

# Le cirque à l'école

Document réalisé par l'Equipe départementale EPS 1<sup>er</sup> degré Calvados (juin 2018)



direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Calvados  
éducation  
nationale

# Sommaire

<b>Le cirque à l'école.....</b>	<b>3</b>
Définition de l'activité.....	3
Place du cirque dans l'enseignement à l'école .....	3
Enjeux de formation .....	4
Les familles circassiennes.....	5
Les composantes du cirque.....	7
<b>Ce que l'élève va apprendre .....</b>	<b>7</b>
Les savoirs et compétences à construire avec le cirque : les programmes 2015 (BO 26/11/2015).....	8
Les étapes d'apprentissage cirque .....	9
<b>La démarche d'enseignement en cirque .....</b>	<b>10</b>
Les étapes du processus de création en cirque.....	10
Construction du spectacle .....	10
La séquence.....	10
<b>Annexes.....</b>	<b>17</b>
Circulaire EAC et cahier des charges .....	17
Outils pour construire la séquence .....	17
Filmographie – Sites.....	22
Bibliographie .....	22
Iconographie .....	22

# Le cirque à l'école

## Définition de l'activité

Le cirque est une activité qui met en jeu l'imaginaire en créant des prouesses, avec ou sans engins, seul ou à plusieurs dans l'intention de provoquer des émotions chez les spectateurs. Elle se réalise par la composition et la présentation d'un numéro en utilisant différentes familles des arts du cirque.

## Place du cirque dans l'enseignement à l'école

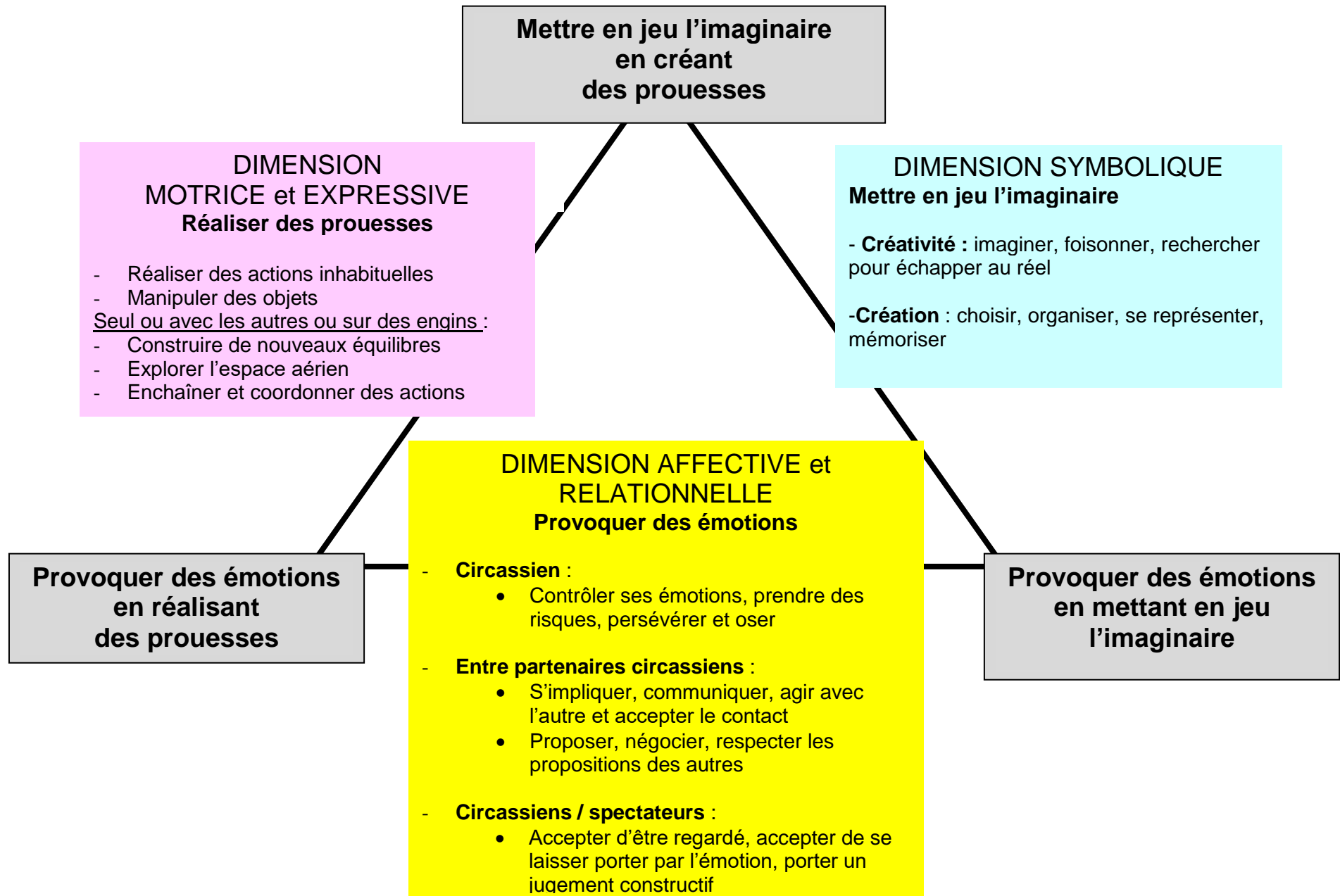
### Le cirque occupe deux places à l'école :

