

**MESDAMES ET MESSIEURS,
L'ASSOCIATION « COLOKOLO & LES ÉTOILES VERTES »
A LE PLAISIR DE VOUS INVITER À LIRE :**



« LE CIRQUE À L'ÉCOLE »

**UN FASCICULE QUI VOUS PRÉSENTE LES OBJECTIFS
PÉDAGOGIQUES AINSI QUE LE DÉTAIL DES SÉANCES DE
SON ATELIER « CIRQUE ».**

**PROGRAMME 2010 DES ANIMATIONS DANS LES ÉCOLES
PRIMAIRES**

**COMPÉTENCE 4 :
« RÉALISER DES ACTIONS À VISÉE ARTISTIQUE,
ESTHÉTIQUE OU EXPRESSIVE »**

SOMMAIRE

Le cirque à l'école : quels enjeux ? p 4

1. Place du cirque dans l'enseignement à l'école
2. Conception et spécificité du cirque à l'école
3. Compétences spécifiques à acquérir par l'élève

Les Familles circassiennes dans le cadre de l'EPS : p 7 la jonglerie, l'acrobatie, l'équilibre et la voltige

Le cirque à l'école : quelle démarche ? p 10

1. La démarche de créativité
2. Montrer et Regarder

Construire un module d'apprentissage p 13

1. Pour construire un module d'apprentissage
2. Accorder une attention particulière à la mise en état de concentration, de disponibilité, d'écoute

Démarrer et conduire une séance p 15

1. Avant la séance
2. Déroulement d'une séance
3. Après la séance

Pourquoi et comment donner une représentation ? p 17

Ancrages possibles d'observation ou d'évaluation p 18

Cirque et interdisciplinarité p 20

Présentation des modules, détails de chaque séance p 19

1. Module des 6 séances d'initiation
2. Module des 6 séances d'évolution

Suggestion de séances autour des arts du cirque pour les enseignants p 30

Fabriquer son matériel de cirque p 31

ANNEXES : Bibliographie, filmographie, sites ressources p 39

1. Bibliographie pour les enseignants
2. Bibliographie pour les élèves
3. Filmographie
4. Discographie indicative
5. Lieux, sites et partenaires ressources
6. Partenaires à Paris
7. Fournisseurs de matériel

Le cirque à l'école : quels enjeux ?

L'art à l'école n'est pas un luxe mais une nécessité.

Le cirque est une activité de représentation à caractère spectaculaire, esthétique et ludique pratiquée seul ou à plusieurs.

1. Place du cirque dans l'enseignement à l'école

L'éducation artistique et culturelle est au coeur du pédagogique et fait partie des missions démocratiques fondamentales de l'école, comme le précisent les textes officiels. Elle offre un accès à la culture : découvrir des oeuvres, rencontrer l'artiste, exercer les regards à une approche sensible et éduquée de l'art.

Elle offre à vivre et à penser un autre rapport à soi, à l'autre, aux savoirs où le regard réflexif et ouvert sur les différences est source d'enrichissement.

Elle donne à chacun les moyens d'observer, d'expérimenter et de comprendre le monde.

Elle permet de développer sensibilité, créativité, imagination, curiosité, autonomie et sens critique.

L'école ne doit pas seulement transmettre des connaissances mais favoriser des expériences et des pratiques permettant aux élèves de se repérer, de donner du sens, de verbaliser, conceptualiser à partir de ce vécu et vivre des activités engageant le corps.

Le cirque est un lieu de langage avant les mots ... En effet, le langage ne se limite pas au cadre restreint de la langue, notre système de communication est en réalité constitué de nombreux langages : gestuel, verbal, graphique, tactile...

C'est à partir des expériences, de l' « agir » que se construit le langage des mots. L'élève partira du vécu pour le parler, le représenter puis l'écrire.

Il s'agit de stimuler le désir de chercher et de produire, d'inventer d'autres manières d'apprendre faisant place au sensible : sensoriel, affectif, symbolique et imaginaire.

Les pratiques artistiques sont un lieu pour rêver, dévoiler, inventer les rapports sociaux de demain, préparer l'individu à des formes de pensée ouvertes pour qu'il s'inscrive dans une dynamique lui permettant de construire son avenir.

2. Conception et spécificité du cirque à l'école

Le cirque à l'école peut se définir comme une activité de représentation à caractère spectaculaire, esthétique et ludique, pratiquée seul ou à plusieurs utilisant les domaines moteurs suivants : jonglerie, acrobatie au sol, équilibre.

Il est souhaitable, à l'école primaire d'entrer par une démarche de création, qui pourra se nourrir d'un apport technique pour enrichir les propositions des élèves.

Dans les années 80 on assiste à une explosion du cirque contemporain, art vivant, véritable bouillonnement des possibles où la palette des mouvements peut conduire à une infinité d'esthétiques.

Cette nouvelle conception du cirque ouvre un espace potentiel de recherche :

- A la technique pure s'ajoutent, pour l'enrichir, l'écoute, la relation, l'imaginaire, l'expérience sensible...
- L'espace scénique n'est pas forcément la piste ronde du cirque traditionnel.
- Les procédés de création (explorer, structurer, réinvestir) et de composition (répéter, inverser, amplifier, déformer, contraster, opposer...) sont riches et transposables à d'autres champs disciplinaires.

Cette conception du cirque permet de mettre en place une démarche où l'enfant est acteur de ses apprentissages.

Pour mettre en œuvre une démarche de créativité et élaborer des contenus nous nous appuyerons sur :

- **Les fondamentaux ou composantes du cirque** : le corps, le temps, l'espace, l'imaginaire, les relations à l'autre.
- **Les familles retenues** : jonglerie, acrobaties au sol et équilibre.
- **Les procédés de composition** nécessaires à la construction chorégraphique.

Le cirque met en jeu trois dimensions :

- corporelle : équilibre, adresse, maîtrise des appuis, coordination motrice...
- symbolique : capacité à imaginer, à interpréter...
- sociale : écoute corporelle, partage, imitation, construction à plusieurs, donner à voir, s'enrichir des propositions de l'autre. Cette activité conduit également à exercer son regard, devenir un spectateur averti...

3. Compétences spécifiques à acquérir par l'élève

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
<p>- Réaliser et enchaîner seul ou en groupe plusieurs formes d'actions, avec ou sans objets, mettant en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise de risque - maîtrise des appuis - gestion de la sécurité - équilibre - coordination motrice - adresse 	<p>- Réaliser et enchaîner seul ou en groupe plusieurs formes d'actions codifiées ou non, avec ou sans objets, mettant en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise de risque - maîtrise des appuis - tonicité - gestion de l'effort et de la sécurité - équilibre - coordination motrice - adresse - rythme 	<p>- Réaliser et enchaîner seul ou en groupe plusieurs formes d'actions codifiées ou non, avec ou sans objets, mettant en jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prise de risque - maîtrise des appuis - tonicité - gestion de l'effort et de la sécurité - équilibre - coordination motrice - adresse - rythme
<p>- Etre capable d'attention et de concentration</p>	<p>- Etre à l'écoute corporelle de soi et des autres</p>	<p>- Etre à l'écoute corporelle de soi et des autres pour entrer dans des qualités de mouvement et de relation</p>
<p>- Rechercher, imaginer, créer</p>	<p>- Rechercher, créer, composer seul ou à plusieurs</p>	<p>Rechercher, créer, composer seul ou à plusieurs, interpréter</p>
<p>- Vivre, partager, donner à voir</p>	<p>- Vivre, partager, donner à voir</p>	<p>- Vivre, partager, donner à voir</p>
<p>- Observer et comprendre les réalisations des autres</p>	<p>- Construire un regard sensible et critique</p>	<p>- Exercer un regard sensible et critique</p>

Les familles circassiennes

1. La jonglerie

Il s'agira de proposer aux élèves de manipuler une grande variété d'objets de multiples manières.

Objets	Verbes
<p>- objets à déplacement lent facilitant la mise en place à terme de la technique de jonglage : foulard, tissus légers, papier de soie, plume, ballon de baudruche, journaux, sac plastique...</p>	<p>- lancer- rattraper - se lancer - poser - équilibrer sur le corps - faire glisser - rouler, enrouler, faire rouler - faire rebondir - bloquer - tourner, faire tourner -.....</p>
<p>- objets facilitant la préhension (tenir, rattraper) : sac de graines, sac plastique rempli de papier de journal, petit coussin, pelote de laine, cordelette nouée, balle de jonglage...</p>	
<p>- objets développant différents types de préhension : tissus de différentes tailles et poids, anneaux, boîte, massue, petite bouteille plastique, cordelette, balle de ping-pong, balle rebondissante, bouée gonflable, chapeau...</p>	
<p>-objets à manipulation indirecte : bâton du diable, diabololo, objet et corbeille, objet et tissu, assiette...</p>	

Les objets proposés sont présentés ici dans un souci de progression facilitant l'apprentissage du jonglage.

