

Le cirque à l'école

S'équilibrer

Manipuler des objets

Produire des formes corporelles



inspection académique
Vienne 

éducation
nationale
enseignement
supérieur
recherche

Equipe départementale EPS 86

Les activités du cirque
constituent des outils éducatifs.

Proposées dans le cadre d'un projet éducatif
en EPS, elles ont pour but d'aider l'élève à :

- Se préparer à
l'autonomie et à
la responsabilité.

- Mobiliser et
développer
des ressources.

- Etendre et diversifier
ses compétences
motrices.

Ce projet s'inscrit dans le projet de classe.
A ce titre, les activités proposées doivent être
adaptées et traitées pour :

- Se transformer
en contenus
d'enseignement.

- Se mettre en œuvre
grâce à une démarche
pédagogique qui met
l'enfant au centre de la
situation d'apprentissage.

- S'accompagner
d'outils
d'évaluation
des compétences
acquises.

Le cirque de par certaines de ses disciplines est une activité qui s'articule autour de la gymnastique sportive, de la gymnastique rythmique et sportive, de la danse.

Il participe ainsi au développement de la personnalité de l'enfant, au développement de ses habiletés motrices fondamentales et spécifiques. Il suscite chez lui de l'émotion.

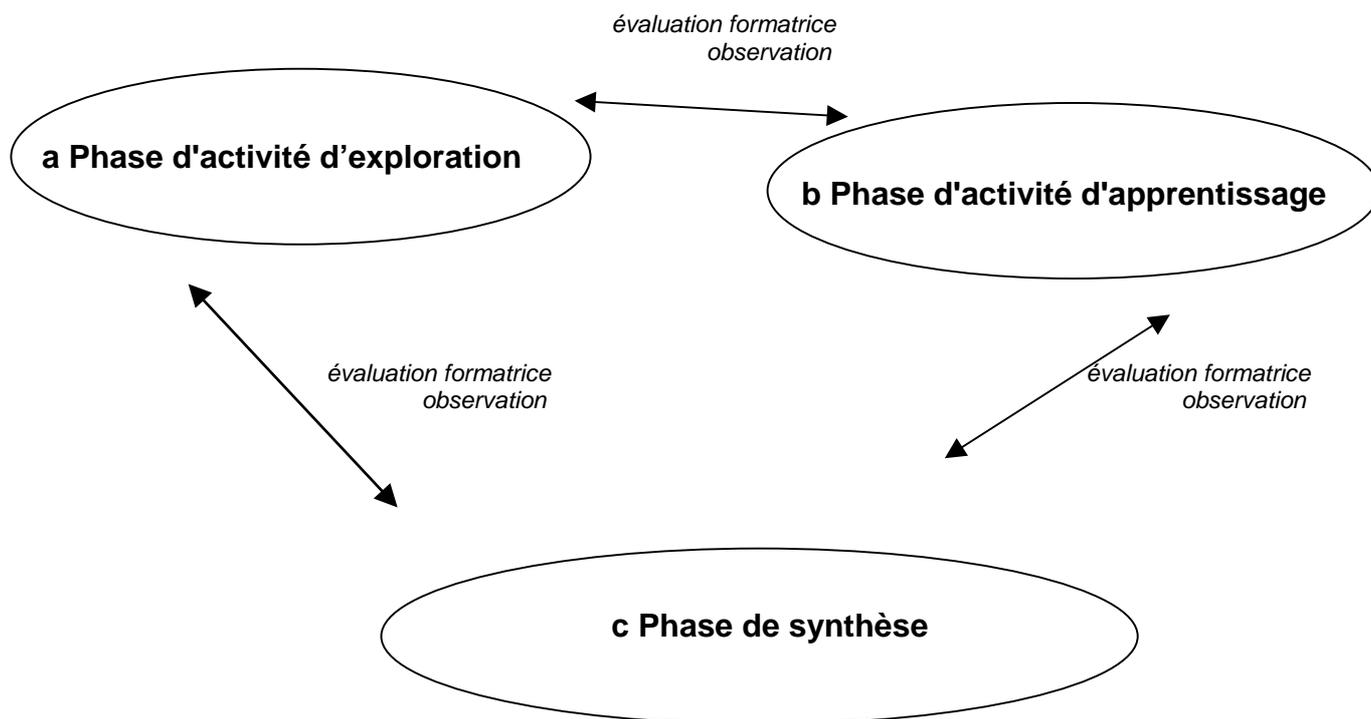
Sa théâtralisation actuelle, la richesse des multiples champs disciplinaires qu'il propose incitent les enfants à entrer dans des projets qui valorisent l'éducation physique et sportive et qui donnent à cette dernière un véritable sens.