- Elle est à la fois pratique d'éducation physique et répond à l'objectif 3 « Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique » et fait partie du champ d'apprentissage 3 pour les cycles 2 et 3 « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »
- Elle est également une pratique artistique contribuant à la construction du Parcours d'Education Artistique et Culturel

Le cirque contemporain, s'appuyant sur la [démarche de création](#) nous paraît particulièrement adapté pour répondre aux objectifs de l'EAC. (cf. annexe circulaire EAC)

## Enjeux de formation

A travers le Cirque l'enfant est sollicité sur 3 dimensions : motrice, symbolique et socio-affective



## Les familles circassiennes

A partir de la classification de l'Equipe EPS de PARIS

Famille : <b>Jonglerie</b> Définition : Activités de manipulation d'objets variés dans le but de communiquer une émotion.	
Types d'activités	verbes d'action (sur l'objet)
<p><b>Objets à déplacement lent</b>                      Foulard, tissu léger, papier de soie, plume, ballon de baudruche, sac plastique ....</p> <p><b>Autres objets</b>                      Sac de graines, sac plastique rempli de papier journal, petit coussin, pelote de laine, balle de jonglage, carton, baguette, plume de paon, assiette, frisbee, tissu, anneau, boîte, massue, petite bouteille plastique, balle de ping-pong, balle rebondissante....</p> <p><b>Objets à manipulation indirecte (association de 2 objets)</b>                      Bâton du diable, diabololo, objet et corbeille, objet et tissu, assiette chinoise, .....</p>	Lancer Rattraper Equilibrer sur le corps Faire glisser Faire rouler Enrouler Faire tourner Faire rebondir ....

Famille : <b>Acrobatie</b> Définition : activités de production de formes corporelles inhabituelles réalisées au sol, seul ou à plusieurs, dans l'intention de provoquer une émotion.	
Types d'activités	verbes d'action
<p><b>Individuelle</b>  <b>Dynamique :</b>                      Roulade, roue....  <b>Statique</b>                      -poirier, chandelle .....</p> <p><b>Collective</b>  <b>Dynamique</b>                      Roulade à 2, Appui tendu renversé à 2, la « chenille », la « brouette ».....  <b>Statique</b>                      Figures d'acroport</p>	Rouler, Se renverser Sauter Monter Descendre Déconstruire Porter Tenir une posture Tenir quelqu'un Parer ....

Famille : <b>Equilibre</b>	
Définition : activités de production de formes corporelles inhabituelles réalisées sur des engins variés, mobiles ou fixes, dans l'intention de provoquer une émotion	
Types d'activités	verbes d'action
<p><b>Equilibre sur des objets mobiles avec déplacement</b> vélo, trottinette, tricycle, échasses, rouleau en mousse, ballon sauteur, pédalgo, planche à roulette, patins à roulettes, boule d'équilibre, rouleau de chantier, bidon, échelle, gros PVC, monocycle....</p> <p><b>Equilibre sur des objets mobiles sans déplacement</b> demi-lune, rolla-bolla,</p> <p><b>Equilibre sur des objets fixes</b> La chaise, le banc, la poutre et mini-poutre, le fil, le plan incliné, les caissettes, les pas japonais</p>	<p><i>Piloter un engin</i> <i>Pédaler</i> <i>Marcher</i> <i>Tourner</i> <i>Sauter</i> <i>Rouler</i> <i>Pousser</i> <i>S'équilibrer</i></p>

Famille : <b>Voltige</b>	
Définition : activités de production de formes corporelles inhabituelles <i>dynamiques et/ou aériennes</i> dans l'intention de provoquer une émotion	
Types d'activités	verbes d'action
<p><b>Voltige sur des engins :</b> Corde lisse Trapèze Tremplin Tissu Mini trampoline....</p>	<p>Se suspendre Se renverser Tourner Grimper Sauter <i>Voler</i> Lâcher rattraper ....</p>

\* La famille « jeu d'acteurs » sera intégrée à chaque famille en jouant davantage sur les notions d'exagération et de décalage

# Les composantes du cirque

## Objets /engins

- Matériel de manipulation
- Matériels conventionnels
  - Objets quotidiens
- « Matériel » d'appui
- Engins instables
  - Engins stables
  - Corps de l'autre

## Temps

### Structuration du temps interne

- Jouer sur le tempo, la durée et les contrastes (vite/lent-accélééré/décélééré).
- Jouer sur les accents
- Produire des sons (frapper des mains, des pieds, chanter, parler, s'accompagner de percussions...)

