

ART DU CIRQUE

Le cirque c'est :

→ technique avec engins :

- Equilibre: pédalgo , acrobatique, boule d'équilibre, rolla bolla, poutre
- Manipulations: diabolo, bâton du diable, assiette chinoise...
- Jonglerie: balles de jonglages, foulards, anneaux, massues.

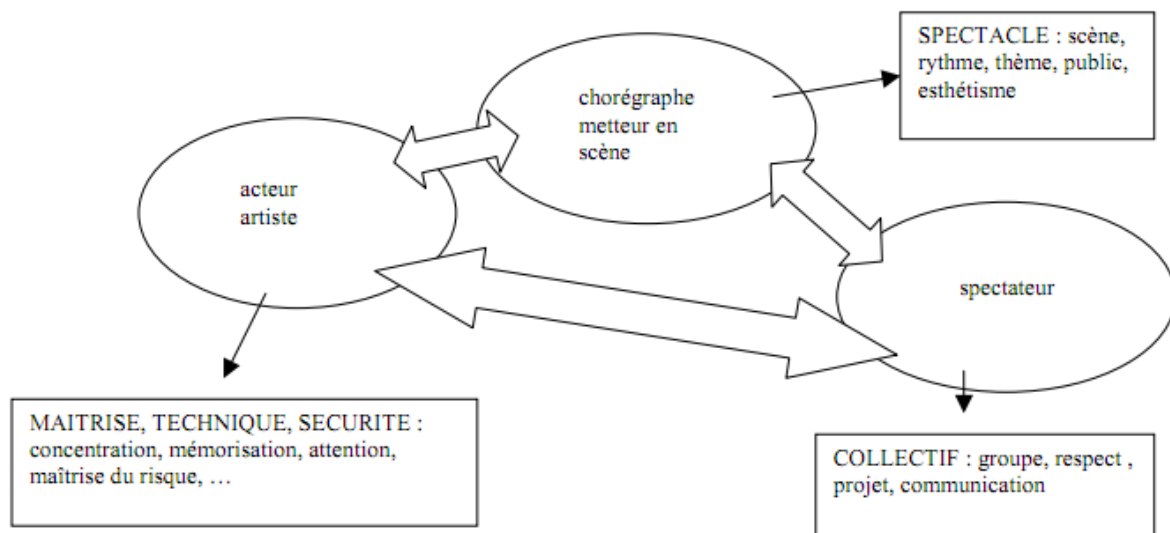
→ technique avec le corps :

- Equilibre: porter à plusieurs (acroport : exemple :pyramides)
- Acrobatie: exemple roulades

→ Technique artistique :

- Construction du spectacle
- Réalisation

Spécificité de l'activité :



Les enjeux

Les activités de cirque permettent :

- d'améliorer les capacités motrices comme la perception, l'anticipation mais aussi les capacités physiques
- de développer l'affectivité de relationnel par le biais de la communication du travail de groupe. Il faut aussi accepter le regard de l'autre quand on montre la production.
- de développer différentes compréhensions telles que la compréhension, la mémorisation et la recherche de l'originalité.

Ressources sollicitées chez les élèves

Au niveau cognitif :

Il faut tout d'abord être capable de sélectionner certaines informations visuelles comme par exemple en jonglerie.

Puis, il faut aussi faire preuve d'une certaine mémorisation des enchaînements.

Au niveau moteur

Les élèves doivent faire preuve d'adresse, d'équilibre, de coordination. Ils doivent prendre des risques, accepter le regard des autres sur eux et sur leur production, mais aussi faire preuve d'une certaine coopération tant avec les autres dans la réalisation mais aussi entrer dans une certaine confiance lors des parades et des figures à plusieurs.

Programmes

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

Séquence

Cycle 3

COMPETENCE VISEE : Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Objectif général du module :

- Elaboration, mise en scène et présentation d'une production circacienne.

Objectifs :

- Transmettre aux autres des sentiments
- Réaliser des acrobaties seul ou à plusieurs
- Réaliser des manipulations avec différents objets (balles, diabolo...)
- Réaliser des équilibres sur différents engins (boule, rolla bolla, pedaldo...)
- Elaborer un numéro à plusieurs en intégrant toutes les familles (jonglerie, équilibre, acrosport, expression).
- Être acteur et spectateur (avoir un avis critique sur la production des autres)

Pré-requis de la séquence : Séquence précédente l'acrosport

Chaque séance fera l'objet d'un échauffement approprié.

Trois rôles seront ainsi dégagés : acteur, compositeur, spectateur. Chaque élève devra traverser ces 3 rôles à chaque séance.

→ Acteur : L'élève passe d'une réalisation personnelle avec une prise de risque. Il ose montrer sa production.

→ Compositeur : l'élève réalise et organise avec le groupe.

→ Spectateur : Le spectateur n'est pas passif, il doit ressentir les éventuelles émotions transmises, mais il doit avoir aussi une opinion sur ce qu'il voit.



une fiche de sécurité sera distribuée à chaque élève pour chaque atelier afin qu'ils prennent conscience de la dangerosité des activités circaciennes ainsi que l'attitude qu'ils doivent tenir.