Une démarche

Les instructions officielles rappellent par la circulaire n°90 - 035 du 15 février 1990 que :

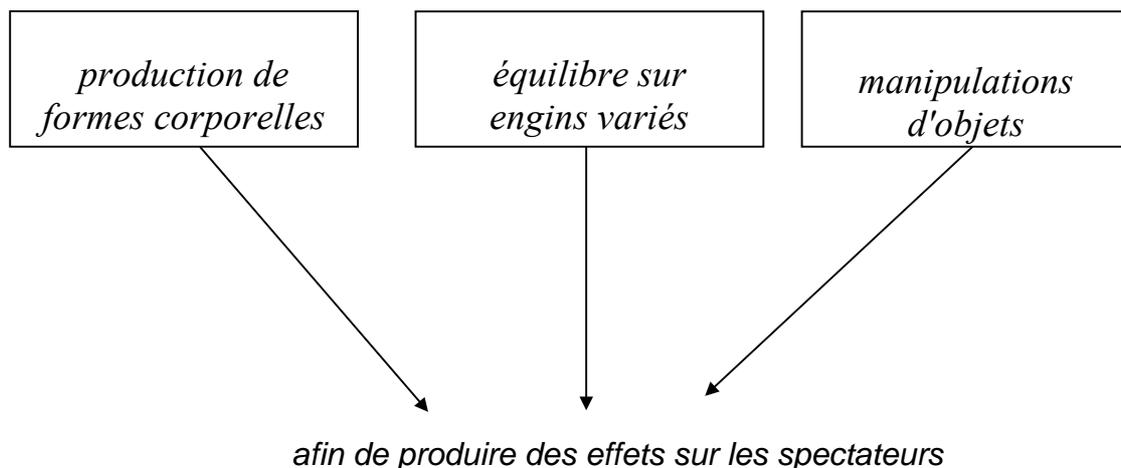
- " - Acteur essentiel de la construction de son savoir, l'enfant est au cœur des processus d'apprentissage,
- La diversité des enfants implique, pour le maître, la pratique de pédagogies différenciées et adaptées aux rythmes, aux différences motrices, physiologiques, intellectuelles, psychologiques et affectives des enfants,
- La pédagogie de l'activité, associant les moments où l'enfant découvre et ceux où le maître enseigne, participe à l'éveil de l'intérêt, de l'intelligence et de l'ensemble des aptitudes de l'enfant. "

Cette démarche s'organise autour de trois phases :



	Phase a	Phase b	Phase c
L'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> - choisit le contenu (cirque) le présente aux enfants - met les élèves en activité avec le matériel et leur laisse trouver les différentes actions possibles - observe et repère les capacités de réalisation des élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> - organise le groupe en fonction d'objectifs plus définis - donne des tâches définies - questionne sur l'efficacité, les difficultés - remédie - conseille - observe et régule les actions. 	<ul style="list-style-type: none"> - propose d'investir le contenu pour créer des saynètes sur le thème : " Le cirque "
L'enseignant et les élèves	<ul style="list-style-type: none"> - définissent le contrat pour aller plus loin dans les apprentissages (mise en projet) - identifient les actions - sélectionnent les actions en fonction du projet 	<ul style="list-style-type: none"> - se donnent des règles d'organisation et de déroulement - choisissent les moyens les plus efficaces pour réussir 	<ul style="list-style-type: none"> - proposent des temps de bilans - valorisent les autres - définissent d'éventuels rôles
Les élèves	<ul style="list-style-type: none"> - se mettent en action, cherchent, essaient - construisent des représentations - découvrent leurs ressources - les évaluent - diversifient les expériences 	<ul style="list-style-type: none"> - identifient le problème, répètent, corrigent - essaient les réponses des autres - s'approprient l'action - prennent en compte les conseils 	<ul style="list-style-type: none"> - présentent leurs actions - enchaînent des actions - valorisent leurs actions - théâtralistent leurs actions

Nous avons fait le choix de développer dans ce dossier trois familles d'activités des Arts du Cirque réalisables à l'école primaire.