### - Structuration du temps externe (rapport au monde sonore)

- Respecter la pulsation, la structure, les accents
- Traduire par le mouvement le climat du monde sonore.
- Traduire par le mouvement la vitesse
- Etablir un rapport contrasté entre le mouvement et le monde sonore

## Espace

- **Espace scénique :**
  - Circulaire ou non
  - Zones délimitées
  - Gros objets, décor,
  - Lumière –
- **Déplacement :**
  - Avant, arrière, côté...
- **Trajectoires**
  - Droite, courbe, spirale...
- **Niveaux :**
  - Bas, haut, moyen
  - Espace aérien
- **Orientations :**
  - De face, de profil, de côté, de dos

## Corps

### Parties du corps

Tête, épaules, jambes, pieds, bras...

### Positions du corps = les figures

### Actions motrices

Marcher, courir, sauter, se balancer...  
Lancer, attraper .....

### Appuis et équilibres

- nombre et types d'appuis et de contacts
- parties du corps
- verticalité / déséquilibre

## Relation, en rapport avec ...

### Le corps de l'autre :

- Variété des surfaces corporelles de contact (mains, pieds, bassin, dos ...)
- Actions de mobilisation de l'autre (manipuler, repousser, s'appuyer, porter, transporter, tirer, pousser, empêcher).
- Regards.

### L'espace :

- Formes de regroupements
- Nombre de personnes regroupés ou isolés.
- Actions spatiales (se rencontrer, se séparer, se croiser, rester ensemble)

### Temps :

- unisson
- alternance (question/réponse)
- canon
- succession (cascade).

### Les rôles :

- Pareur, porteur, porté ...
- différents jeux d'acteurs (clown, M Loyal....)

## Energie dynamique

Saccadé, lié,  
Mou, dur, tonique  
Lourd, léger ....

# Ce que l'élève va apprendre

## Les savoirs et compétences à construire avec le cirque : les programmes 2015 (BO 26/11/2015)

Cycle 1	Cycle 2	Cycle3
<p><u>Objectif 3 :</u> Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p>	<p><u>Champ d'apprentissage 3 :</u> S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	
<p>Développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique</p>	<p><b>Attendus de fin de cycle :</b> Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.</p> <p><b>Compétences travaillées :</b> S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. Synchroniser ses actions avec celles de ses partenaires.</p>	<p><b>Attendus de fin de cycle :</b> Réaliser en petits groupes une séquence à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.</p> <p><b>Compétences travaillées :</b> Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions. Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</p>



