

## Découvrir les arts du cirque

- Le cirque : Un art en plein renouveau : 3 tendances majeures
  - le cirque classique (tradition)
  - le nouveau cirque, issu du renouveau, privilégie une forme plus théâtralisée de la représentation
  - le cirque contemporain, la notion de numéro s'efface au profit d'une écriture plus globale du spectacle.
- Une pratique de classe originale :

L'activité pourrait s'apparenter à certaines pratiques gymniques, mais l'absence de règles et de codifications, la distingue des approches sportives, dont la finalité reste la confrontation aux autres et la compétition.

- En cirque, l'enfant est confronté à une double problématique :

### 1) Résoudre des problèmes corporels qui lui sont proposés :

- manipuler des objets
- accepter ses déséquilibres sur des objets en mouvement
- gérer son rapport sécurité/risque
- quitter les appuis terrestre
- coopérer avec d'autres pour construire collectivement

### 2) Développer son imagination pour favoriser la créativité et approcher la dimension artistique de la discipline

- La production présentée devant un public : une approche des codes de la représentation
  - circularité de la piste
  - notion d'exploit
  - proximité avec le public

→ Chaque séance propose des temps de recherche et d'expérimentation. La participation à une représentation collective peut constituer un objectif, mais ne doit pas nuire à la dimension pédagogique du projet.

La rencontre avec les spectacles et les artistes est indispensable pour découvrir les lieux du cirque, pour comprendre, partager et apprécier les démarches et les sensibilités propres à cet univers.

- Partenariats :

### Les différents temps du projet :

- la connaissance de l'environnement et de l'évolution des arts du cirque
- la rencontre avec des artistes et les lieux de représentation
- la confrontation directe avec la pratique des arts du cirque
- l'expérimentation de démarches permettant d'exprimer sa créativité

Structure artistique et enseignant définissent leurs attentes et rôles respectifs visant un projet cohérent et pertinent : véritable temps fort de la classe.

- Des valeurs éducatives

*Le goût de l'effort* : s'engager dans des apprentissages difficiles, déconnectés de la vie courante mais mettant en jeu des plaisirs d'agir premiers (équilibres, manipulations...)

*Le dépassement de soi* : Chacun progresse à son rythme. L'apprentissage est une alternance entre installation de routines et rupture d'habitudes pour permettre de nouvelles acquisitions

*L'échec, composante de l'apprentissage* : Dans une activité où l'exploit est constamment recherché. Débutant ou artiste, chacun est confronté à l'échec, partie intégrante de l'activité.

*La gestion du rapport risque-sécurité* : En acrobatie ou dans le domaine aérien, le corps est utilisé comme support artistique. Les dispositifs de sécurité permettent des jeux recherchant des déséquilibres permanents.