⇒ **Favoriser la créativité.**

*explorer le champ des possibles
mobiliser ses capacités à créer
mobiliser ses capacités décisionnelles*

⇒ **Développer des pouvoirs moteurs**

<i>piloter un engin</i>	<i>espace</i>
<i>piloter son corps</i>	<i>temps</i>
<i>manipuler des objets</i>	<i>engin (1, 2 ...)</i>
<i>produire des formes</i>	<i>relation.</i>

⇒ **Communiquer**

- *à l'intérieur du groupe*
- *à des spectateurs*
- *ses impressions en tant que spectateur*

⇒ **Savoir prendre des risques**

*déséquilibre/équilibre
anticiper/agir
se connaître/mettre en œuvre la sécurité (matérielle, humaine)
connaître les autres
connaître les règles
connaître la sécurité.*

Famille d'activités: Manipuler des objets

<i>Compétences</i>	<i>Pour construire des situations:</i>
<p><i>* Développer de nouvelles habiletés motrices dans les domaines de l'adresse et de la motricité fine.</i></p> <p><i>* Rechercher « son exploit ».</i></p> <p><i>* Être à l'écoute des autres.</i></p> <p><i>* Synchroniser son action à celle des autres.</i></p> <p><i>* Présenter ses actions aux autres.</i></p> <p><i>* Apprécier la présentation des autres en tant que spectateur.</i></p>	<p>I Rechercher des solutions:</p> <p><i>* A à partir de verbes:</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>lancer, attraper, tenir, faire tourner, amortir, bloquer ... (en rapport avec la manipulation des objets)</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>rebondir, transpercer, enrrouler ... (en rapport avec les caractéristiques des objets)</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>rouler, sauter, tourner, se déplacer, s'accroupir ... (en rapport avec l'action du corps)</i></p> <p><i>* B à partir d'objets variés : (ballons, balles, foulards, cerceaux, cordes, assiettes chinoises, bâtons, anneaux ...).</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>* nombre : un à plusieurs</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>* forme : ronde, creuse, longue, rectangulaire...</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>* volume : de moins volumineux vers le plus volumineux</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>* poids : du moins lourd vers le plus lourd</i></p> <p><i>* C seul ou à plusieurs.</i></p> <p><i>* D avec ou sans autre engin : (bâton(s), bâtons et ficelle...).</i></p> <p><i>* E dans différentes positions.</i></p> <p>II Les mettre en oeuvre:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>° les réaliser.</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>° créer d'autres possibilités en complexifiant (varier les parties du corps, utiliser des contrastes espace / temps, combiner avec d'autres actions, transposer dans un autre espace).</i></p> <p>III Composer:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>° choisir un déroulement.</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>° composer en liaison avec les effets sur le spectateur.</i></p> <p style="padding-left: 40px;"><i>° mettre en scène (espace / temps).</i></p>

MANIPULER DES OBJETS.

	<u>Sécurité</u>	<u>Variables</u>	<u>Moyens pour produire des effets</u>
E S P A C E	<p><i>Espace d'évolution</i></p> <p>- déplacements possibles</p> <p>- engins (trajectoires)</p>	<p><i>petit/grand haut/bas</i></p> <p><i>droite/gauche</i></p> <p><i>avant/arrière</i></p> <p><i>trajectoires variées (droites, courbes)</i></p> <p><i>niveaux : haute, basse, moyenne</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>jouer sur les contrastes</i> <i>symétrie/asymétrie</i> ▪ <i>transposer</i>
T E M P S		<p><i>court/long</i></p> <p><i>lent/vite</i></p> <p><i>continu/saccadé</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>continuité</i> ▪ <i>fluidité</i> ▪ <i>synchronisme</i> ▪ <i>rupture</i>
R E L A T I O N	<p><i>Communiquer</i></p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-left: 20px;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;"> </div> <div style="margin-left: 10px;"> <p><i>verbalement</i></p> <p><i>corporellement</i></p> </div> </div>	<p><i>seul, à 2, à plusieurs</i></p> <p><i>Echanger</i></p> <div style="margin-left: 20px;"> <p><i>face à face</i></p> <p><i>côte à côte</i></p> <p><i>devant/derrière</i></p> <p><i>au dessus/en dessous</i></p> </div> <p><i>Voler les objets (intercepter)</i></p> <p><i>unisson</i></p> <div style="margin-left: 20px;"> <p><i>même position</i></p> <p><i>même position mais</i></p> <p><i>transposée dans un espace différent</i></p> <p><i>orientation différente</i></p> </div> <p><i>même position / position différente.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>variété des formes de groupement</i> ▪ <i>variété des relations</i> <i>(coopération, interception ...).</i>
C O R P S		<p><i>Avec les différentes parties du corps :</i></p> <p><u>Exemple</u> : <i>lancer, attraper avec :</i></p> <p><i>main, genou, pied, dos, cuisse ...</i></p> <p><i>Manipuler avec différentes parties.</i></p> <p><i>Maintenir en contact</i></p> <p><i>Faire varier les verbes d'action.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>combinaisons originales, difficiles</i> ▪ <i>manipulation inattendue, étonnante.</i>