La situation de jonglage peut se complexifier

- en jouant sur l'objet de jonglage retenu
- en augmentant le nombre d'objets, de jongleurs
- en introduisant des déplacements

et s'enrichir en jouant sur l'expression, l'aspect visuel et sonore.

2. L'acrobatie

Il s'agit d'engager son corps dans des actions dynamiques et inhabituelles en s'appuyant sur l'acrobatie au sol (roulade, équilibre sur les mains, roue...) et les **portées** (à 2 : mains à mains ; à plusieurs : pyramides) en maintenant l'équilibre 3 à 5 secondes.

Règles à respecter :

- ne pas faire mal, ne pas laisser faire mal, ne pas se laisser faire mal
- être pieds nus
- ne jamais prendre appui sur la colonne vertébrale (des cervicales aux lombaires)
- n'utiliser que les points d'appui suivants : main(s), pied(s), genou(x), épaules, omoplates, bassin-fessiers, aine et les bras s'il y a 2 porteurs.
- Le voltigeur doit placer et retirer ses appuis le plus « délicatement » possible, sans précipitation, tout au long de la construction et de la déconstruction de la figure.

Constructions	Verbes
<p>- nombre de porteurs (P) / nombre de voltigeurs (V) : 1P/1V, 2P/1V, 2P/2V, 2P/3V, 3P/2V, 5P/3V....12 P/ 6 à 15V.....</p> <p>- positions de base du ou des porteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 pattes - 1 genou au sol - sur le dos : - jambes allongées - jambes fléchies - jambes à la verticale - cuisses (debout, jambes écartées et fléchies à angle droit) <p>- les points d'appui utilisés par le(s) voltigeur(s) sur le(s) porteur(s): main(s), pied(s), genou(x), épaules, omoplates, bassin-fessiers, aine, les bras s'il y a 2 porteurs....</p> <p>- les positions du voltigeur : assis, debout, à genoux, à 4 pattes, à plat ventre, à plat dos, sur les mains, sur 1 genou, en fente....toutes figures acrobatiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - monter - descendre - porter - tenir - se stabiliser - maintenir une figure un temps donné - enchaîner

3. L'équilibre

Il s'agira de proposer aux élèves de trouver leur équilibre dans des positions inhabituelles, sur différents supports (de stables à instables), en appui sur différentes parties du corps, sur place, en déplacement.

Supports	Verbes
<p>- supports stables créant le déséquilibre : échasse d'école maternelle, mini poutre, caissette, plot rigide, corde, cordelette, chaises, plan incliné...</p> <p>- supports instables : support à bascule, mousse, coussin, demi-lune, rouleau en mousse, ballon rebondissant, cordes tendues (pont de singe, échelle de corde, trottinette, vélo, patins à roulettes...</p> <p>- supports conventionnels de cirque : pédalgo, rolla bolla, boule, fil d'Ariane, échasses de cirque, monocycle...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - s'immobiliser - se déplacer - se retourner - se renverser - marcher

Les supports proposés sont présentés ici dans un souci de progression, de supports stables à instables, à conventionnels.

Les supports conventionnels supposent une bonne maîtrise de l'équilibre, une technique particulière, imposant une prise en compte spécifique de la sécurité (parade, aménagement du milieu...).

Ce travail en jonglerie, acrobatie, équilibre et voltige engageant plus particulièrement le corps pourra s'enrichir d'autres familles circassiennes telles que le Clown, la Magie....

Le cirque à l'école : quelle démarche ?

L'enseignant doit conduire l'élève à :

- mettre en jeu son imaginaire
- améliorer sa capacité d'écoute
- explorer les possibles
- affiner et enrichir son langage corporel par des apports techniques. La technique viendra nourrir la créativité de l'élève.

1. La démarche de créativité

La démarche de créativité est une démarche d'éveil, commune à toutes les activités artistiques (cirque, danse, arts visuels, musique, poésie...).

Cette démarche présente trois étapes :

- un temps d'exploration ou phase de découverte
- un temps de structuration et apport technique
- un temps de réinvestissement ou phase de transposition

Ces trois phases se succèdent, toujours dans cet ordre, au cours d'une même séance et/ou se retrouvent sur plusieurs séances consécutives. Le produit du réinvestissement pourra servir de base pour relancer une autre exploration avec de nouvelles consignes et ouvrir sur d'autres structurations...

A la fin de chaque étape, les élèves, mis en état de recherche, seront invités à montrer leurs trouvailles ou des produits plus élaborés. Ces réponses seront appréciées par le groupe selon des critères en rapport avec les consignes de production. Alternativement acteur et/ou spectateur les élèves affineront leur regard au fil du temps et de l'expérience vécue.

La phase d'exploration, de découverte

Pour faciliter tout démarrage, l'enseignant met en place des **situations ouvertes et diversifiées**, le plus souvent ludiques, offrant à tous une possibilité de réponse immédiate : partir du connu, explorer les possibles...

La phase de structuration, de transformation

Exploitation des découvertes : les réponses doivent être identifiées, différenciées, puis triées... par les élèves tantôt acteurs ou spectateurs...

Un apport technique viendra nourrir les propositions des élèves...

Un temps sera alors nécessaire pour **choisir, mémoriser, reproduire, complexifier et construire**. C'est le travail qualitatif d'approfondissement.

La phase de réinvestissement, de transposition

Réalisation d'une production si petite soit elle : les élèves vont agencer, combiner, négocier les réponses préparées lors des phases précédentes, pour composer seul ou à plusieurs et l'offrir, là encore, au regard des autres. Tour à tour les élèves pourront jouer le rôle de « metteur en scène »...

Réaliser sa production sur différents supports sonores, dans différents espaces (frontal, circulaire, de formes et tailles différentes, espace aléatoire, espace inhabituel...) pour enrichir...

Stabiliser sa production, même temporairement, demandera quelques répétitions, des ajustements...

Sélectionner, faire des choix et assumer ses choix, les affirmer donnent des repères à l'élève et renforcent son pouvoir créateur.

Les 3 étapes de la spirale

Cette démarche est à l'image d'une spirale. Chaque relance de l'enseignant amorcera un nouveau cycle de 3 phases qui permettra aux élèves d'élaborer des productions de plus en plus riches et personnalisées.

- **Exploration** -----
- **Structuration et apport technique** -----
- **Réinvestissement** -----

2. Montrer – Regarder

Développer en parallèle le regard et l'aptitude à montrer ses productions favorise le progrès. Ces deux actions sont indissociables puisque chacun, à la fois spectateur et acteur, s'enrichit de ce qu'il regarde et se nourrit du regard de l'autre.

Montrer engage une réelle communication avec ceux qui regardent. C'est pour certains, une prise de risque car c'est le corps qui s'expose. Une éducation du regard s'impose donc immédiatement.

Le maître va créer des situations pertinentes pour que les enfants soient confrontés aux regards à différents moments de recherche, de construction et il donnera des clefs de lecture pour que les regards s'élargissent, que les perceptions se précisent.

Montrer :

- **pourquoi ?** pour communiquer, étonner, progresser, pour être de plus en plus à l'aise...
- **quoi ?** le résultat de sa recherche, de l'improvisation à la composition
- **à qui ?** lors des étapes de construction, pour les autres élèves de la classe, puis à l'occasion d'un atelier ou d'une production arrêtée pour les autres de l'école, des partenaires, des artistes professionnels, les parents ou spectateurs inconnus ...
- **comment ?** à un autre (*A montre à B*), en petits groupes, en 1/2 classe ; dans des espaces différents : frontal, circulaire, fixe ou aléatoire (traverser, remplir ou vider l'espace de présentation...)
- **où montrer ?** du lieu de travail à un lieu inhabituel, dans l'école, dans la rue ou sur une piste ou une scène
- **quand ?** à chaque séance, aux différentes phases, un temps est prévu pour montrer/regarder.

Regarder pour apprendre, comprendre, différencier, pour partager des émotions, des sensations, pour donner son avis, chorégrapier...

Cette éducation du regard doit être nourrie par la lecture d'œuvres circassiennes, spectacles vivants et vidéo.

Pour faciliter ces apprentissages subtils, quelques règles doivent être respectées :

- pour chaque présentation, le lieu où l'on montre est clairement défini, délimité voire matérialisé, il peut être aménagé
- cet espace de présentation est sacralisé, l'enfant y entre en posture d'acteur et en état d'écoute
- Il y a respect du silence pendant la prestation
- celui qui montre sait exactement ce qu'il doit faire et pourquoi
- ceux qui regardent ont des repères s'appuyant sur les consignes. Une grille de lecture va s'élaborer et s'enrichir progressivement au fil des séances. Les commentaires et analyses viennent après.
- ceux qui regardent ont des repères s'appuyant sur les consignes. Une grille de lecture s'élaborera progressivement.

