



Maternelle cycle 1

Saison 2015/2016



S'ÉQUILIBRER

ACROBACIRQUE



JONGLER

Activité
 Cirque
 Reconnue au travers des programmes EPS pour son
 Originalité
 Base d'une
 Approche et Association artistique, acrobatique,
 Créative et constructive qui renvoient à l'
 Imaginaire ou à la
 Rencontre du risque
 Que l'
 Usep s'
 Engage à explorer sous de multiples facettes



PORTER/VOLER

Document pédagogique

Version actualisée
Sylvie Crusson-Pondeville, membre élue du CD USEP 44, CPC Bouguenais Sud Loire

U.S.E.P. - 9 rue des Olivettes - BP 74107 - 44041 NANTES cedex 1
tél : 02 51 86 33 10 - fax : 02 51 86 33 29 - e-mail : usep44@fal44.org



Activité

Cirque

Reconnue au travers du programme 2015 pour son

Originalité

Base d'une

Approche et **A**ssociation artistique, acrobatique,

Créative et **C**onstructive, qui renvoient à l'

Imaginaire et à la

Rencontre du **R**isque

Que l'

Useps'

Engage à explorer sous de multiples facettes.

Sommaire

Document 2009 – 2010 actualisé

- Préambule
- Fiches sécurité - Réglementation
- Programme 2015
- Situation de rencontres au cycle 1 : *présentation des 9 ateliers et de la situation collective*
- Ressources documentaires

Actions éducatives

Convention cadre

NOR : MENE1500538X
convention du 10-7-2015
MENESR - DGESCO B3-4

Établie entre les soussignés :

Le ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche

Ci-après dénommé « le ministère »

Représenté par Florence Robine, directrice générale de l'enseignement scolaire

L'association de la Fédération française des écoles de cirque

Ci-après dénommée « Ffec »

Représentée par Annie Gysbers, sa présidente

L'Union nationale du sport scolaire

Ci-après dénommée « UNSS »

Représentée par Laurent Petrynka, son directeur national

L'Union sportive de l'enseignement du premier degré

Ci-après dénommée « Usep »

Représentée par Jean-Michel Sautreau, son président

Rappelant :

- que depuis 1988, la Ffec a pour mission de promouvoir le développement de l'enseignement des arts du cirque et d'en harmoniser la pédagogie en rassemblant les principaux acteurs engagés dans une action d'enseignement ou de découverte du cirque ;
- que la grande majorité des écoles adhérant à la Ffec conduit des activités en milieu scolaire ;
- que la plupart d'entre elles mènent ce travail depuis de nombreuses années et développent un savoir-faire reconnu en la matière ;
- que cette grande variété des objectifs poursuivis montre clairement combien les arts du cirque, par la diversité des approches (corporelles, artistiques, techniques, etc.), représentent un outil pédagogique particulier, dont les singularités méritent d'être cadrées au niveau national, dans le souci :

Rappelant également :

- que l'UNSS a pour objet d'organiser et de développer la pratique d'activités sportives, composantes de l'éducation physique et sportive, et l'apprentissage de la vie associative par les élèves qui ont adhéré aux associations sportives des établissements du second degré ;
- que les activités circassiennes peuvent être organisées dans le cadre des associations sportives des collèges et lycées ;
- que l'UNSS organise :
 - des compétitions à finalité départementale ou académique, permettant l'expression des spécificités locales ;
 - des compétitions à finalité nationale, destinées au plus grand nombre avec des contenus adaptés favorisant la notion d'équipe d'établissement ;
- que l'UNSS propose des formules spécifiques permettant la participation des élèves en situation de handicap ;
- que l'UNSS établit des programmes permettant de développer la participation des filles ;
- que l'UNSS invite la Ffec et ses organes déconcentrés à participer à l'élaboration du règlement spécifique des activités circassiennes au sein du sport scolaire.

Rappelant en outre :

- que, pour l'Usep, la pratique des activités physiques, qu'elles soient sportives ou artistiques, perfectionne les conduites motrices, améliore la sécurité et l'efficacité des actions ainsi que l'aisance du comportement ;
- que la pratique de ces activités permet également à l'élève de mieux appréhender ses limites, d'améliorer ses performances et de se situer parmi les autres et contribue ainsi à son développement corporel, psychologique et social ;
- que le goût durable des pratiques corporelles concourt à l'équilibre et à la santé, affermit le sens de l'effort et habitue à l'action collective ;
- que l'éducation physique et sportive est une éducation à la responsabilité et à l'engagement visant le respect de l'autre, l'entraide, la solidarité et l'autonomie, fondements de la citoyenneté et du vivre ensemble ;
- que pour atteindre ces objectifs, les activités physiques, sportives et artistiques sont enseignées dans les écoles dans le cadre de l'enseignement obligatoire d'EPS et dans celui des Rencontres Usep qui se déroulent dans le cadre des associations d'école pendant les temps scolaire ou périscolaire ;
- que le cirque figure parmi les activités qui peuvent être choisies.