SEANCE 1 : Situation de référence

Objectif : réinvestir les acquis du cycle 2 des familles circaciennes

Echauffement :

- échauffement de toutes les parties du corps (chevilles, bras, cou, bassin...)
- Associer un geste ou une position à un numéro. A l'annonce d'un numéro les élèves doivent faire le geste ou la position.

Phase 1 :

Les enfants 3 par 3 choisissent un objet et doivent trouver différentes manières de se passer l'objet.

Phase 2 :

4 ateliers :

- Jonglerie
- Acrosport
- mimes (papiers avec mots à faire découvrir)
- spectateurs

Par groupe, chacun expérimente sur les 4 ateliers

Phase 3 : situation de référence

- Construire et réaliser un numéro en projet collectif : groupes de 2 à 4 visant à produire une émotion chez les spectateurs en réinvestissant une ou deux techniques de cirque.
- Donner un titre au numéro
- La durée du numéro est comprise entre une et deux minutes

Phase 4 : Film ou photo qui fera l'objet d'une verbalisation, et qui permettra de servir de base aux séances de techniques

⇒ Pluridisciplinarité TICE sur l'ensemble des séances. Elles feront tout l'objet de film et de verbalisation.

SEANCE 2 SENSIBILISATION DE LA FAMILLE JONGLERIE

Objectifs jonglerie :

Manipuler les différents objets présents tout seul ou à plusieurs (lancer, rattraper...).
Travail sur la synchronisation

Variables didactiques :

- Sur les objets (foulards, assiettes, diabolos, massues...)
- position du corps des élèves (assis, couché, debout, avec des portés...)
- Echanges à plusieurs ou non
- Déplacement dans l'espace ou non

Critères de réussite => le nombre de lancers et de rattraper enchaînés par exemple.

➤ Atelier des balles et foulards

Jonglage à une balle

Etape 1 : Lancer à 2 mains, rattraper à 2 mains.

Etape 2 Lancer à 1 main, rattraper à 2 mains.

Variante : lancer de plus en plus

Etape 3 Lancer à 1 main, rattraper à 1 main.

Etape 4 Lancer à 1 balle dans chaque main.

Variante : lancer en même temps puis alterner

Jonglage à 2 balles.

Etape 1 Lancer à 1 balle et la laisser retomber du coté opposé:

Etape 2 lancer main droite et rattraper main gauche

Etape 3 Enchaîner lancer main droite et rattraper main gauche.

Etape 4 idem étape 3 mais en continuité (main droite/main gauche – main gauche/main droite etc...)

Jonglage à 3 balles.

Mêmes étapes que le jonglage à deux balles

Variable : Varier la hauteur du lancer.

Echange entre 2 enfants (à une balle, deux balles, mais aussi avec des anneaux, des foulards...)



Le foulard est un moyen d'apprendre à jongler plus facilement car c'est plus lent.

1. Jongler avec un objet léger
2. Jongler avec un objet plus lourd
3. Trouver plusieurs manières de trouver un enchaînement

➤ [Atelier des assiettes chinoises](#)

Compétences

- ➔ Faire une rotation à l'assiette à l'aide d'une baguette : apprendre à la faire démarrer et à l'entretenir
- ➔ Faire un mouvement circulaire afin aplanir l'assiette
- ➔ Savoir accélérer la rotation
- ➔ Mettre la baguette au centre de l'assiette afin d'arrêter la rotation du poignet

Evolutions

- ➔ Être capable d'augmenter la difficulté (passer l'assiette sous la jambe, autour d'un obstacle...).
- ➔ Être capable d'augmenter la vitesse de rotation

- ➔ Être capable de démarrer plusieurs assiettes
- ➔ Inventer des figures avec les assiettes

➤ Atelier diabolo

- déterminer quelle est « la main directrice » qui va « battre » la baguette.
- « la main directrice » va impulser des mouvements qui va permettre d'augmenter la vitesse du diabolo.
- Être capable de rester en face au diabolo. Tenir cette situation.
- Être capable de maintenir le diabolo en position horizontale sinon, avancer ou reculer « la main directrice » pour garder cette situation.

Variable et critère de réussite

Être capable de lancer le diabolo et de le récupérer

SEANCE 3 SENSIBILISATION DE LA FAMILLE EQUILIBRE

Objectifs équilibre :

- Être capable de piloter un engin sur un trajet tracé (à l'aide de tapis) :
- Piloter son corps pour se déplacer (poutre par exemple)
- Piloter son corps sur place (rolla bolla):
- Être capable de connaître et assurer le rôle de pareur

Démarche :

- phase de découverte
- mise en place de duos, de trios : pareurs / acteurs.
- critères de réussite : la durée de l'équilibre et/ou le trajet effectué
- variables :

En manipulant des objets : corde, cerceaux, balles, foulard, ...

En réalisant des figures.

