon des activités physiques et artistiques que l'on peut mettre en place à partir du thème du cirque. Ces activités peuvent aider les enfants à développer des compétences corporelles, mais aussi des capacités d'expression orale et gestuelle. Elles doivent être aussi l'occasion de découvrir un univers culturel particulier.

Livre

Dorance, Sylvia.- **Tu m'fais rire** .-Magnard, 06/2002.- 32 p.- 1001 idées pour la classe : pédagogie de la maternelle

Résumé : Proposition d'activités permettant de travailler en classe l'humour et de susciter le rire. L'humour est nécessaire en classe. Exemples de jeux et d'activités pour rire et faire rire. (exemple : le clown. Principe : donner aux enfants l'envie de devenir clown à leur tour).

Livre

Hotier, Hugues.- **Un cirque pour l'éducation.**- Paris : Harmattan, 2001.- 154 p.- Arts de la piste et de la rue

Résumé : Comment les arts du cirque, si prisés dans notre société actuelle, peuvent revêtir une réelle mission éducative. Analyse d'un quart de siècle de pratiques et de partenariat. Le "cirque éducatif" s'est donné quatre missions : regagner le public en le fidélisant par la qualité ; contribuer à réinsérer les arts de la piste dans un patrimoine culturel en interaction avec les autres arts ; faire du cirque la base d'une pédagogie active basée sur la remédiation.

EPS

Livre

Fouchet, Alain. **Arts du cirque. De l'initiation au perfectionnement.** Paris : Editions Revue EPS, 2003. 103 p. Bibliogr.. De l'initiation au perfectionnement. ISBN 2-86713-241-X

Résumé : Rapports entre les arts du cirque et les nouvelles formes de pratiques physiques et sportives. L'impact du renouveau du cirque. Réflexion pédagogique et mise en perspective sur l'apport des arts du cirque aux itinéraires de découverte, aux travaux personnels encadrés et aux ateliers artistiques.

Livre

Froissart, Tony. **Enseigner l'acrosport en milieu scolaire et au club.** Actio, 04/2002. 120 p.

Résumé : Acrobatie à mains nues, activité gymnique qui s'enseigne à l'école suivant les nouveaux programmes, mais aussi en club. Définition. Classification. Code de réglementation. Evaluation. Règles d'action. Procédés pédagogiques. Agir en groupe. Des pyramides à l'acrosport. Bibliographie.

Livre

Revue EPS.- **Le guide de l'enseignant. 2 : comment enseigner l'EPS aux enfants : les activités.**- Editions Revue EP.S, 1995.- Education physique

Résumé : Activités en EPS : Fiches pédagogiques. Athlétisme. Bicyclette. Le Cirque. Danse. Escalade. GRS. Gymnastique. Jeux collectifs. Jeux de lutte. Jeux de raquettes. Natation. Patinage. Rock.

Livre

Le grand livre du cirque. Mes premiers tours : clown, jonglerie, acrobatie.... PARIS : Casterman, 2003. 125 p. Bibliogr.. Les grands livres.

Résumé : Conseils pratiques pour réaliser avec des enfants des numéros d'artistes de cirque : clown, équilibriste, jongleur, acrobate, trapéziste... Méthodes pour créer des objets utiles aux spectacles : balles pour jongler, accessoires pour le clown... Pistes pour la création de costumes et maquillages.

Livre

Bulloch, Ivan / James, Diane. **Si j'étais jongleur.** PARIS : Casterman, 1997. 30 p.

Résumé : Techniques, astuces, numéros et costumes pour apprendre à jongler.

Voir également les articles des revues EPS et EPS1 consacrés au cirque, disponibles à la médiathèque du CDDP de la Moselle

Musique

Disque compact

Gens du voyage, gens du cirque.- Le Mans : Chouette musique, 2002.- 1 CD audio + 1 livret (20 p.).

Résumé : Playbacks, textes et partitions pour enfants de 3 à 8 ans. Gens du voyage. Moi le clown. Là-haut. Dans la cage du dompteur. Boule de cristal. Nouchka chien de cirque. On est musiciens. Le petit cirque s'éveille. Gens du cirque.

Disque compact

Historiettes musicales pour l'éducation physique des 3-5 ans.- Editions Revue EP.S, 11/2001.- 1 compact disque + 1 livret (32 p.)

Résumé : Trois historiettes racontent les aventures de Laura et Rémi, deux enfants qui découvrent en musique les univers de la forêt, de la mer et du cirque. Tous les jeux s'appuient sur des verbes d'action (courir, sauter, lancer...). Mélodies, rythmes et instruments suivent l'enchaînement des actions motrices et captent l'attention des élèves.

Disque compact

Les aventures de Piccolo Saxo volume 1.- Universal Music Jeunesse, 2002.- 1 cd audio + 1 livret (22 p.).