Construire un module d'apprentissage

Pour que les élèves puissent progresser il est nécessaire de leur faire vivre un module d'un minimum de 6 à 10 séances, au rythme d'2 à 3 séances par semaine.

La durée des séances sera de 30 minutes à 1h30 selon le niveau d'âge, le vécu des élèves, la place de la séance dans le module, le contenu de la séance

1. Pour construire le module d'apprentissage

1-1 Aborder les trois familles proposées dans ce document

NB : il est souhaitable que les 4 familles soient abordées au cours de la scolarité

1-2 Formuler des objectifs en terme de compétences spécifiques et transversales à acquérir

Exemples :

- développer des compétences motrices spécifiques à la famille retenue
- imaginer, rechercher seul ou à plusieurs
- oser prendre des risques pour progresser
- coordonner et enchaîner des actions signifiantes pour communiquer
- élaborer, reproduire, mémoriser, interpréter une composition
- apprendre à parer, aider

1-3 Articuler les objectifs pour constituer la charpente de la progression dans la ou les familles retenues

On s'appuiera pour élaborer cette progression sur :

- les 3 temps de la démarche
- les familles : entrées et verbes d'action proposés dans ce document
- la trame de variance

On pourra utiliser des supports musicaux variés pour relancer et accompagner la recherche, la composition, la présentation en ne s'appuyant pas exclusivement sur les « musiques de cirque ».

1-4 Créer un environnement culturel : spectacles, vidéo, rencontres d'artistes, arts visuels, littérature....

2. Accorder une attention particulière à la mise en état de concentration, de disponibilité, d'écoute

- Etre à l'écoute signifie : entendre, comprendre, partager, anticiper...c'est la condition de la disponibilité, de l'attention portée à soi et à l'autre.
- C'est un état de disponibilité préalable à toute action, indispensable à toute recherche gestuelle, intentionnelle et expressive.

Exemples de situations de mise en état de disponibilité, d'écoute :

- En cercle, dire son prénom en lançant la balle à un camarade ; annoncer le prénom de celui à qui on destine la balle
- Accepter et réagir à un contact. Par 2, A pose la main ou un doigt sur une partie du corps de B, B réagit par soit une « fonte » ou par un « repousser » de cette partie du corps.
- Maintenir à 2 avec une partie de son corps, excepté les mains, un ballon mousse ou une balle sans le ou la faire tomber ; sur place puis en déplacement.
- Maintenir à 2 avec la paume de la main un bâton sans le faire tomber, lui faire dessiner un mouvement dans l'espace en restant sur place puis en déplacement, puis 2 bâtons pour 3, 3 bâtons pour 4....
- 1, 2,3 soleil ; 1, 2,3 statues
- situations d'étirements, respiration, automassage, massage....

Démarrer et conduire une séance

Chaque séance est une partie du module d'apprentissage. C'est une unité de travail qui fait sens en elle-même et qui devrait toujours conduire à la réalisation d'une production, si simple soit elle, à donner à voir.

1. Avant la séance

- Rappel de la ou des séances précédentes
- Présentation de la séance

2. Déroulement d'une séance

Les temps de la séance...

La mise en état de disponibilité, d'écoute et échauffement:

Ce temps peut être ritualisé. Sa forme peut déjà induire la séance. Voir les exemples de situations de mise en état de disponibilité, d'écoute.

Exemples d'échauffement : les déménageurs de « corps » permettant de travailler le gainage, la tonicité ; le combat de coqs ; des courses en portant un camarade sur le dos, en brouette... ; Jacques a dit ; Chats perchés....

Le corps de la séance :

- Partir du « connu », de situations ouvertes permettant à chacun de proposer ses réponses et d'agir à son niveau ;
- Faire vivre les 3 phases conduisant à la réalisation d'une production :
 - explorer
 - structurer
 - réinvestir

La fin de séance

- Proposer aux élèves de montrer leurs trouvailles ou leurs compositions.

NB : à chaque séance, un ou des moments seront prévus pour montrer/regarder (page10)

2.2- L'attitude de l'animateur

Elle sera accueillante, permissive, encourageante, observatrice, vigilante, organisatrice, valorisante... Cela suppose disponibilité, positivité du discours et du regard porté sur l'enfant. L'animateur favorise l'écoute par son attitude corporelle et vocale.

L'animateur impulse, observe et relance :

- stimule et crée un climat de confiance, par exemple en pratiquant avec les élèves
- donne une seule consigne ou peu de consignes à la fois
- matérialise, notamment pour les plus jeunes, l'espace de travail avec une craie....
- se met en retrait, prend du recul pour :
- être à l'écoute de toutes les réponses motrices
- repérer, sélectionner, rebondir
- analyser les productions
- conduit l'évolution, soutient et relance (cf. trame de variance)
- facilite la réalisation des projets
- oriente le regard et met en place des pistes d'observation pour les élèves

L'animateur laisse du temps pour explorer, expérimenter dans un premier temps et facilite ensuite l'enrichissement des réponses en faisant évoluer les situations.

3. Après la séance

- Bilan, si possible en classe, de la séance avec les élèves
- Exploitation dans d'autres domaines disciplinaires entre les séances

Pourquoi et comment donner une représentation ?

Le cirque est un art à montrer et à regarder...mais faut-il faire un « spectacle », « numéro » ? Nous entendons par spectacle : la représentation d'un produit abouti face à un public sur une scène, une piste.

Si l'on choisit de donner une représentation, elle doit être en cohérence avec les intentions éducatives et les objectifs poursuivis. Elle doit résulter du cheminement des élèves et être construite par l'agencement de différents moments vécus au cours des séances. Il ne s'agit donc pas d'une production artificielle, plaquée. La structure de cette production sera un canevas souple dans lequel chaque élève conserve une marge de liberté, d'improvisation. C'est à cette condition que la production reste vivante et leur appartient.

Intérêts

- vivre un temps fort émotionnellement
- construire et montrer une production commune (référence et mémoire du groupe) où chacun trouve sa place
- « se donner à fond »
- aborder la véritable dimension artistique, créative du cirque

Entre le « montrer / regarder » (cf ci-avant) et la représentation, de nombreuses façons de « donner à voir » sont envisageables :

- sous forme de moments de présentation, d'ateliers, d'échanges à partir de supports écrits, vidéos, plastiques...
- au sein de l'école à l'intention d'autres classes, des parents, entre 2 ou plusieurs écoles

Ancrages possibles d'observation ou d'évaluation pour l'animateur, pour l'élève acteur ou spectateur

Etre capable de...

Au niveau du corps :

- prendre des risques mesurés
- mettre en jeu son équilibre
- faire preuve d'adresse
- maîtriser des engins
- proposer des réponses motrices riches et variées
- faire preuve de dynamisme et de coordination
- faire preuve d'expressivité, d'esthétique, d'originalité
- ...

Au niveau de l'espace :

- inscrire son action dans l'espace : niveau, direction, trajectoire, orientation, amplitude...

Au niveau du temps :

- inscrire son action dans le temps : maîtriser différentes vitesses et énergies, respecter un ou plusieurs tempos, jouer avec le monde sonore, avec les durées, les silences, les accents...

Par rapport aux autres :

- être disponible, être à l'écoute de l'autre
- accepter le regard de l'autre sur sa production
- rechercher, échanger, construire... en relation avec les autres
- accepter différents rôles : acteur, pareur, spectateur
- porter un regard critique, sensible et bienveillant, donner son avis, évaluer une production selon des critères définis et faire des propositions...
- ...

Au niveau de l'attitude :

- respecter des consignes
- respecter des règles de sécurité
- se concentrer, être attentif, être à l'écoute de soi
- s'impliquer, s'engager, prendre des risques, prendre plaisir à ...
- improviser, inventer, mettre en jeu son imaginaire, oser l'inhabituel
- associer, combiner plusieurs éléments pour composer
- mémoriser

Il sera nécessaire de préciser les critères en fonction de la situation (objectifs et consignes) afin de rendre opérationnelle et non équivoque cette observation ou cette évaluation.

Exemples : Proposer des réponses motrices riches et variées: observer si la consigne « trouver au moins 5 idées différentes de jongler à 2 avec un objet » a été respectée.

Mémoriser et se concentrer : observer si la consigne « réaliser une production de 5 éléments avec une « majuscule de départ » et un « point final » a été respectée.

Cirque et interdisciplinarité

Les arts du cirque, par leur aspect pluriel, peuvent devenir un formidable lieu de rencontre entre les disciplines enseignées à l'école :

- **Langue orale et écrite** : expression orale à partir du vécu partagé ; recherche et étude d'albums, d'extraits de romans, de documents, d'articles de journaux ; vocabulaire sur le cirque, la vie dans un cirque, création d'un lexique thématique ; création de textes, d'histoires, d'acrostiches, de calligrammes ; correspondance scolaire....