Famille d'activités: production de formes corporelles

<i>Compétences</i>	<i>Pour construire des situations:</i>
<p>◇ <i>Se concerter pour des actions collectives avec définition précise des rôles et tâches.</i></p> <p>◇ <i>Construire des formes corporelles à plusieurs afin de les présenter.</i></p>	<p>I Rechercher des solutions:</p> <p><i>A à partir de verbes: porter, équilibrer et s'équilibrer, tenir, monter, tourner, voler, se recevoir, propulser, ...</i></p> <p>B à partir du matériel:</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>tapis (définition de zones de sécurité et de possibilités d'élévation précises)</i> * <i>appuis pour contre haut (mur, caisson, ...)</i> * <i>chaise ou caisson bas pour porteur(s) assis, etc...</i> <p>C à partir du nombre d'enfants:</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>2, 3 avec définition des rôles à alterner : porteur, voltigeur, pareur (qui peut servir d'appui complémentaire)</i> * <i>4, 5, 6, ... en gardant toujours cette définition des rôles tournants avec en premier le choix du nombre de porteurs</i> <p>◆ La position du (des) porteur(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>à 4 pattes</i> * <i>allongé(s) sur le ventre ou le dos</i> * <i>à genoux</i> * <i>assis</i> <p>◆ La position du (des) voltigeur(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>allongé(s) sur le ventre ou le dos</i> * <i>à 4 pattes</i> * <i>assis jambes fléchies, tendues, à l'écart</i> * <i>à genoux</i> * <i>debout droit ou renversé</i> <p>II Mettre en mouvement les pyramides:</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>réaliser et répéter une pyramide en la montant et la démontant : donner un avant et une suite à la forme</i> * <i>complexifier les formes varier les appuis, les surfaces de contact, créer des contrastes avec l'espace ,le temps (vitesse de réalisation), l'amplitude, etc...</i> <p>III Composer:</p> <ul style="list-style-type: none"> * <i>enchaîner pyramides et/ou actions individuelles selon une mise en scène précise.</i>

PRODUCTION DE FORMES CORPORELLES.

	<u>Sécurité</u>	<u>Variables</u>	<u>Moyens pour produire des effets</u>
E S P A C E	<p><i>Espace d'évolution</i></p> <p>- aménage l'espace nécessaire à une situation de réchappe, ou à une chute éventuelle.</p> <p>- prévoir tapis plus épais si nécessaire et leur emplacement.</p>	<p><i>PORTEUR</i> <i>espace bas (allongé)</i> <i>haut (debout)</i> <i>(surface d'appuis au sol)</i> <i>orientation</i></p> <p><i>VOLTIGEUR</i> <i>espace bas</i> <i>haut</i> <i>orientation porteur</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ agrandir l'espace ▪ transposer ▪ renverser ▪ plus aérien ▪ jouer sur les contrastes : symétrie/asymétrie haut/bas <p><i>rythme des actions</i> <i>synchronisme</i></p> <p align="center">  <i>ESPACE ET TEMPS</i> </p> <p><i>précisions du déroulement</i></p>
T E M P S	<p><i>Temps d'activité/fatigue</i></p> <p><i>Temps pendant lequel je peux tenir ou m'équilibrer sans chuter.</i></p>	<p><i>lent/vite</i></p> <p><i>continu</i></p> <p><i>durée d'exécution</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ continuité ▪ fluidité ▪ statique/dynamique.
R E L A T I O N	<p><i>Communiquer</i> → <i>verbalement</i></p> <p>→ <i>corporellement</i></p> <p><i>pour anticiper</i></p> <p><i>agir</i></p> <p><i>réagir</i></p> <p><i>parer</i></p> <p><i>afin de ne pas faire mal ou se faire mal</i></p> <p><i>Connaître les règles de sécurité</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ porteur placement ▪ voltigeur : surfaces (près des articulations) <p><i>poser les mains à plat, les pieds en ouverture.</i></p>	<p><i>à 2, voire plus</i></p> <p><i>Rôles : porteur</i> <i>voltigeur</i> <i>pareur</i> <i>observateur</i></p> <p><i>Nombre de porteurs</i> <i>Nombre de voltigeurs</i> <i>contact entre porteur et voltigeur</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ qualité des contacts (beau) ▪ surfaces en contact (originalité) ▪ variété des formes de regroupement ▪ variété entre les formes (feinter, esquiver ...). <p><i>ENGIN</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ sans ou avec matériel ou engins à manipuler.