Résumé : Propose aux enfants une découverte des instruments de musique classique. Le CD comporte deux histoires de Piccolo & Saxo: la première raconte la rencontre des principales familles d'instruments (cordes, saxophones, bois, cuivres, etc.) qui vont former le grand orchestre, et la seconde comment les animaux apprennent à jouer de la musique pour sauver leur cirque Jolibois. Chaque instrument s'exprime comme un personnage réel, captivant ainsi l'attention de l'enfant.

Livre

Quel cirque !.- Courlay : Fuzeau, 2001.- 1 disque compact dans 1 livret + 1 livret de partitions

Résumé : Outil pour accompagner les classes artistiques sur le thème du cirque, pour créer des scènes d'activités dans le cadre de projets d'action culturelle avec les artistes du cirque, mais aussi de la danse, du théâtre, du geste, des arts plastiques, mais aussi un outil à chanter, à jouer et à écouter. 2 livrets + 1 cd. A partir de 6 ans.

Disque compact

Tous en piste !. Crépy-en-Valois : Comme çï, comme çã, 2004. 1 compact disque + 1 livret. Je monte un spectacle

Résumé : Un conte musical sur le cirque à écouter et pour créer un spectacle avec les enfants.

Théâtre- mise en scène

Livre

Clowns, pitres et farceurs en scène : 4-7 ans. Paris : Retz, 2004. 184 p.. Expression théâtrale.

Résumé : Cet ouvrage propose 32 courtes pièces s'appuyant sur des situations simples et cocasses grâce auxquelles les enfants, âges de 4 à 7 ans, apprendront à jouer avec les mots ainsi qu'avec leur corps. Les sketches, de 2 à 6 pages, mettent en scène de petits ou grands groupes, de 2 à 32 acteurs. Les textes des sketches permettent aux enfants d'incarner : des clowns un peu naïfs, des enfants facétieux, des créatures impressionnantes, des personnages loufoques se retrouvant dans des situations burlesques...

Livre

Menant, Meriem. **Enfamarinés et compagnie : six petites pièces pour jouer au music-hall.** Actes Sud junior, 2003. 53 p.. Les petits répertoires
Résumé : Six petites pièces pour faire les clowns. Théâtre jeune public niveau primaire.

Livre

Le cirque : monter un spectacle avec des jeunes. Presses de l'île de France, 2003. 1 livre. Les boîtes à outils.

Résumé : Quel enfant n'a pas rêvé de devenir clown, jongleur, ou acrobate? Monter un spectacle de cirque avec des jeunes apparaît donc comme un projet fort, capable de mobiliser leur enthousiasme. Tandis que les animateurs et enseignants y verront une remarquable école de vie. La diversité des numéros et des missions permettra à chacun de trouver un rôle à sa mesure. Le Cirque décrit ainsi avec précision de nombreux numéros d'acrobatie, de prestidigitation, de jonglage et de clown. Les niveaux de difficulté s'étalent des enfants aux adolescents. Mais l'originalité du livre, c'est aussi d'aborder l'aménagement du lieu, la mise en scène, la promotion, les règles administratives et la sécurité. Toutes questions auxquelles l'animateur se trouvera forcément confronté

Annexe 1

Balles à Grain

● **Le matériel** : De la semoule, des ballons de baudruche (3 pour une balle), un entonnoir, une paire de ciseaux, une baguette chinoise, une balance et une bassine pour récupérer les grains. Attention à ne pas prendre les ballons "fantaisie" : seuls les ballons ronds et d'une taille d'environ 35cm de diamètre sont exploitables.

● **Etape 1** : Préparation du premier ballon : enfoncer profondément l'embout du ballon sur l'entonnoir.

● **Etape 2** : Pour que toutes les balles aient la même taille et le même poids, remplir un verre de semoule, en marquant le niveau, ou mieux peser à l'aide d'une balance 115g de semoule, afin de mettre la même quantité de semoule dans chaque balle. Une fois les 3 couches de ballon en place, la balle terminée aura une masse de 120g, ce qui correspond aux balles courantes du commerce.

● **Etape 3** : Phase la plus délicate : remplir le ballon de semoule. Combiner 2 techniques : utiliser la baguette chinoise pour tasser la semoule dans le ballon, puis tirer sur le ballon (le "traire") pour que la semoule reste au fond.

● **Etape 4** : Lorsque le ballon est rempli, enlever l'entonnoir, couper l'embout à sa base ou bien faites-y un nœud.

● **Etape 5** : Préparer 2 autres ballons de protection, en coupant de même leur embout et en les retournant (l'intérieur à l'extérieur).

● **Etape 6** : Recouvrir le premier ballon par un deuxième, puis par un troisième. Attention à ne pas les percer avec vos ongles.