- **Arts visuels** : dessin, croquis, étude des couleurs du cirque, étude et création de décors, de costumes, de maquillages, d'affiches, étude de photos, de films ...

- **Education musicale** : les instruments de musique, l'orchestre de cirque, étude des musiques de cirque, de chansons, recherche et création de bandes sonores, réalisation d'un accompagnement musical original...

- **Histoire** : naissance et évolution du cirque au cours du temps (du cirque traditionnel au cirque contemporain), caractéristiques sociales des époques traversées, les grandes figures du cirque ...

- **Sciences et technologie** : éclairages, jeux d'ombres et de lumières, jeux de magie, construction d'objets de cirque (balles, bâton du diable) ou de mise en scène...

- **Langues vivantes** : étude du vocabulaire du cirque.

Le plaisir et la motivation suscités par les Arts du cirque facilitent les apprentissages et les inscrivent dans le vécu et le partage.

**Présentation
des 2 modules de 6 séances
-module initiation
-module évolution**

Cirque

Module de 6 séances

En initiation

Ce module d'apprentissage est découpé en 6 séances. Cette progression peut s'échelonner différemment selon la durée des séances, les besoins des élèves, leur engagement, la richesse de leurs réponses...Elle s'adapte selon les besoins des cycles II et III.

FICHE CIRQUE INITIATION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circassienne

SEANCE n°1 : Famille manipulation-jonglerie

Compétences visées : - Etre à l'écoute corporelle de soi et des autres
- Manipuler et mettre en équilibre différents objets

Mise en état d'écoute

Le groupe classe est soumis à un petit quiz autour des arts du cirque, puis il découvre comment chaque objet se manipule grâce aux démonstrations des animateurs.

Echauffement collectif, en cercle. L'échauffement est accompagné d'une petite chanson.

Situation 1

Explorer :

- Le groupe classe est en cercle, un élève a une massue dans les mains, il doit détourner l'objet en mimant une action, puis passer l'objet à son voisin.
- En dispersion dans l'espace et de manière individuelle, choisir un objet non conventionnel et rechercher différentes manières de le manipuler
- Par 2, n'ayant pas le même objet :
 - dans un 1^{er} temps : montrer ses découvertes
 - dans un 2^{ème} temps : faire avec son objet la proposition de l'autre (transposer)
- échanger les objets et rechercher de nouvelles manipulations

Exemples d'objets non conventionnels : papier journal, ballon baudruche, sac plastique, plumes, tissus de différentes tailles et poids, chapeaux.....

Variables :

- varier les objets
- varier les manipulations : mettre en équilibre l'objet sur différentes parties du corps, poser, tourner, faire rouler.....sur place, en déplacement...
- par 2 avec 2 objets à échanger
- introduire une, des musiques...

Situation 2

3 ateliers sont mis en place afin que les élèves découvrent plus concrètement :

Le diabolo

Le jonglage (anneaux et balles)

Les drapeaux

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE INITIATION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circassienne

SEANCE n°2 : Famille équilibre

Compétences visées : - Etre à l'écoute corporelle de soi et des autres
- Développer son équilibre dans des situations inhabituelles sur des supports de plus en plus instables

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute

Jeu des statues : les élèves se déplacent en dispersion dans la salle et au signal sonore, s'immobilisent en statue trois secondes, en respectant un nombre d'appuis annoncé (1,2, 3,4 ,5).

Variables :

- varier les modes de déplacement
- sur des musiques
- réaliser une statue à plusieurs
- Chaque élève choisi au préalable un objet qu'il gardera dans les mains durant le jeu

Situation 1

3 ateliers sur lesquels les groupes tourneront sont installés.

- un atelier sous forme de parcours
- un atelier d'équilibre sur boules à marcher et rolla bola
- un atelier d'équilibre au sol

Variables :

- explorer des appuis sur différentes parties du corps
- mode de déplacement (reculer, sauter, glisser..... s'immobiliser, se retourner, se renverser....se croiser, se suivre...)
- nombre de personnes sur l'atelier simultanément

Situation 2

-Jeu des statues : Par groupes de trois les élèves doivent créer une statue en respectant un nombre d'appuis annoncé

Variables : - varier les musiques

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE INITIATION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circassienne

SEANCE n°3 : Famille acrobatie

Compétences visées : - Etre à l'écoute corporelle de soi et des autres
- Construire une structure équilibrée à plusieurs et assurer différents rôles

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute

- Jeu des statues, au signal s'immobiliser à deux avec un point de contact
- Les règles de sécurité sont énoncées

NB/ règles de sécurité : le porteur est correctement placé et « gainé » (corps tonique, indéformable, appuis solides), le voltigeur doit se positionner à la verticale des appuis solides du porteur, il prend appui sur le bassin et épaules du porteur (jamais sur le milieu du dos), monter et descendre doucement (comme un chat), ne pas sauter, ne jamais rester trop longtemps

Mise en activité

1- Pour travailler placement et gainage

Sous forme de relais :

- marche des animaux
- déplacement à 4 pattes, ventre vers le sol; à 4 pattes, ventre vers le ciel (corps tonique)
- roulade avant, arrière
- par 2 : se porter sur le dos, faire la brouette (tenir le partenaire par les genoux)

2- les acrobates rigolos : trouver une manière de se déplacer à plusieurs, en colonne, en ayant un contact (ex : les unijambistes : debout, chaque élève lève 1 pied en fléchissant le genou, chacun saisit la cheville du précédent, on progresse en sautant sur 1 pied ; l'aviron : assis au sol en se tenant par les chevilles, progresser vers l'avant en déplaçant successivement les pieds, puis les fesses ; la chenille : en appui sur les mains, les jambes croisées à califourchon sur le dos du suivant ...)

3-En groupe, création de figures collectives. Exemple : la chenille, les chaises.

Situation 1

Explorer et structurer :

- composer à 6 un enchaînement comprenant :
- 2 à 4 structures et leurs liaisons
- une entrée (début) et une sortie (fin)

Choisir et matérialiser un espace scénique (frontal, circulaire, ligne...) 1 groupe montre, les autres observent

Variables :

- enchaînement de 2 équilibres avec des points de contact différents
- imposer un nombre d'appuis au sol
- imposer une position, par exemple 1 porteur à 4 pattes ...

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE INITIATION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circassienne

SEANCE n°4 : Elaboration de numéros mêlant 3 familles par groupe de 6

Compétences visées : - Mettre en forme une production circassienne

Mise en activité

Echauffement collectif :

« Le leader », en cercle

1- Le leader propose une manière de « faire bouger » le cou, les épaules, les poignets...

l'échauffement est dirigé par les élèves

Situation 1

Explorer :

Par groupe de 6, explorer ce qu'il est possible de faire en mêlant 2 familles : équilibre et jonglerie (nombre d'objets, le même objet pour tous ou pas, tous en même temps ou pas...)

Par groupe de 6, à partir de la composition réalisée en acrobatie en séance 3, explorer ce qu'il est possible de faire en introduisant la famille jonglerie (le même objet ou pas, nombre d'objets ...)

Situation 2

Structurer :

- composer à 6 un enchaînement visant la prouesse, comprenant :
- 2 à 4 structures et leurs liaisons (cf. séance 4)
- 2 déplacements mettant en jeu l'équilibre
- une « surprise » (par exemple voir les situations de mise en activité...)
- une entrée (début) et une sortie (fin)
- choisir et matérialiser un espace scénique

Situation 3 :

Réflexion sur l'environnement du spectacle : le rôle des costumes, des accessoires, des musiques

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE INITIATION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circassienne

SEANCE n°5 : Répétition générale

Compétences visées : construire les derniers éléments de la mise en scène, présenter le spectacle en avant première, le confronter à une analyse scénique.

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute

- En dispersion dans la salle, se déplacer et croiser tous les regards
- Puis en se croisant, donner à l'autre une expression de visage (triste, souriant, froid, hautain...)
- Exercice de détente et de gestion du stress avec le jeu de la douche suivi d'une relaxation collective.

Situation 1

Reprendre les éléments mis en place dans la séance précédente, afin de fixer dans les têtes et les corps de chaque groupe les différents éléments de leur production.

Situation 2 :

- Retenir la musique qui mettra en valeur la production
- Laisser un temps pour échanger sur les tenues et accessoires

Situation 3 :

Présentation de chaque production finie devant le reste de la classe.

Des critères d'observation seront donnés en rapport avec les consignes de réalisation proposées : respect des familles, choix et utilisation des objets, organisation du groupe.