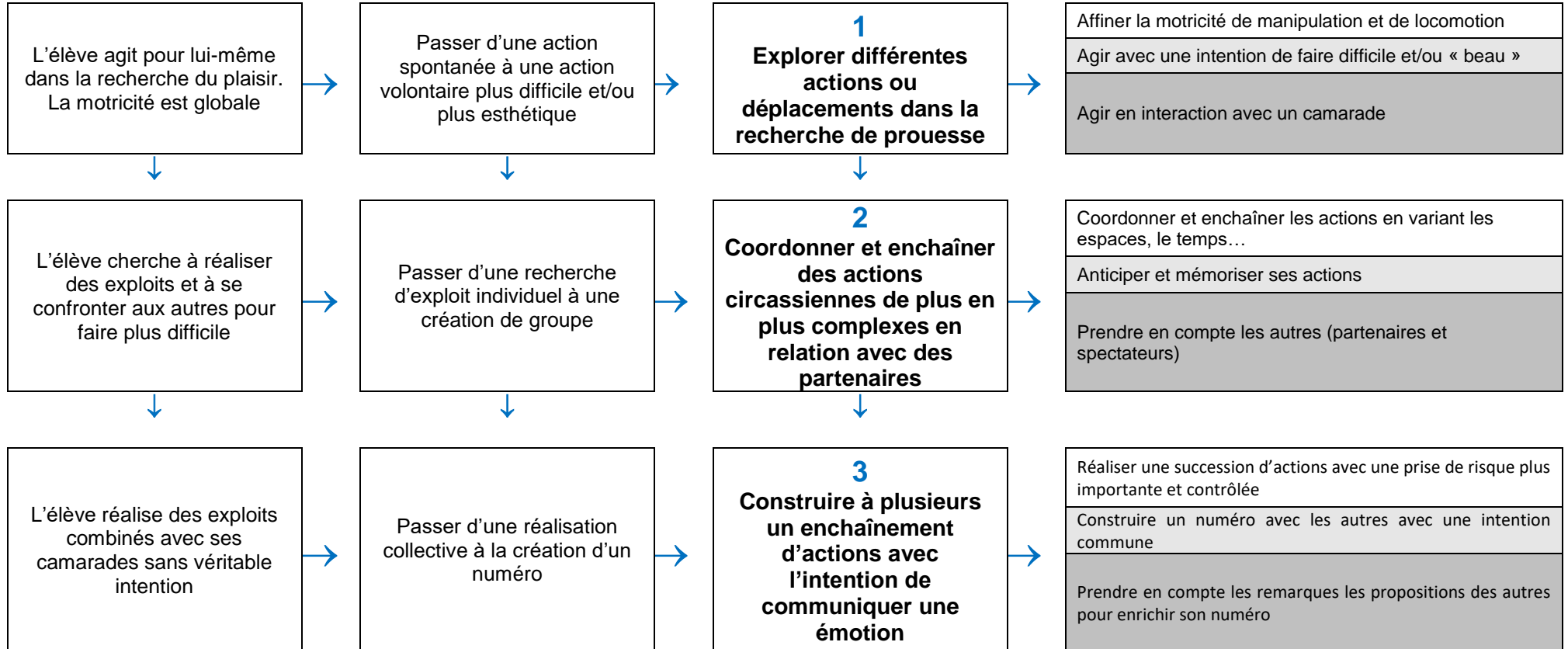
# Les étapes d'apprentissage cirque

Dimension motricité	
Dimension méthodologique	
Dimension sociale	

## Conduites typiques

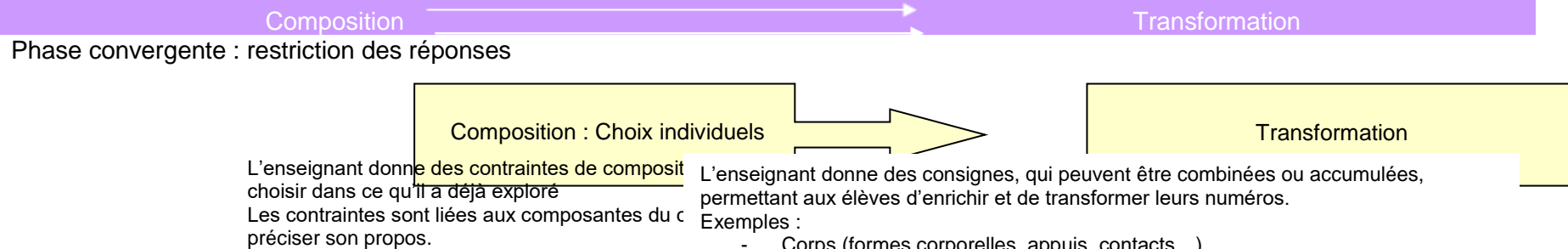
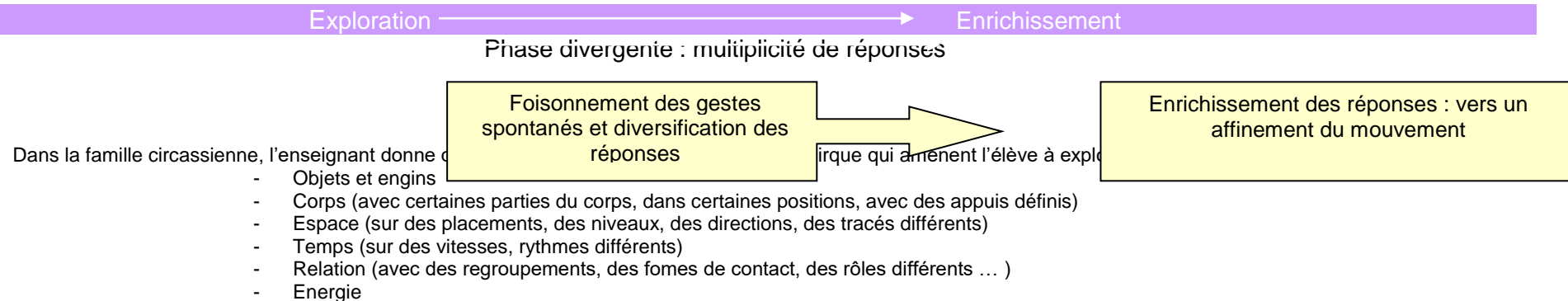
## Problèmes à résoudre

## Etapes à franchir



# La démarche d'enseignement en cirque

## Les étapes du processus de création en cirque



## Construction

- L'enseignant donne des contraintes de construction permettant à tous les élèves (en solo ou en groupes) d'organiser et de présenter leurs numéros
- Espaces : entrées sorties, directions, orientations ....
  - Temps : entrées sorties, structuration des numéros, répétitions...
  - Relations : groupes, dispersés, organisation dans l'espace...

## La séquence

- En amont de la séquence de cirque (cycle 2 et cycle 3), il est indispensable de mener des séquences d'acroport et de gymnastique. (Voir Livret EPS 14 : Les activités gymniques à l'école).
- **Construire la culture « circassienne »**
- Organiser un travail préalable en classe visant à :

- Faire émerger les représentations : ex en posant une question « qu'est-ce que le cirque pour vous ? » (écrire, dessiner, verbaliser)
  - Découvrir quelques exemples du cirque contemporain (par exemple à partir de vidéo, spectacle vivant, affiches)
  - Identifier les familles circassiennes à partir d'images ou de vidéos
  - Présenter des albums pour enrichir l'univers
- Des vidéos pourront être utilisées en cours de séquence pour enrichir les propositions des élèves. (Cf. filmographie en annexe)