● **Etape 7** : Recouvrir totalement le ballon, découper éventuellement le reste d'embout. Pour des petites mains, il est possible de fabriquer des balles de 100, voire de 80g.

Variante un peu plus simple :

Juste une idée pour éviter la phase laborieuse du « bourrage à l'entonnoir », il suffit de découper un carré de plastique de 20 cm de côté dans un sac (supermarché, poubelle...) et d'y mettre la quantité de semoule souhaitée. On ferme ensuite avec du ruban adhésif ou un élastique et il ne reste plus qu'à entourer le tout de trois couches de ballon de baudruche.

Dans la main l'effet est le même et la fabrication est plus simple.

Annexe 2.a
Contenu de la valise cirque cycle 1
en prêt au CDDP de la Moselle
Renseignements au 03 87 50 80 27

Matériel de jonglerie

Matériel	Quantité	Prix pièce
Foulards	12	Le jeu de 3 7 euros
Assiettes	4	3 euros
Bâtons pour assiettes	4	0,75 euros
Anneaux	10	5 euros
Balles	10	6 euros

40 objets au total pour une valeur de 153 euros

Documentation

Titre	Editeur	Support	Quantité	Prix
Mallette du cirque éducatif cycle 1	Le cirque éducatif	Mallette	1	50 euros
Fichier du cirque éducatif	Le cirque éducatif	Classeur	1	22,87 euros
Momo et les instruments de musique : les cordes	Gallimard	Livre + cd	1	12,96 euros
Clowns, pitres et farceurs en scène 4-7 ans	Retz	Livre	1	15,30 euros
Pour une pédagogie de projets en PS-MS : le corps	Magnard	Livre	1	37 euros
Historiettes musicales pour l'EPS des 3-5 ans	Editions revue EPS	Livret + cd	1	21,65 euros
Gens du voyage, gens du cirque	Chouette musique	Cd	1	15 euros
Le cirque	Milan jeunesse	Livre	1	19,60 euros
Le cirque en fête. Revue Tic& Tac	La classe maternelle	Revue	1	8 euros
Le cirque : monter un	Presses de l'île de France	Livre	1	11 euros

spectacle avec des jeunes				
Art et cirque. Revue dada	Revue dada	Revue	1	6,50 euros
Le jongleur	Fuzeau	Livre + cd	1	24 euros
Le voyage d'Oregon	Ecole des loisirs	Livre	1	14,50 euros
Trou-trou	Ecole des loisirs	Livre	1	7,50 euros
C'est le cirque !	Milan poche cadet	Livre	1	4,50 euros
Fait pour ça !	Ed. du Rouergue	Livre	1	10,50 euros
Fou de cirque	Albin Michel	Livre	1	11,90 euros
Vous n'avez pas vu mon nez ?	Albin Michel	Livre	1	10 euros
Philbert	Didier	Livre		11,90 euros
Le cirque Mariano	Ecole des loisirs	Livre	1	13 euros
Les arts du cirque à l'école maternelle	CRDP de Poitiers	VHS	1	18,50 euros
Clown	Ecole des loisirs	Livre	1	5,50 euros
Livrets pédagogiques Pinder	Pinder	Brochure	2	gratuits
Petit à petit le cinéma 1	SCEREN	DVD	1	29 euros
La nuit de l'étoile d'or	Ecole des loisirs	Livre	1	5,50 euros
Le grand livre du cirque	Casterman	Livre	1	16,50

32 documents pour une valeur de 402,68 euros

Annexe 2.b
Contenu de la valise cirque cycle 2
en prêt au CDDP de la Moselle
Renseignements au 03 87 50 80 27

Matériel de jonglerie

<i>Matériel</i>	<i>Quantité</i>	<i>Prix pièce</i>
Foulards	12	Jeu de 3 : 7 euros
Assiettes	7	3 euros
Bâtons pour assiettes	7	0,75 euros
Anneaux	13	5 euros
Balles	10	6 euros
Diabolos	2	24 euros
Bâtons pour diabolos	4	2,20 euros
Bâtons du diable	3	26 euros
Bâtons plastique pour bâtons du diable	6	4 euros