Relever ce qui a « surpris », les moments « forts », les originalités, l'adéquation avec la musique...

Analyse scénique et derniers conseils

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE INITIATION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circassienne

SEANCE n°6 : Mise en scène et présentation d'une production circassienne

Compétences visées : - montrer et interpréter

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute :

Les consignes concernant le déroulement du spectacle sont redonnées (gestion des coulisses, du matériel)

-Exercice de détente et de gestion du stress avec le jeu de la douche suivit d'une relaxation collective.

Situation 1

Présentation de chaque production, au sein d'une production collective organisée, devant d'autres classes ...

Situation 2

Bilan de l'atelier, parler du ressenti des enfants, des moments qu'ils ont apprécié, des moments qu'ils n'ont pas aimé...

Temps de rangement et retour au calme

Cirque

Module de 6 séances

En évolution

Ce module d'apprentissage est découpé en 6 séances. Cette progression peut s'échelonner différemment selon la durée des séances, les besoins des élèves, leur engagement, la richesse de leurs réponses... Elle s'adapte selon les besoins des cycles II et III.

FICHE CIRQUE EVOLUTION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Exploration, création et présentation d'une production collective

SEANCE n°1 : Remise en mémoire et observation des acquis de l'initiation

Compétence visée : Réinvestir les acquis du cycle 2 dans les 3 familles circassiennes

Mise en activité

1-Le groupe classe est en cercle, un élève a un objet léger qu'il doit lancer à un de ses camarades tout en prononçant le nom de ce dernier

Une contrainte : l'élève ne peut passer l'objet ni à son voisin de droite, ni à son voisin de gauche

2- Jeu des statues : les élèves se déplacent en dispersion dans la salle et au signal sonores s'immobilisent en statue trois secondes, en respectant un nombre d'appuis annoncé (1, 2, 3,4 ,5).

Echauffement collectif

3 situations sont proposées simultanément sous forme d'ateliers tournants

Atelier 1: Famille manipulation-jonglerie

Explorer :

- Individuellement, choisir 2 objets identiques non conventionnels ou conventionnels et rechercher différentes manières de les manipuler
- Par 2, n'ayant pas les mêmes objets :
- dans un 1^{er} temps : se montrer
- dans un 2^{ème} temps : faire avec ses objets la proposition de l'autre (transposer)
- échanger les objets et rechercher de nouvelles manipulations.....

Exemples d'objets non conventionnels : papier journal, ballon baudruche, sac plastique, plumes, tissus de différentes tailles et poids, chapeaux, cordes.....

Exemples d'objets conventionnels : balles, balles rebondissantes, foulards, anneaux, massues, bollas

Variables :

- varier les manipulations : mettre en équilibre l'objet sur différentes partie du corps, poser, tourner, faire rouler.....sur place, en déplacement...
- introduire une, des musiques...

Atelier 2 : Famille équilibre

Un parcours est installé avec « des supports stables créant le déséquilibre »

Explorer : Trouver différentes formes de déplacement, en maintenant son équilibre, quels que soient les supports et les obstacles.

Atelier 3 : Famille acrobatie

Par groupe de 4 ou 5, trouver 4 figures collectives avec : 6 puis 5 puis 4 appuis au sol (pied, genoux, main, dos, fesse). Proposer un enchaînement de 2 figures tenues 3 secondes.

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE EVOLUTION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Exploration, création et présentation d'une production collective

SEANCE n°2 : Spécialisation

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute :

- Jeu de mime, les élèves, un par un, miment une prouesse circassienne.
- Un petit quiz sert au rappel des bases de la production scénique.

Situation 1 :

Des groupes sont constitués selon les volontés d'apprentissages approfondis.
Les groupes se dirigent ensuite sur les ateliers qui correspondent à leur demande. Avant de commencer la pratique, les élèves se fixent des objectifs.

Situation 2 :

Les élèves montrent, sous la forme d'une petite production (individuelle ou par groupe de discipline) leur progression.
Une analyse scénique fait suite à chaque production.

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE EVOLUTION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Exploration, création et présentation d'une production collective

SEANCE n°3 : Expression corporelle et jeu d'acteur

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute

- En dispersion dans la salle, se déplacer en essayant d'optimiser l'occupation de l'espace
- introduire la variation des rythmes de déplacement (1, 2, 3, 4, 5)
- introduire des arrêts (A : immobilisation, B : chute ralentie jusqu'au sol, C : chute rapide)
- croiser tous les regards
- se croiser en donnant à l'autre une expression de visage (triste, souriant, froid, hautain...)

Situation 2 :

Toujours en se déplaçant dans l'espace, demander au groupe de s'immobiliser en même temps, sans se parler.

Puis immobilisé dans l'espace, demander à chaque élève de choisir :

- 2 poses debout
- 2 poses au sol

Reprendre le jeu... les élèves doivent s'immobiliser, prendre une pose, maintenir un temps de suspension, et repartir tous en même temps.

Situation 3 :

Explorer et structurer

Raconter une histoire avec son corps : à un ou plusieurs, chercher des manières de se faire comprendre sans utiliser la parole.

Bien travailler :

- Les entrées et les sorties
- Les variations de rythmes
- L'occupation de l'espace
- La tenue sur scène

Situation 4 :

Présentation de la scénette au reste de la classe

Analyse scénique

Bilan de l'atelier, parler du ressenti des enfants, des moments qu'ils ont appréciés, des moments qu'ils n'ont pas aimés...

Réflexion sur l'environnement du spectacle : le rôle des costumes, des accessoires, des musiques

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE EVOLUTION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Exploration, création et présentation d'une production collective

SEANCE n°4 : Elaboration d'une production

Echauffement :

Par groupe de 8, s'échauffer de manière autonome.

Mise en état d'écoute :

Les consignes sont données aux élèves afin qu'ils :

Constituent des groupes de créations qu'ils garderont jusqu'à la fin du module

Entreprennent de façon structurée leurs créations

Situation 1 :

Explorer

Chaque groupe doit de manière quasi autonome

-déterminer l'histoire qui servira de fil rouge

-Répertorier les compétences propres à chaque artiste

-Essayer

Situation 2 :

Structurer

- composer par groupe un enchaînement visant la prouesse, comprenant :

- Le jeu d'acteur

-Des prouesses circassiennes

- Des entrées et des sorties

-Des variations de rythmes

Situation 3 :

-Déterminer le style de musique qui correspond au spectacle

-Lister le matériel et les costumes qui doivent être mobilisés afin de mettre en valeur la production

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE EVOLUTION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Exploration, création et présentation d'une production collective

SEANCE n°5 : Répétition générale

Compétences visées : construire les derniers éléments de la mise en scène, présenter le spectacle en avant première, le confronter à une analyse scénique.

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute

- En dispersion dans la salle, se déplacer et croiser tous les regards
- Puis en se croisant, donner à l'autre une expression de visage (triste, souriant, froid, hautain...)
- Exercice de détente et de gestion du stress avec le jeu de la douche suivi d'une relaxation collective.

Situation 1

Reprendre les éléments mis en place dans la séance précédente, afin de fixer dans les têtes et les corps de chaque groupe les différents éléments de leur production.

Situation 2 :

Présentation de chaque production finie devant le reste de la classe.

Des critères d'observation seront donnés en rapport avec les consignes de réalisation proposées : respect des familles, choix et utilisation des objets, organisation du groupe.

Relever ce qui a « surpris », les moments « forts », les originalités, l'adéquation avec la musique...

Analyse scénique et derniers conseils

Temps de rangement et retour au calme

FICHE CIRQUE EVOLUTION

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Objectif du module d'apprentissage : Exploration, création et présentation d'une production collective

SEANCE n°6 : Mise en scène et présentation d'une production circassienne

Compétences visées : montrer et interpréter

Echauffement collectif

Mise en état d'écoute :

Les consignes concernant le déroulement du spectacle sont redonnées (gestion des coulisses, du matériel)

-Exercice de détente et de gestion du stress avec le jeu de la douche suivit d'une relaxation collective.

Situation 1

Présentation de chaque production, au sein d'une production collective organisée, devant d'autres classes ...

Situation 2

Bilan de l'atelier, parler du ressenti des enfants, des moments qu'ils ont apprécié, des moments qu'ils n'ont pas aimé...

Temps de rangement et retour au calme

Suggestions de séances pour les enseignants

« autour des arts du cirque »

Le groupe classe étant scindé en deux durant l'activité cirque, nous avons répertorié ici, à l'intention des enseignants, des suggestions d'ateliers.

Ces propositions sont en réalité des pistes de travail qui pourront présenter de nombreuses variables.