## En cycle 1 : (cf. Livret objectif 3 cirque en maternelle)

ENTRER DANS L'ACTIVITE	APPRENDRE ET PROGRESSER
Séances d'exploration	Séances de structuration des apprentissages dans le cadre d'une démarche de création (exploration et enrichissement et composition simple pour les plus grands)
<p>Les premières séances permettent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de déclencher l'envie de faire.</li> <li>- de faire évoluer les élèves sur une organisation en ateliers.</li> <li>- de faire découvrir les différentes familles circassiennes.</li> <li>- de produire des réponses motrices variées</li> <li>- de se produire devant les autres (en GS)</li> </ul>	<p>Il est souhaitable que les élèves retrouvent à chaque séance la même organisation spatiale pour chaque famille d'ateliers.</p> <p>Ces séances sont consacrées à l'enrichissement pour aller vers la prouesse.</p> <p>Les élèves cherchent à combiner et coordonner des actions.</p>
<p><u>En PS et MS</u> : l'enseignant demande à chaque élève de réaliser des actions avec les objets proposés (ex : foulard, anneaux, bascule...)</p> <p><u>En GS</u> : L'enseignant demande à chaque élève d'imaginer un numéro. La présentation se fera avec plusieurs élèves simultanément.</p>	<p>Ces séances sont consacrées à la construction d'un <b>numéro</b> à présenter devant des spectateurs en s'interrogeant sur « qu'est-ce qu'un numéro intéressant ? » de façon à en faire construire les caractéristiques.</p> <p>Des critères de réussite sont construits avec les élèves progressivement (ex : « je sais marcher sur la poutre sans mettre le pied par terre et sans aide »). Ceux-ci pourront être écrits sur une affiche.</p> <p>On demande aux élèves de verbaliser ce qu'ils font au moment de l'action en utilisant le lexique de l'activité.</p> <p>Quand c'est possible, les élèves présentent leurs réalisations devant les autres.</p> <p>Les objectifs sont d'amener les spectateurs à prendre plaisir à regarder les autres et les artistes à oser faire.</p> <p>Le rôle de spectateur est rapidement introduit pour construire un regard sensible et analytique.</p> <p>Un retour sur l'action est effectué en classe à partir de photos ou vidéos prises pendant la séance.</p> <p>Rappel : pour qu'il y ait réellement apprentissage, il faut qu'il y ait <b>répétition</b>. Le contenu des ateliers peut être repris d'une séance à l'autre, parfois en ne modifiant qu'un seul paramètre (en jouant sur les variables didactiques).</p>
<b>Observables</b>	<b>Observables</b>
<p>Au cours de cette séance, vous pourrez :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer leur capacité à explorer, inventer, réaliser des actions inhabituelles.</li> <li>- A partir de la GS, observer la capacité à se produire devant les autres.</li> </ul>	<p>L'élève artiste respecte les critères de réussite proposés.</p> <p>L'élève spectateur est attentif à la prestation de ses camarades et exprime son ressenti.</p>

## Cycles 2 et 3

ENTRER DANS L'ACTIVITE	APPRENDRE ET PROGRESSER
Séances d'exploration	Séances de structuration des apprentissages dans le cadre d'une démarche de création (enrichissement, composition, transformation)
<p>Les premières séances permettent :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de déclencher l'envie de faire.</li> <li>- de faire évoluer les élèves sur une organisation en ateliers pour explorer chaque famille.</li> <li>- de réaliser des prouesses</li> <li>- de se produire devant les autres puis de prendre en compte les remarques pour enrichir son exploration.</li> </ul>	<p>Les élèves cherchent à combiner et coordonner des actions, seul ou à plusieurs, afin de communiquer une intention ou une émotion, tout en contrôlant le risque.</p> <p>Ces séances sont consacrées à l'enrichissement pour aller vers la prouesse et construire le numéro pour impressionner le spectateur.</p>
<p>L'enseignant demande à chaque élève d'explorer chaque engin ou objet dans l'intention à terme de construire un numéro.</p> <p>La présentation se fera avec plusieurs élèves simultanément.</p>	<p>Ces séances sont consacrées à la construction d'un <b>numéro</b> à présenter devant des spectateurs en s'interrogeant sur « qu'est-ce qu'un numéro intéressant ? » de façon à en faire construire les caractéristiques.</p> <p>Des critères de réussite sont construits avec les élèves progressivement (ex : « je sais marcher sur la poutre sans mettre le pied par terre et sans aide »). Ceux-ci sont écrits sur une affiche.</p> <p>Des contraintes sont données pour enrichir le numéro. Par exemple : « par 2 ou 3, en 10 minutes inventer un « numéro » très court avec le matériel utilisé que vous présenterez à la classe en combinant deux ou trois actions qui seront répétées ».</p> <p>Les objectifs sont d'amener les spectateurs à prendre plaisir et à regarder les autres et à porter un regard sensible et analytique sur les productions.</p> <p>Les artistes mémorisent la composition et sont capables de la reproduire.</p> <p>Rappel : pour qu'il y ait réellement apprentissage, il faut qu'il y ait <b>répétition</b>. Jouer sur une des composantes permet d'enrichir le numéro.</p>
<b>Evaluation formatrice</b>	<b>Evaluation formatrice</b>
<p>Au cours de cette séance, l'élève pourra autoévaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sa capacité à explorer, inventer, réaliser des prouesses.</li> <li>- sa capacité à se produire devant les autres.</li> <li>- sa capacité à prendre les remarques des autres pour progresser</li> </ul>	<p>L'élève artiste respecte les critères de réussite proposés. Il accepte et prend en compte les remarques de ses partenaires et des spectateurs.</p> <p>L'élève spectateur est attentif à la prestation de ses camarades et exprime son ressenti.</p>