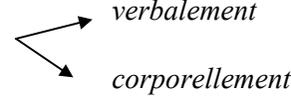
Famille d'activités: s'équilibrer et/ou piloter des engins variés

<i>Compétences</i>	<i>Pour construire des situations:</i>
<p>* <i>Développer de nouvelles habiletés motrices dans les domaines de l'équilibre.</i></p> <p>* <i>Rechercher « son exploit ».</i></p> <p>* <i>Être à l'écoute des autres.</i></p> <p>* <i>Synchroniser son action à celle des autres.</i></p>	<p>I Rechercher des solutions:</p> <p>*<i>A à partir de verbes.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>s'équilibrer en pilotant un engin:</u> 1 se déplacer en avant, en arrière, s'arrêter, tourner, ralentir, accélérer. 2 combiner avec différentes actions du corps: tourner, s'accroupir, tenir sur un pied, deux, manipuler. • <u>s'équilibrer en pilotant son corps:</u> 1 se déplacer en avant, en arrière, s'accroupir, se grandir, tourner, sauter, voler, se recevoir, se balancer, glisser, se renverser... 2 en combinant, se déplacer en tournant... <p>*<i>B à partir d'engins variés :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * <u>en pilotant un engin:</u> du plus stable au moins stable (trottinette, vélo, pédal go monocycle, boule...). * <u>en pilotant son corps pour se déplacer:</u> du plus stable au moins stable (poutre, toboggan, échasses, fil tendu...). * <u>en pilotant son corps sur place:</u> du plus stable au moins stable (barre fixe, trapèze, anneaux, rolla-bolla...). <p>* <i>Seul ou à plusieurs: même engin ou non, avec ou sans objet à manipuler (espaces différents) sur un même engin.</i></p> <p>* <i>Dans différentes positions.</i></p> <p>II Les mettre en œuvre:</p> <p style="padding-left: 20px;">° créer d'autres solutions, complexifier (agrandir ou diminuer l'espace, augmenter ou diminuer le temps, utiliser des contrastes espace/temps, combiner avec d'autres actions, les réaliser à plusieurs, transposer dans un autre espace...).</p> <p>III Composer:</p> <ul style="list-style-type: none"> ° choisir un déroulement. ° composer en liaison avec les effets sur le spectateur. ° mettre en scène (espace / temps).

EQUILIBRE et / ou PILOTAGE sur engins variés.

	<u>Sécurité</u>	<u>Variables</u>	<u>Moyens pour produire des effets</u>
E S P A C E	<p>aménager l'espace d'évolution (tapis, main courante "ou mur", espace entre les différents matériels)</p> <p>différents espaces de travail repérables.</p>	<p>piloter engin : trajet ligne droite lignes courbes AV/AR</p> <p>piloter son corps : haut/bas droite/gauche AV/AR</p> <p>renversé, aérien, tourné espace plus ou moins aménagé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ variété des trajets ▪ agrandir l'espace ▪ transposer ▪ plus renversé, aérien.