-Présentation du cirque, des différentes familles
Etude du vocabulaire lié au cirque

-L'histoire du cirque
Evolution au cours du temps
Du cirque traditionnel au cirque contemporain

-Présentations des différentes composantes d'un spectacle
Le rôle de la musique, la lumière...
(Ex : Passer différentes musiques et répertorier les différentes émotions qu'elles peuvent susciter)

-Fabrication des supports
(Vous trouverez ci après un fascicule de construction de balles de jonglages, de massues...Des exemples simples vous seront également présentés si vous le désirez)

-Fabrication de costumes

-Fabrication d'une affiche de cirque

-Atelier d'écriture : Par exemple, rédaction d'une petite histoire autour du cirque

FABRIQUEZ VOTRE MATERIEL DE JONGLERIE

BALLES DE JONGLAGE

FOULARDS

MASSUES

BOLAS

BATON SIMPLE

BATON DU DIABLE

BAGUETTES DE BATON DU DIABLE

N'hésitez pas à explorer tout autre matériel : plumes, ballons de baudruche, balles et ballons légers, quilles, foulards, sacs plastique, assiettes en carton (2 assiettes face à face agrafées, avec du papier journal entre les 2 puis décorées), chapeaux, boîtes à cigares, rouleaux de papier, anneaux en caoutchouc, peluches, « sakaris », papier journal....

BALLES DE JONGLAGE

Matériel

- Ballons de baudruche
- De la semoule ou du riz ou de la farine ou des graines pour oiseaux
- Un entonnoir
- Ruban adhésif
- Une paire de ciseaux

Fabrication

1. Gonflez et dégonflez un ballon à plusieurs reprises pour le détendre.
2. Mettez en place l'entonnoir dans le ballon et versez la semoule.
3. Tassez la semoule : pour ce faire enlevez l'entonnoir, gonflez le ballon, videz doucement l'air, remettez l'entonnoir et complétez en semoule.
4. Répétez ces opérations autant de fois que nécessaire.
5. Lorsque vous obtenez la taille voulue (la balle de jonglage tient dans la main), coupez l'extrémité du ballon (vous pouvez détacher le ballon de l'entonnoir au préalable si cela vous semble plus facile ainsi).
6. Rabattez l'encolure et maintenez-la avec un morceau de ruban adhésif.
7. Coupez maintenant l'encolure d'un second ballon et utilisez la partie découpée pour fermer la balle. Puis enfiler le sur le ballon rempli.
8. Renouvelez l'opération avec un troisième ballon en veillant à ce qu'il y ait au moins deux épaisseurs de caoutchouc dans toutes les directions autour de la semoule.
Vous pouvez prendre un troisième ballon de même couleur que le deuxième: vous aurez une balle de couleur uniforme, ou bien en prendre un de couleur différente et le trouser trois ou quatre fois, vous aurez ainsi une balle tachetée.

Nota: il est préférable de mettre la face interne du ballon à l'extérieur de la balle: l'adhérence est meilleure.

Nota: Au bout d'un certain temps, les enveloppes en ballon de baudruche deviennent friables et il est nécessaire de remettre une couche de ballon afin d'éviter la fuite.

FOULARDS

Les foulards de jonglage permettent d'apprendre les automatismes nécessaires au jonglage de balles.

Les mouvements du jongleur doivent être amplifiés mais la chute des foulards est lente ce qui permet de décomposer les mouvements.

C'est une technique utilisée par tous les professionnels.

Matériel

- du tissu très léger (type mousseline)

Fabrication

1. Découpez un carré de 40 cm de côté dans le tissu
2. Utilisez des tissus de couleurs vives et différentes; le résultat n'en sera que plus réussi.
3. Faites un ourlet ou utilisez un tissu qui ne file pas.

MASSUES

Matériel (pour 4 massues)

- 4 bouteilles en plastique dont la forme est adaptée (**style Oulmes**) jouer sur la taille en fonction de l'âge des élèves
- 2 manches à balai en bois.
- 4 petites vis à bois.
- 4 "pieds de chaises" en caoutchouc. (petits embouts que l'on met sur les pieds de chaises)
- Du papier journal.
- De la colle à papier peint.
- de l'eau,
- une bassine
- de la peinture

Fabrication

1. Coupez 1 morceau de manche à balai d'environ 60 cm
2. Enfoncez le manche à fond dans la bouteille par le goulot, en élargissant au besoin l'ouverture
3. Vissez le manche au fond de la bouteille après avoir percé un trou au centre du fond à l'aide d'un poinçon.
La massue ainsi réalisée est cassante ; faire un marouflage au papier mâché.
4. Préparez la colle à papier peint dans une bassine.
5. Découpez des bandes de papier journal, et laissez-les tremper quelques instants dans la colle avant de les appliquer sur la bouteille en veillant à les croiser.
6. Appliquez autant de couches que vous le jugerez nécessaire (3 ou 4 devraient suffire) .
7. Laissez sécher.
8. Peignez selon votre goût.
9. Enfilez les protections en caoutchouc sur l'extrémité libre de chaque manche.

BOLAS

Matériel

- 2 m de cordelette
- Deux gros élastiques bien solides ou des bandes de tissus (« jean »)
- Deux anneaux de porte-clefs
- Deux écrous (taille proche de celle de l'anneau)
- Deux ballons de baudruche
- Deux vieilles balles de tennis

Fabrication

1. Coupez une cordelette à la longueur de votre bras; attachez solidement les extrémités à un écrou et un anneau :
2. Prenez un élastique et attachez-le solidement à l'anneau; la longueur de l'élastique se règle en fonction de la taille de la paume de la main (vous pouvez aussi utiliser une poignée en tissu; pour cela découpez une bande de tissu et cousez l'anneau solidement à celle-ci).
3. Prenez ensuite une balle de tennis; incisez-la pour insérer l'écrou (l'écrou doit rentrer difficilement, sinon il risque de ressortir facilement et la balle de tennis s'envolerait).
4. Refermez la fente avec de la colle forte.
5. Pour la finition, prenez un ballon de baudruche, découpez l'encolure, et glissez la balle de tennis à l'intérieur; ainsi les bolas auront la couleur du ballon et seront bien plus beaux.
6. Répétez toute l'opération une seconde fois pour obtenir une paire de bolas.

BATON SIMPLE

Matériel

- 60 cm de manche à balai,
- du scotch,
- deux tubes de 5 cm d'acier qui s'insèrent sur le manche
- du tissu « jean ».

Fabrication

1. - Insérez les tubes sur le manche de sorte à avoir un bâton de 60 cm de long (plus vous devrez forcer pour les enfoncer mieux ça tiendra).
2. Entourez les bouts métalliques avec le « jean » pour éviter qu'ils n'endommagent le parquet (vous pouvez les coller avec de la colle néoprène ou les serrer avec du fil de fer).
3. - Prenez le centre de gravité du bâton avec une baguette et faites une marque bien visible.

BATON DU DIABLE

Matériel

- Un vieux bâton de ski ou un tube en aluminium ou une baguette en bois.
- Un marqueur permanent
- Une scie à métaux ou à bois
- Un rouleau de ruban adhésif type électrique
- De la colle forte et un ruban de tissu de 15 mm de large, ou une bande de caoutchouc découpée dans une chambre à air de vélo.
- Un morceau de toile cirée pour faire les fleurs.

Fabrication

1. Préparez deux rectangles de toile cirée. Plus le rectangle est grand plus la fleur sera grosse.
2. Découpez des franges régulières comme sur le dessin
3. Découpez la longueur de baguette qui servira de corps au bâton.
4. Encollez la base de la fleur et enroulez- la sur l'extrémité du bâton.
5. Répétez l'opération sur la seconde extrémité.
6. Faites deux tours de ruban adhésif d'électricien pour la finition. Le but de l'opération suivante est de trouver le point d'équilibre du bâton.
7. Utilisez une baguette ou un doigt. Regardez le point sur lequel le bâton tient en équilibre.
8. Tracez ce point bien précisément car le bon fonctionnement du bâton dépendra principalement de ce repère.
9. À partir du point d'équilibre, tracez deux autres traits. Ces traits découpent le bâton en quatre parties égales; ils définissent la zone centrale utilisée pour le contact avec les baguettes.
10. Préparez la surface du bâton en le frottant avec un papier de verre (supprimez toutes les traces de laque et de peinture, dégraissez-le avec de l'alcool à brûler).
11. Encollez le bâton du centre jusqu'au trait à gauche.
12. Enroulez le ruban ou la bande caoutchouc sur le bâton. Veillez à recouvrir bien régulièrement le ruban du tour précédent à chaque rotation (environ 5 mm de superposition).
13. Recommencez l'opération pour l'autre côté, toujours en partant du centre en direction de la fleur.
14. Terminez l'opération en marquant chacune des trois limites (centre et extrémités de la zone de contact) avec un bout de ruban adhésif d'électricien; il est important que ces trois limites soient facilement visibles (évités de les faire de la même couleur que le ruban).