64 objets au total pour une valeur de 362,05 euros

Documentation

<i>Titre</i>	<i>Editeur</i>	<i>Support</i>	<i>Quantité</i>	<i>Prix</i>
Mallette du cirque éducatif cycle 2	Le cirque éducatif	Mallette	1	50 euros
Fichier du cirque éducatif	Le cirque éducatif	Classeur	1	22,87 euros
Les voisins font un cirque le dimanche	Thierry Magnier	Livre	1	16 euros
Clowns, pitres et farceurs en scène 4-7 ans	Retz	Livre	1	15,30 euros
Quel cirque !	Fuzeau	2 livrets + 1 cd-audio	1	18 euros
Ah, quel cirque !	Seuil		1	13,90 euros
Gens du voyage, gens du cirque	Chouette musique	Cd-audio	1	15 euros
Toi et moi = nous	Ecole des loisirs	Livre	1	11 euros
Clown, ris !	Albin Michel	Livre	1	11 euros
Le plus grand des petits cirques	Rue du monde	Livre	1	18 euros
Jésus Betz	Seuil	Livre	1	16,50 euros
Tu seras funambule comme papa !	Ecole des loisirs	Livre	1	5,50 euros
Enfamarinés et compagnie	Actes sud junior	Livre	1	7,50 euros
La poésie et le cirque	CRDP d'Auvergne	Brochure	1	gratuit
Un artiste chat	Seuil	Livre	1	10,95 euros
Auguste et le nez rouge	Nors-Sud	Livre	1	14 euros
Images du cirque dans la littérature de jeunesse	CRDP de Créteil	Livre	1	17 euros
Livrets pédagogiques Pinder	Pinder	Brochure	2	gratuits
Le grand livre du cirque	Casterman	Livre	1	16,50 euros
C'est le cirque !	Milan	Livre	1	4,50 euros
Carnaval et autres sketches	Retz	Livre	1	3,70 euros
50 activités avec les arts du cirque à l'école	SCEREN	Livre	1	25 euros

**23 documents pour une
valeur de
312,22 euros**

Annexe 2.c
Contenu de la valise cirque cycle 3
en prêt au CDDP de la Moselle
Renseignements au 03 87 50 80 27

Matériel de jonglerie

<i>Matériel</i>	<i>Quantité</i>	<i>Prix pièce</i>
Foulards	12	Jeu de 3 : 7 euros
Assiettes	7	3 euros
Bâtons pour assiettes	7	0,75 euros
Anneaux	13	5 euros
Balles	10	6 euros
Diabolos	6	24 euros
Bâtons pour diabolos	12	2,20 euros
Bâtons du diable	3	26 euros
Bâtons plastique pour bâtons du diable	6	4 euros

**76 objets au total pour une
valeur de 451,65 euros**

<i>Titre</i>	<i>Editeur</i>	<i>Support</i>	<i>Quantité</i>	<i>Prix</i>
Mallette du cirque éducatif cycle 3	Le cirque éducatif	Mallette	1	50 euros
Fichier du cirque éducatif	Le cirque éducatif	Classeur	1	22,87 euros
Les voisins font un cirque le dimanche	Thierry Magnier	Livre	1	16 euros
La fonction éducative du cirque	Harmattan	Livre	1	19,80 euros
Carnaval et autres sketches	Retz	Livre	1	3,70 euros
Le cirque	Milan jeunesse	Livre	1	19,60 euros
Art et cirque	Revue Dada	Revue	1	6,50 euros
Enseigner l'acrosport en milieu scolaire, au club	Actio	Livre	1	18 euros
Le mystère du nénuphar à iode	Fuzeau	Brochure	1	30 euros
Jésus Betz	Seuil	Livre	1	16,50 euros
C'est le cirque !	Milan poche cadet	Livre	1	4,50 euros
Enfamarinés et compagnie	Actes sud junior	Livre	1	7,50 euros
La poésie et le cirque	CRDP d'Auvergne	Brochure	1	gratuit
Le cirque : monter un spectacle avec des jeunes	Presses de l'Ile de France	Livre	1	11 euros
Le lion blanc	Gallimard	Livre	1	7,80 euros
Images du cirque dans la littérature de jeunesse	CRDP de Créteil	Livre	1	17 euros
Livrets pédagogiques Pinder	Pinder	Brochure	2	gratuits
La piste sauvage de Maître Hopila	Zulma	Livre	1	10 euros
Figures de cirque	CNDP-SCEREN	DVD	1	29 euros
Petit à petit le cinéma 1	CNDP-SCEREN	DVD	1	29 euros
Le cirque aux étoiles	Bilboquet	Livre	1	14 euros
Cirkum circus	CRDP de Caen	Livre	1	10,50 euros
Le cirque Bodoni (bande dessinée)	Lombard	Livre	1	9,25 euros
Le cirque	Gallimard jeunesse musique	Livre + cd-audio	1	21 euros
Arts du cirque : de l'initiation au perfectionnement	Editions revue EPS	Livre	1	19 euros
Les balles	MB	Livret	1	2 euros
Fête foraine & cirque : 1928-1954	Frémeaux et associés	2 Cd-audio + 1 petit livret	1	30 euros
Musiques de cirque	The intense music	Cd-audio	1	
Le grand livre du cirque	Casterman	Livre	1	
Clowns, pitres et farceurs en scène	Retz	Livre	1	

Documentation

29 documents pour une valeur de 424,52 euros