## Un exemple de fiche séquence :

Champ d'apprentissage 3 : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique

TITRE DE LA SEQUENCE CIRQUE

Phases et temps le processus de création	objectifs	Déroulement des situations	Remarques
Mise en disponibilité	Réveiller son corps Se concentrer Etre en posture d'artiste	« Situations de mise en disponibilité » spécifiques cirque (voir annexes)	
Exploration Et enrichissement	Explorer les possibles Enrichir en jouant sur les composantes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Faire varier les réponses par des contraintes pour un <b>foisonnement</b> de réponses.</li><li>- Jouer sur les <a href="#">composantes du cirque</a> (contraintes nouvelles de relation, espace, corps...) pour un <b>enrichissement</b> des réponses</li></ul>	

<p>Composition et transformation</p>	<p>Choisir les actions dans les familles pour composer, mettre en scène et présenter un numéro allant vers la prouesse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A partir des situations explorées, proposer une contrainte de composition permettant de réaliser son numéro.</li> <li>- Transformer son numéro en utilisant les composantes du cirque Exemples : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Espace</b> : en passant par des points identifiés dans l'espace</li> <li>○ <b>Temps</b> : répéter la phrase en jouant sur la vitesse (une fois lent, une fois rapide)</li> <li>○ <b>Relation</b> : construire un numéro avec un ou des partenaires (exemple la machine à jongler – situation décrite dans les annexes)</li> <li>○ <b>Corps</b> : jouer avec les différentes parties du corps</li> <li>○ <b>Objets</b> : utiliser le matériel quotidien (cuillères de bois, chaises, pommes...)</li> </ul> </li> <li>- Composer son numéro en utilisant <a href="#">les procédés de composition</a> (voir aussi livret EPS 14 « La danse créative à l'école » )</li> </ul>	
<p>Présentation ou restitution</p>	<p>Construire la posture de spectateur (apprécier selon un regard sensible et analytique) et se nourrir des propositions des autres pour enrichir son propre numéro. Pour l'artiste circassien, oser se produire devant les autres et accepter les remarques</p>	<p>Il est important que les élèves présentent leurs propositions aux autres. Le temps de présentation peut déjà se faire sur les phases d'exploration ou de composition.</p> <p>Des consignes peuvent être données aux spectateurs (qu'avez-vous vu ? à quoi cela vous fait-il penser ? quel moment avez-vous aimé ? .....)</p>	

Bilan de séance	Echanger pour se projeter sur la séance suivante	<p>Exemples :</p> <p>Solliciter les élèves : qu'avez-vous aimé dans la séance, dans la présentation des numéros ? qu'avez-vous ressenti ?</p> <p>Formuler des remarques sur les progrès réalisés.</p>	
-----------------	--	---	--

Construction du numéro	Organiser les compositions dans le <b>temps</b> et dans l' <b>espace</b>	<p>Il s'agit d'organiser la restitution des différents groupes de la classe.  <a href="#">Voir : « les procédés de composition »</a> et le livret EPS 14 « La danse créative à l'école »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des contraintes peuvent être ajoutées, exemples : <ul style="list-style-type: none"> <li>o <b>Dispersion-regroupement</b> : on se disperse à un signal, sauf x élèves qui se retrouvent à un endroit et enchaînent leur propre composition.</li> <li>o <b>Contagion</b> : un élève réalise une action, les autres vont progressivement s'ajouter....</li> <li>o <b>Contre point</b> : un artiste circassien réalise son numéro en solo, pendant que les autres sont en statue ou sur une action commune (ramper au sol ou marcher ...)</li> </ul> </li> </ul>	
------------------------	--	---	--

Le retour en classe	Garder la mémoire	<p>Proposer des situations de productions (sous forme de dessins, de textes, de photos, de vidéos, ...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sur les ressentis</li> <li>- sur son numéro</li> <li>- de fiches projets d'élèves</li> <li>- de critères de réussites...</li> </ul>	
---------------------	-------------------	--	--



# Annexes

## Circulaire EAC et cahier des charges

- En ligne sur le site EPS et EAC : <https://prim14.discip.ac-caen.fr/eac> :
  - Circulaire EPS 14 : Le projet d'éducation artistique et culturel, cirque à l'école
  - Cahier des charges : Activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée

## Outils pour construire la séquence

### Des situations de mise en disponibilité pour l'activité circassienne :

Les situations de mise en disponibilité permettent à l'enfant d'entrer dans l'activité.  
Elles peuvent favoriser la concentration, l'écoute de soi et des autres ou bien permettre de dynamiser le groupe.