15. Fabriquez si besoin les deux baguettes :

BAGUETTES DE BATON DU DIABLE

Matériel

- Une vieille chambre à air (préférer une de VTT)
- Deux baguettes en bois
- Du papier adhésif type électricien
- Une bonne paire de ciseaux
- De la colle forte

Fabrication

1. Découpez la chambre à air au niveau de la valve (qui doit être ôtée).
2. Découpez le tube dans le sens de la longueur pour obtenir un rectangle (découpez soigneusement. Le rectangle doit être parfait) :
3. Découpez deux bandes de caoutchouc de 15 mm de large sur toute la longueur. Vous disposez alors de deux rectangles de caoutchouc qui serviront de surface de contact pour le golo.
Passez maintenant à l'habillage des baguettes :
4. Prenez une des baguettes en bois; fixez sur une extrémité de la baguette une des deux bandes de caoutchouc découpées, (utilisez une colle forte pas trop liquide adaptée à ce type de support). Un angle de 45° doit être donné au caoutchouc par rapport à la baguette. N'hésitez pas à faire dépasser la bande de caoutchouc de la baguette, le surplus sera coupé ultérieurement.
5. Faites deux tours de papier adhésif sur cette extrémité pour la maintenir et pour améliorer la finition.
6. Enroulez la bande autour de la baguette, faites attention, à chaque nouveau tour, de recouvrir légèrement la bande mise en place au tour précédent (plus le recouvrement sera régulier, 5mm environ, plus la finition sera belle). Encollez progressivement la baguette, un fil de colle de qualité suffit.
7. Pour la finition et la solidité, faites deux tours de papier adhésif sur la seconde extrémité :
Il ne reste plus qu'à répéter l'opération pour la baguette restante.

Bibliographie

Bibliographie, filmographie, sites ressources

1- BIBLIOGRAPHIE POUR LES ENSEIGNANTS

1 a- TEXTES OFFICIELS

- _ L'éducation artistique et culturelle : Bulletin Officiel n°5 du 3 Février 2005. Orientations sur la politique d'éducation artistique et culturelle des ministères de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche et de la culture et de la communication
- _ Les classes à projet artistique et culturel (PAC) : circulaire n°2001-104 parue au BO n°24 du 14 juin 2001
- _ Participation d'intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et élémentaires : Circulaire N°92-196 du 3 juillet 1992.

1 b- OUVRAGES PEDAGOGIQUES ET REVUES

Cirque et motricité

- _ **Education physique et sportive, le guide de l'enseignant, tome 2**, collectif, Edition Revue EPS, 1994. Ouvrage généraliste de base en EPS présentant un chapitre consacré au cirque p 115 à 133
- _ **Revue EPS 1 n° spécial, n°97 « arts du cirque à l'école »**, avril Mai 2000, Edition Revue EPS, très nombreux articles et fiches pratiques
- _ **L'acroport : une innovation en milieu scolaire**, Beuzelin Dominique, Delannet Michel, Association des enseignants d'EPS, 1988. Ouvrage qui propose aux éducateurs une démarche pour élaborer des séances d'acroport.
- _ **Enseigner l'acroport en milieu scolaire, au club : l'acrobatie à mains nues**, Froissart Tony, le Cahier Action, 1997. La première partie permet de structurer et d'analyser l'acroport, la deuxième est centrée sur la mise en oeuvre et l'organisation pour la construction de cycles et de séances. L'ouvrage se termine par une réflexion sur les exigences d'une production de groupe.
- _ **Le livre de la jungle** (2 volumes), Durand Frédéric, Pavelak Thierry, Association Biocircus, Toulouse, 1999
- _ **Si j'étais jongleur**, Bulloch, Ivan / James, Diane, Casterman, 1997.- 31 p.
Ouvrage pratique : conseils techniques pour jongler, fabriquer des balles, présenter un numéro.
- _ **Le livre du clown**, Denis, Dominique / Hodges James, Éditions du spectacle, 1985.- 98 p.
Un livre très complet pour les enfants. Illustré de nombreux croquis, il présente les différentes facettes du clown : interprétation, costumes, maquillages, entrées clownesques.

Cirque et culture

- _ **“Le Cirque”**. TDC Textes et documents pour la classe, n°819, 2001
Une édition pour le monde de l'école dans sa relation aux arts du cirque réalisé par des spécialistes du cirque et la rédaction de TDC. A compléter par le supplément de TDC n°82 du 15 octobre 2001
- _ **“Le Cirque”**. L'atelier des images, hors série, n° 19 mars 200, éditions Nathan
Reproductions d'oeuvres en rapport avec ce thème et pistes de travail pour la classe.
- _ **“Le mouvement”**. L'atelier des images, n° 37 novembre 2003, éditions Nathan
Pistes de travail pour la classe sur le thème du corps.
- _ **Le cirque, un art à la croisée des chemins**, Jacob Pascal, édition découvertes Gallimard, 2001.
L'histoire du cirque depuis l'Antiquité. Le dernier chapitre est consacré au cirque de création de ces vingt dernières années. L'ouvrage contient une abondante iconographie.
- _ **Le cirque et les arts**. Numéro hors-série de Beaux-Arts magazine, 2002 ; -97 p.
De nombreuses contributions et de photographies sur le temps et l'espace du cirque, les croisements avec le théâtre et la danse et les arts plastiques
- _ **L'Enfance de l'art : “ Le cirque ”** réalisé par la Mission pour l'éducation artistique et l'action culturelle. Paris CNDP.
- _ **Avant garde, cirque, les arts de la piste en révolution**, Guy Jean Michel, Editions Autrement, septembre 2001. Un ouvrage collectif sur les mutations des arts de la piste. Contributions sur l'esthétique du nouveau cirque, les tendances actuelles, les enjeux.

- _ **La Merveilleuse histoire du cirque, Thétard, Henri.** 2° éd. - Paris : Julliard, 1978
Livre très complet sur l'histoire et les disciplines de cirque. Nombreuses illustrations
- _ **Histoire et légende du cirque,** Auguet Roland, Flammarion, 1974
- _ **Histoire mondiale du cirque,** Jando Dominique, Edition Jean Pierre Delarge, 1977
- _ **La fabuleuse histoire du cirque,** Pascal Jacob, Editions du Chêne, 2006
- _ **Les clowns,** Jacob Pascal (textes) et Raynaud de Lage Christophe (photos), Ed Magellan & Cie, 2001. Album photographique accompagné d'un texte qui rappelle la dimension particulière du clown, l'évolution des personnages qu'il incarne, la tendance actuelle vers l'autonomie. Les différentes composantes du clown : costumes, couleurs et styles.
- _ **Revue Arts de la piste, revue trimestrielle d'information culturelle sur les arts du cirque.** Pour s'abonner ou recevoir les anciens numéros, s'adresser à Hors les murs, 68 rue de la Folie-Méricourt, 750111 Paris, tel : 01.55.28.10.10, site Internet : www.horslesmurs.asso.fr
Exemples : n° 28 le cirque dans le monde, n° 27 musique et cirque, n°25 le costume, n°21-22 le cirque d'aujourd'hui

2- BIBLIOGRAPHIE POUR LES ELEVES

- _ Consulter le site du **pôle de ressources des arts du cirque de Chalons en Champagne** élaboré en partenariat CNAC et CRDP Champagne : <http://crdp.ac-reims.fr/polecirque>, la rubrique « bibliographie » puis « littérature jeunesse » propose nombreux documentaires, albums, histoires et romans, bande dessinées...
- _ une liste de littérature enfantine sur le thème du cirque peut être obtenue auprès du CRILJ, **Centre de Recherche et d'Information sur la Littérature Jeunesse**, 39 rue de Châteaudun 75009 Paris ; tel : 01.45.26.70.06 ; E mail : crij@club-internet.fr ; site Internet : <http://perso.club-internet.fr/crij>

3- FILMOGRAPHIE

Documentaires :