Echauffement possible et adapté : Jeu du virus (jeu du chat où pour éviter de se faire toucher il faut avoir une position d'équilibre prédéfinie et la maintenir)

Phase 1

Equilibre sur la boule

Objectif : commencer à 4 pattes pour finir debout

Evolution :

Une fois debout :

- ➔ Être capable de se tenir debout par mouvements répétitifs des pieds
- ➔ Être capable de tenir le regard droit loin devant
- ➔ Être capable de tenir le déplacement (avant/arrière)
- ➔ Associer l'équilibre et les manipulations



Pistes éventuelles pour limiter la mobilité de l'engin :

- Possibilité de faire parer les élèves
- De poser la boule dans un pneu
- De caler la boule avec des tapis de gymnastique en créant une ligne droite

SEANCE 4 SENSIBILISATION DE LA FAMILLE ACROSPORT

Objectifs :

- Être capable de réaliser des figures à partir de dessins proposés
- Être capable de tenir la figure
- Être capable de connaître et assurer le rôle de pareur

Phase 1

Marcher dans l'espace avec un fond musical.

Définir des consignes précises et évolutives :

A l'arrêt de la musique se placer par deux dos à dos puis se déplacer à droite à gauche, s'asseoir, se relever. OU/ET pieds joints deux par deux trouver l'équilibre en trouvant le contrepoids

Phase 2

Jeux possibles

→ Les planches et les déménageurs. (gainage)

Par 3, déplacer les planches d'un endroit à l'autre.

→ Le métronome. (gainage)

Par 3, la personne au centre ferme les yeux et se laisse aller en avant et en arrière. Elle est retenue par devant et derrière.

Idem, mais en rond avec 6-7 personnes qui retiennent.

Phase 3

- réaliser les figures décrites sur la feuille

- Créer des figures libres

But : Composer à 6 élèves, un enchainement de 2 à 4 structures en soignant l'entrée, le montage, le démontage et la sortie.

SEANCE 5 EXPRESSION

Objectifs :

- Se mettre en scène en étant capable de se présenter devant un public et en soignant la représentation.
- Acquérir des savoir-faire afin de les intégrer à un numéro. (dans le mimes notamment)

But de la tâche

Exprimer avec tout son corps une action, des sensations, des sentiments, des objets, des personnages

Phase 1 : Marcher en occupant dans l'espace et dès que l'on croise une autre personne dire « bonjour »

Variable : La marche, la façon de parler...

Phase 2

Consignes

- ➔ Marcher dans l'espace puis au signal faire comme si :
 - On était sur la lune
 - On avait peur (travail sur les sentiments)
 - On avait chaud (travail sur les sensations)
 - On était timide... (travail sur les traits de caractères)

Variables : faire varier le niveau (un peu, moyen, beaucoup...)

- ➔ Faire comme si on accomplissait une action
 - Marcher dans l'eau
 - Ouvrir une porte
 - Réparer une voiture
 - Faire un combat...

Critères de réussite

- Rester concentré
- Avoir répondu à la consigne
- Avoir utilisé le corps et le visage

SEANCE 6 : SPECIALISATION ET REINVESTISSEMENT

Phase de spécialisation : Ateliers avec des fiches regroupant 3 niveaux.

Phase de réinvestissement : Présentation d'un mini spectacle avec les différents engins. Manipulation individuelle ou à plusieurs, insertion du jeu d'acteur

Phase de retour : Emergence de ce que l'on attend pour la conception d'un spectacle circassien (thème, entrée, manipulation d'engins seul ou à plusieurs, acrosport, sortie....)

SEANCE 7 et 8 CONCEPTION

Compétences visées : - Mettre en forme une production circassienne

Consignes :

- Réaliser une partie de chaque famille vue pendant la séquence
- Définir un thème pour le spectacle
- Ordonner, et assembler différentes créations pour composer le spectacle

Phase 1 : Les enfants dansent sur la musique à l'arrêt de la musique ils doivent s'arrêter et faire la statue.

Séance 8 Phase 1 : Deux par deux un pantin à modeler avec des engins, posture, expression

Phase 2 : par groupe de 6

- Avec les deux familles : équilibre et jonglerie. Faire un inventaire de tout ce que l'on peut faire (nombre d'objets, en même temps ou pas...)
- En reprenant les compositions de la séance 4, faire l'inventaire ce qu'il est possible de faire en incluant la famille de la jonglerie

Phase 3

Composer par groupe de 4 un enchainement avec deux à quatre figures ainsi qu'à leur liaison, deux situations d'équilibre, avec une entrée et une sortie. Cet enchainement se fera sur fond musical.

⇒ Pluridisciplinarité musique

SEANCE 8 EVALUATION

Tous les groupes de 4 élèves présenteront à la fin du module une représentation qu'ils auront mise en scène avec compte des contraintes suivantes et critères de réussites:

- Chaque élève inclura dans la représentation une prestation individuelle.
- Les élèves réaliseront au moins deux prestations par duos
- Ainsi qu'une prestation à 4
- Présentation d'une affiche
- Occupation de l'espace respecté
- Justifier la musique utilisée
- Pluridisciplinarité arts visuels pour l'affiche