Elles peuvent se réaliser sous forme de « rituels ».

Situations d'éveil corporel	
Sensations corporelles	Masser, frotter, caresser, secouer les différentes parties de son corps.....sur soi, sur l'autre
1,2,3 Réveille-toi !	Les enfants sont allongés au sol. Ils ferment les yeux et respirent profondément. L'adulte couvre chacun des enfants d'un foulard léger et invite à poursuivre la détente. Il réveille un enfant en lui retirant son foulard. Lui demande d'en prendre une extrémité dans sa main et conserver l'autre extrémité. L'enfant réveillé éveille à son tour un autre et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants soient réunis les uns aux autres par les foulards
La Bulle	Les pieds collés au sol, explorer l'espace pouvant être atteint.
Eveil sensoriel	Dans un silence absolu et dans un temps limité, fermer les yeux pour percevoir les bruits environnants, à chaque bruit perçu, noter sur une feuille ce que l'on entend.
Rythme	Les rythmes : Proposer un rythme que les enfants vont reproduire: proposer un rythme par groupe
Situations de déplacements	
« Partout »	Se déplacer dans l'espace, aller « là où les autres ne sont pas »
Le jeu du stop	Déplacement, au signal s'immobiliser en comptant chacun jusqu'à 5. Varier les signaux (visuel, sonore, oraux...) Types de déplacement, : trotter, marcher à reculons, très lentement ou vite...

Les jeux de rôles	Marcher comme un funambule, un robot, un soldat, .....sauter comme une grenouille, un lapin un chat... Marcher en étant triste, joyeux , avoir peur .....
Les marches différentes	Se déplacer dans la boue, la neige, sur des œufs, sur la lune, sur le pont d'un bateau un jour de tempête, avec des chaussures de ski, des rollers, des palmes...
Le « air jonglage »	Faire semblant de jongler avec un objet imaginaire (jouer sur la lenteur et la taille) : - Sur place puis en déplacement - Sur un sol instable imaginaire (boule, sur le fil, sur le rolla bolla...)
Si l'un de nous s'arrête	Groupes de 6 / un groupe à la fois /Marcher dans l'espace de danse Si un enfant s'arrête= signal pour les autres de s'immobiliser. Puis dès qu'un enfant repart = signal pour les autres de repartir / Peut se faire dans un espace plus ou moins grand/ avec plus ou moins d'enfants/ avec 2 groupes en même temps/ avec imitation de la posture
Un rythme collectif	Marcher ensemble en essayant de s'accorder sur un même rythme Variantes : Idem par petits groupes de 2 à 5 Le groupe entier accélère et décélère en même temps  Cycle 1, un meneur désigné un plot au centre. Déplacements libres, quand le meneur s'immobilise près du plot, les autres le rejoignent et s'immobilisent à leur tour.
Les statues	Déplacements libres, s'arrêter et repartir - au signal - quand on veut.  Variantes : - les vitesses ou les modes de déplacement. - les temps d'arrêt (compter les secondes dans sa tête) - les niveaux, se déplacer ou s'immobiliser au sol, ou debout. - le nombre d'appuis (1, 2, 3, 4, 5) - Au signal, s'immobiliser à deux ou trois avec un point de contact - Au signal, s'immobiliser à deux ou trois dans une posture d'acroport Se déplacer en marchant, et s'arrêter au signal (ex un phrasé rythmique connu des enfants)
Suiveur/suivi	Par 2, l'un suit l'autre en l'imitant. Au signal donné (arrêt de la musique) saut ½ tour et changement de rôle./ Variantes : On peut alterner les formes de déplacement (« on fait différent de ce que l'on a fait avant »)/ Avec les plus grands On peut suivre un autre groupe puis le quitter....
S'identifier à	Groupes de 6 ; Chaque groupe a son leader. Déplacement en dispersion ; au signal, le meneur prend une posture ; les 5 autres imitent <b>Variante :</b> - en autonomie, le signal de regroupement est donné par la prise de posture du meneur Relancer pour développer l'imaginaire au niveau des postures.