- _ **Figures de cirque, collection Galilée, 2002.**
Série de dix films de 13' produits par le CNDP et la Cinquième, sur dix disciplines vues à travers le prisme d'artistes et de compagnies : Circus Ronaldo, Thierry Bouglione, Arts du saut, Jérôme Homas, sur le fil, Carmino d'Angelo, Alexis Gruss, les Acrostiches, Nouveaux clowns...
- _ **Un rêve de cirque, SCEREN CNDP, 2003.**
Film réalisé par Charles Picq et les Nouveaux Nez ; fragments de spectacles symbolisant les nouveaux arts de la piste. Film accompagné d'un livret présentant quelques pistes pédagogiques pour la classe.
- _ **Les Plumes font leur cirque** de Christophe Ponfilly, France 3, 1994. Une vidéocassette, 90 minutes. Reportage sur un cirque novateur. Pas d'animaux, mais des numéros réalisés avec du matériel de bric et de broc, une représentation tout en finesse avec une grande part laissée au rêve.
- _ **Les caméléons,** CHEVALLIER L, 1997. Réécriture du spectacle « Le cri du Caméléon » de Joseph Nadj avec les étudiants de la 7ème promotion du Centre Nationale des Arts du Cirque.
- Films de fiction :** Cette liste est loin d'être exhaustive, elle concerne les films dont l'action se déroule en majeure partie dans un cirque ou dont les rapports sont très étroits avec le cirque.
- _ **Petit à petit le cinéma,** collection l'Eden cinéma, 2002, CNDP
Ce DVD-vidéo propose une base très diversifiée d'une trentaine de films courts et d'extraits de films. Contient : " Le cirque de Calder " de Carlos Villardebó, " Le cirque joyeux " de Jiri Trnka, " Kiriki, acrobates japonais " de Segundo de Chomon.
- _ **Le petit cirque et autres contes, 7 films d'animation** plusieurs fois nominés : "Au clair de la lune", "Le petit cirque de toutes les couleurs", "Nos adieux au music-hall", "Le prince des joyaux", "Le wall", « Paroles en l'air », « le moine et le poisson ».
- _ **Autres films :**
 - . BARTON, Charles T. Toby Tyler (Le clown et l'enfant), 1959.
 - . CHAPLIN, Charlie. Le Cirque, 1928
 - . FELLINI, Fréderico. La Strada, 1954. CNAC / Les Clowns, 1970.
 - . HATHAWAY, Henry. Le plus grand cirque du monde, 1964.
 - . LEWIS, Jerry. Le Jour où le clown pleura, 1972.
 - . MELVILLE, Jean-Pierre. Vingt-quatre heures de la vie d'un clown, 1945.
 - . DE MILLE, Cecil B. Sous le plus grand chapiteau du monde, 1952.
 - . NEWMAN, Joseph. Le cirque fantastique, 1959. . PAPATAKIS, Nico. Les Équilibristes, 1991, Téléfilm. TATI, Jacques. Parade, 1974.

4- DISCOGRAPHIE INDICATIVE

- _ La grande parade du cirque, direction Jacques Jay, distribué par Vogue, 1989
- _ En piste, distribué par Arc en ciel, 1991
- _ Musiques de cirque / Orchestre François Rauber, Audivis, 2000.
- _ Compilation de musiques de films de Fellini : Tutto Fellini de Nino Rota
- _ Cirque Plume, plusieurs CD : L'harmonie est elle municipale, Non Animal mas anima, Toile
- _ La tribu Iota : Zelwer
- _ Autres musiques de spectacles de cirque : voir Cirque du soleil, Cirque Roncalli...

Voir également les musiques créées pour la danse :

- _ Hughes Lebars : J'en ai mare ; Zin zin...
- _ René Aubry : Dérives, Steppe, Sous la pluie, Libre parcours, La révolte des enfants...
- _ Henry Torgue et Serge Houppin : Piano, Ulysse, Docteur Labus...
- _ Laurent Petit Gand : Liqueurs de chair, Amer América...
- _ Musiques des spectacles de Philippe Découfflé : Shazam, Décodex...

5- LIEUX, SITES ET PARTENAIRES RESSOURCES

- _ **Un site incontournable** : <http://crdp.ac-reims.fr/polecirque>, **site du pôle de ressources des arts du cirque** de Chalons en Champagne élaboré en partenariat CNAC et CRDP Champagne
 - _ **Hors les murs**, Association nationale pour le développement des arts de la piste, centre de documentation, 68 rue de la Folie Méricourt 75011, tel : 01.55.28.10.10, site Internet : www.horslesmurs.asso.fr documentation sur les compagnies, artistes, écoles
 - _ **Site EPS de l'académie de Paris**, <http://www.ac-paris.fr/>, ressources pédagogiques, sites disciplinaires en page d'accueil : « Activité cirque », informations et pistes pédagogiques
 - _ **CNAC, centre national des arts du cirque**, 1 rue du Cirque 51000 Chalons en Champagne, tel : 03.26.21.12.43 <http://crdp.ac-reims.fr/cddp51/artsculture/cnac/default.htm> . Bibliothèque, vidéothèque, photothèque...
 - _ **La mission de l'éducation artistique et de l'action culturelle du ministère de l'éducation nationale**
Site Internet: <http://www.artsculture.education.fr/> Vous trouverez sur ce site un vaste moteur de recherche concernant les ressources culturelles et les partenaires possibles, par académie et domaines artistiques ainsi que des fiches témoignant de pratiques et de projets de classes.
 - _ **FFEC, fédération française des écoles de cirque**, 17 passage Monténégro 75019 Paris, tel : 01.44.52.13.13
- Deux sites personnels intéressants :
- _ <http://perso.club-internet.fr/mogador/> un super site sur la jonglerie
 - _ <http://membres.lycos.fr/guymac/cirque/cindex-jdc.htm> site consacré à tous les jeux de cirque

6- PARTENAIRES A PARIS

- _ **Parc de la Villette**, 211 avenue Jean Jaurès 75019 Paris, site Internet : www.villette.com
correspondant : Correspondant pour l'éducation artistique, tel : 01.40.03.78.59. Programmation de spectacles, accompagnement de classes à PAC, animations en direction des classes.
- _ **Théâtre de la Cité Internationale**, 17 boulevard Jourdan 75014 Paris, site Internet : www.theatredelacite.com
correspondant : Christine Morquin, tel : 01.43.13.50.50. Programmation de spectacles et proposition de stage de formation.
- _ **Cirque du Grand Céleste**, 22 rue Paul Meurice 75020 Paris, site internet : www.grandceleste.com
correspondant : Asdis Boyce, tel : 01.53.19.99.13. Programmation de spectacles, école de cirque, ateliers initiation adultes, partenariat avec écoles (ateliers scolaires, classes découverte, classe à PAC...)
- _ **L'école du Samovar**, 165 avenue pasteur 93170 Bagnolet, tel : 01.43.60.76.46 ou 01.43.63.80.79, site : www.lesamovar.net
- _ **Cirque électrique**, 10 rue Versigny, 75018 Paris, métro : Stalingrad ; chapiteau, cour du Maroc, 45 rue d'Aubervilliers 75018 Paris, tel : 06.72.94.38.44 (relation scolaires) ou 06.20.24.05.88, site : www.cirque-electrique.com
- _ **Les Ballapapass**, association parisienne de jongleurs, 12 rue Sainte Marthe, 75010 Paris, tel : 01.40.18.58.52, site : <http://www.ballapapass.net/>, interventions en milieu scolaire
- _ **Cirqu'alouette**, 25 27 rue Auguste Lançon 75013 Paris, tel : 01.45.80.29.75, interventions en milieu scolaire
- _ Paris Macadam, les Arcavals, 22 bis rue Pajol 75011 Paris, tel : 01.40.09.03.34
- _ **Association Adrienne Larue**, 22Bd Saint Marcel 75005, tel : 01.43.31.80.69; formation d'adultes,

partenariat avec des classes...

Chapiteau 62 rue René Binet 75018 de Paques à Septembre.

Site Internet : www.larueforaine.fr

_ **Association « coopérative de rue de cirque »**, www.derueetdecirque.coop, tel : 01.46.22.10.43.

Programmation de spectacles, répétitions publiques, ateliers, rencontres débats

_ **Académie nationale contemporaine Annie Fratellini**, ZAC du Landy, Pleyel à Saint Denis

_ **Ecole nationale des arts du cirque de Rosny sous bois**, 22 rue Jules Guesde, stade Pierre Le Tessier 93110 Rosny sous bois

_ **Musée national des arts et traditions populaires**, 6 avenue Mahatma Gandhi 75016, tel : 01.44.17.60.68 (archives sur le cirque et les arts forains)

_ **Bibliothèque nationale de France**, département des Arts du spectacle, 1 rue de Sully, 75004 Paris

7- FOURNISSEURS DE MATERIEL

_ **Passe, passe sa**, 46 rue Hermel 75018, tel : 01.42.58.02.58, jonglerie, cycle, magie, maquillage...

_ **Unicycle**, 3 impasse Jules Dalou BP 172, 91000 Evry Cedex, tel : 01.60.77.37.36,

site : www.unicycle.fr agrès, fil, équilibre, tissus, échasses, jonglerie, clowns...

_ **Jonglerie diffusion France**, 156 rue du faubourg Poissonnière 75010, tel : 01.48.78.20.08

_ **Accro'balles**, 156 rue du faubourg Poissonnière 75010 Paris, tel : 01.48.78.20.08

_ **Clownanalyse circus**, CLAC, 86 rue du faubourg Saint Denis, 75010, tel : 01.42.47.00.95