T E M P S	<p>Temps d'activité/fatigue</p>	<p>lent/vite vite continu/arrêt/reprise durée d'exécution</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rythme des actions (ex : vitesse et maîtrise du déplacement ou de l'équilibre sur l'engin choisi) ▪ synchronisation (d'une même action à plusieurs) ▪ précision ▪ fluidité
----------------------------------	---------------------------------	---	---

R E L A T I O N	<p>Communiquer </p> <p>pour parer (seul ou à 2) agir ensemble anticiper réagir</p> <p>Connaître les règles de sécurité</p>	<p>seul, à plusieurs</p> <p>rôles pilote, équilibriste, acrobate, pareur, observateur</p> <p>nombre d'acteurs nombre de pareurs</p>	<p>Variété des formes de regroupement</p>
--	---	--	---

Famille d'activités: s'équilibrer et/ou piloter des engins variés

EQUILIBRE PLUS OU MOINS STABLE

<p>S'ÉQUILIBRER</p> <p style="margin-left: 100px;">SUR →</p> <p style="margin-left: 20px;">EN ↓</p>	<p>ENGIN</p> <p>STABLE → STABILITE → INSTABLE</p>
<p>PILOTANT UN ENGIN</p>	<p>Engins roulants (trottinette, vélo, pédal go...)</p> <p style="margin-left: 150px;">Échasses</p> <p style="margin-left: 250px;">Boule</p> <p style="margin-left: 350px;">Monocycle</p>
<p>EN PILOTANT SON CORPS</p> <p style="margin-left: 40px;"><u>avec déplacement</u></p> <p style="margin-left: 40px;"><u>sur place</u></p>	<p>Poutre, toboggan</p> <p style="margin-left: 250px;">Fil tendu</p> <p style="margin-left: 40px;">Barre fixe</p> <p style="margin-left: 200px;">Trapèze, anneaux</p> <p style="margin-left: 300px;">Rolla-bolla</p>

Bibliographie cirque (articles des revues EPS et EPS1)

Année : 1988. Revue : EPS1. N° 36, Page 19.

SOUS LE CHAPITEAU:ACROBACIRQUE , PERRON (M.)

Année : 1988. Revue : EPS1. N° 36, Page 21.

LA JONGLERIE PAS A PAS , FERRER (H.)

Année : 1991. Revue : EPS1. N° 54, Page 19.

EPS1 AU QUEBEC - JOUER AVEC SON EQUILIBRE , SAINT-AUBIN (M.)

Année : 1992. Revue : EPS1. N° 58, Page 28.

LES ARTS DU CIRQUE:JONGLER A L'ECOLE , GAQUIERE (R.)

Année : 1992. Revue : EPS1. N° 59, Page 28.

LES ARTS DU CIRQUE:L'EQUILIBRE A L'ECOLE , GAQUIERE (R.)

Année : 1993. Revue : EPS1. N° 61, Page 32.

LES ARTS DU CIRQUE:L'ACROBATIE A L'ECOLE , GAQUIERE (R.)

Année : 1993. Revue : EPS1. N° 64, Page 10.

DE LA DECOUVERTE DU CIRQUE A LA CREATION D'UN SPECTACLE , BERTRAND (P.)

Année : 1983. Revue : EP.S. N° 183, Page 4.

EPS A L'ECOLE NATIONALE DU CIRQUE , FRATELLINI (A.)

Année : 1992. Revue : EP.S. N° 238, Page 17.

A LA DECOUVERTE DES ARTS DU CIRQUE" , COASNE (J.)

Année : 1996. Revue : EPS1. N° 80, Page 37.

WELCOME TO OUR CIRCUS SHOW ! ,

Année : 1997. Revue : EPS1. N° 82, Page 3.

LE CIRQUE" , LERAY (C.)

Année : 1998. Revue : EP.S. N° 269, Page 48.

JONGLERIE-DIABOLO : ACQUERIR LE LANCER RATTRAPER , LE MERCIER (F.)

Année : 1999. Revue : EP.S. N° 278, Page 31.

PARCOURS DIVERSIFIE - SPECTACLE DE CIRQUE BILINGUE , COLLEGE SCAMARONI - CHARLEVILLE MEZIERES

Année : 1998. Revue : EPS1. N° 89, Page 25.

OUTILS PEDAGOGIQUES : ASSIETTES, ROLLA-BOLLA ET DIABOLOS , VERDIER (M.)

Année : 1998. Revue : EPS1. N° 89, Page 31.

PROJETS D'OUVERTURE CULTURELLE : CIRQUE ET THEATRE EN MANCHE" , VERDIER (M.)

Année : 1999. Revue : EPS1. N° 93, Page 19

AU PLAISIR DE JONGLER : CYCLE II, GOUTEL, MOREL

Année : 2000. Revue : EPS1. N° 97 NUMERO SPECIAL

LES ARTS DU CIRQUE A L'ECOLE

Et les autres numéros à venir... (consultez régulièrement la revue EPS1)

Le Guide de l'enseignant Tome 2