L'objet flottant	En dispersion dans l'espace, chaque élève a un objet léger (ballons de baudruche, foulards...) : maintenir l'objet en suspension en se déplaçant dans l'espace. Le recevoir sur différentes parties du corps, dans différentes positions, en réalisant un geste.
<b>Situations de relations</b>	
<i>Qui peuvent également être reprises en fin de séance</i>	
Le livreur	Le groupe classe en dispersion dans l'espace, la moitié des élèves a un objet (proposer des objets de tailles, de formes et de matières différentes). Se déplacer et donner son objet à un camarade qui n'en a pas sans le faire tomber, ni utiliser la parole. <b>Variantes</b> : avec une seule main, à plusieurs, sur une partie du corps...
Le déménageur	Par 3, transporter un camarade d'un endroit à un autre
La brouette	Faire la brouette et se déplacer dans l'espace
La chenille	A quatre pattes, se déplacer à plusieurs en tenant les chevilles de celui qui est devant.
Le meneur	Les élèves sont en colonne par groupe. Le 1 <sup>er</sup> est le meneur. Prendre un objet et à chaque signal sonore, le groupe s'arrête et trouve une façon différente de se passer l'objet du début à la fin de la colonne et inversement. D'abord en statique, puis même chose en déplacement. Variante : faire passer un objet et un geste en cercle

Echauffement : voir également les situations d'échauffement proposées dans le livret EPS 14 « Les activités gymniques à l'école » (ex : déplacements 4 pattes)

## Un exemple de situation : « la machine à jongler », une performance collective

Déterminer un chef d'orchestre, une musique peut aider ou être ajoutée seulement en fin d'apprentissage

**A 5 (ou +)** : « Tic » = pour soi, et « tac » = je lance

1. Chacun se choisit individuellement un enchaînement (Tic, tic, tic, tac) : chacun sa phrase.
2. On le fait **ensemble**. (à 2, 3, 4, 5). D'abord en ordre organisé, puis en aléatoire. Avec une seule balle, avec 2 puis 3 balles...
3. Même chose en cassant les **niveaux** : l'un au sol, un autre sur une chaise par ex. Evidemment, il peut être proposé un autre rythme. L'important étant que tout le groupe adopte le même rythme.
4. Même chose **avec 2 balles**, 3 balles ... A la limite, on peut même envisager de faire la phrase sans la balle et là, on va plus vers la danse.
5. **Enrichissement** : ajouter un mouvement du corps, varier les orientations, ajouter des sons...
6. Envisager une **fin** : proposer un ralenti, une accélération ou bloquer d'un coup...
7. Présenter au groupe

## Composition collective

On peut trouver des entrées différentes pour lancer la machine : en même temps, en décalage ou en canon, avec ou sans matériel ...

### 2 manières de faire :

1. « L'idée donne la forme, ..... »

Machine qui se réveille, machine à aimant, à la casse, à soufflerie, à piston..., des robots...

2. « La forme donne l'idée... »

### Contraintes possibles :

- Unisson
- Opposition / contre point (actions différentes/endroits différents/ niveaux différents)
- Accumulation/ contamination (même action, même endroit)
- Copie (même action dans des endroits différents)

## Des procédés pour composer et transformer :

	<b>Actions</b>	<b>Difficultés</b>
<b>L'unisson</b>	Tous les danseurs réalisent la même action.	Contrainte liée aux exigences de cohésion du groupe. Nécessité de réaliser des actions simples
<b>Le canon</b>	Même phrase chorégraphique avec des départs décalés.	Synchronisation parfaite. Etre à l'écoute des autres.
<b>La transposition</b>	Même phrase chorégraphique en modifiant la vitesse, l'espace ou l'énergie.	Respect de la phrase initiale.
<b>Accumulation</b>	Les danseurs additionnent les actions.	Efforts de mémorisation.
<b>La répétition</b>	Reprise d'une même action.	L'action ou la phrase doit être mémorisée
<b>La symétrie</b>	Les danseurs réalisent les mêmes actions par rapport à un plan, un axe, un point.	Difficultés liées à la prise en compte de la symétrie.

## Quelques effets chorégraphiques :

	Actions	Effets
<b>Le contrepoint</b>	Phrase singulière d'un danseur se démarquant d'un unisson	Crée la surprise pour mettre en valeur un danseur
<b>Le leitmotiv</b>	Réalisation d'une même action ou d'une phrase à des moments différents	Rassure, apporte des repères.
<b>la contagion</b>	Partir d'une polyphonie pour réaliser un unisson : Un groupe de danseurs absorbe d'autres danseurs qui grossissent le groupe.	
<b>la polyphonie</b>	Chacun sa phrase	Effet de confusion, chaos ...
<b>L'aléatoire</b>	Les entrées et sorties sont tirées au sort	

## Filmographie – Sites

- Voir extraits vidéos (jongleries et équilibres) sur le site EPS et compilation de musiques
- Numéridanse : <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse>
- CNAC : <http://cirque-cnac.bnf.fr/fr/esthetiques/le-cirque-contemporain>

## Bibliographie

- Des livres, des albums, des poésies... : <https://www.ricochet-jeunes.org/recherche>
- 50 activités avec les arts du cirque à l'école et au collège Scérén – CRDP Midi Pyrénées, 2007
- Le cirque fait école, revue EPS numéro 382
- Les arts du cirque à l'école maternelle, avec Touminus la puce, Revue EPS
- Monter un spectacle de cirque (PS/MS/GS), Solange SANCHIS et Lysia MENARD, Retz, 2009

## Iconographie

- Voir site EPS 14 : Petite histoire du cirque (PPT de Claire Dumortier)
- **Document cirque (voir CPD arts visuels)**