Considérant enfin :

- que les différentes perspectives d'actions mises en œuvre par la Ffec permettent de développer un partenariat qui s'inscrit pleinement dans les objectifs de la loi du 8 juillet 2013 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École ;
- que le ministère et la Ffec ont pour objectif commun, chacun dans le respect de ses compétences, de consolider leurs actions visant à développer la pratique des arts du cirque au sein des établissements scolaires, notamment dans le cadre de la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle (circulaire n°2013-073 du 3 mai 2013) ;
- que l'enseignement des arts du cirque contribue à l'épanouissement des aptitudes individuelles, participe au développement de la création et des techniques d'expression artistiques et s'inscrit pleinement dans les objectifs de l'éducation physique et sportive ;

Il a été convenu ce qui suit :

I. Définition des objectifs et des actions

Article 1 - Engagements de la Ffec pour la mise en place de projets éducatifs

La Ffec s'engage à mobiliser son réseau d'adhérents pour poursuivre et développer les actions suivantes :

- dans le primaire : développer les projets visant des objectifs comportementaux, socio-éducatifs, artistiques et corporels ;
- dans le secondaire : développer des activités circassiennes qui relèvent de problématiques corporelles et artistiques ;
- dans l'éducation spécialisée : développer des ateliers en partenariat avec les établissements relevant de l'enseignement spécialisé (IME, EREA, ERDV, etc.).

La Ffec s'engage en outre à développer les actions spécifiques suivantes :

- promouvoir le cahier des charges « Activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée » en étant notamment un interlocuteur ressource des services déconcentrés de l'éducation nationale dans le domaine de leurs relations avec les écoles de cirque bénéficiant de l'agrément fédéral de la Ffec ;
- développer dans le domaine des arts du cirque des actions de pratiques artistiques et culturelles s'inscrivant dans le cadre du dispositif d'accompagnement éducatif ou d'autres dispositifs en partenariat avec les établissements scolaires ;
- inscrire l'ensemble de la démarche dans le cadre d'un projet éducatif d'éducation artistique privilégiant la sensibilisation aux arts du cirque, la rencontre avec la création et la pratique des différentes familles d'activités.

Article 2 - Actions de la Ffec à destination des intervenants en arts du cirque et des enseignants partenaires

La Ffec s'engage à conduire des actions de formation et de sensibilisation aux arts du cirque qui mettent en évidence, en dehors des aspects pédagogiques propres aux disciplines enseignées, la nécessité d'œuvrer dans un cadre qualitatif, notamment en matière de sécurité et de santé des pratiquants et s'inscrivant dans la logique des agréments délivrés par la fédération française des écoles de cirque.

Article 3 - Engagements de l'UNSS

L'UNSS s'engage à :

- favoriser la pratique circassienne au sein des associations sportives des établissements scolaires du second degré ;
- assurer la promotion des activités circassiennes auprès du plus grand nombre de ses licenciés ;
- proposer des rencontres adaptées à tous et à tous les échelons (district, départemental, régional, national) ;
- favoriser les formations des animateurs d'associations sportives présentes dans les établissements scolaires et des Jeunes Officiels à tous les échelons ;
- développer des actions communes UNSS/Ffec et communiquer autour de ces dernières.

Article 4 - Engagements de l'Usep

L'Usep s'engage à :

- favoriser les pratiques circassiennes dans le cadre des associations sportives d'écoles en lien avec les projets d'école et en complémentarité avec les enseignements obligatoires d'EPS ;
- encourager la participation des élèves aux Rencontres Cirques organisées par l'Usep, qui pourront être aménagées afin de favoriser la participation des élèves en situation de handicap ;
- **stimuler la production de documents pédagogiques adaptés et proposer des formations aux enseignants volontaires ;**
- favoriser et accompagner l'organisation d'activités circassiennes dans le cadre des PEdT, du dispositif « École ouverte » et auprès de publics spécifiques ;
- favoriser l'acquisition d'une culture générale en s'appuyant sur la pratique des activités circassiennes, la connaissance et l'apprentissage des règles de sécurité ;
- encourager la formation et l'engagement civique des élèves dans les différents rôles qu'ils sont amenés à occuper et lutter contre toutes les formes de violence, de ségrégation et de racisme.

Article 5 - Engagements du ministère

Le ministère s'engage à soutenir la réalisation de ces objectifs en participant au suivi et à l'évaluation des actions engagées dans le cadre de ce partenariat. Il veille ainsi et plus précisément à :

- promouvoir la diffusion du cahier des charges « Activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée » auprès des services déconcentrés de l'éducation nationale. Il incitera dans ce cadre les établissements relevant de sa compétence à privilégier les services des écoles fédérées, garantissant la qualité des interventions proposées, notamment en matière de qualification des intervenants et de respect des conditions de sécurité et de santé de ces pratiques, dans la logique des agréments délivrés par la fédération française des écoles de cirque ;
- diffuser des informations relatives aux activités circassiennes développées en milieu scolaire.

II. Modalités de suivi

Article 6 - Actions de communication

Les parties s'engagent à s'informer mutuellement des actions qu'ils mettent en œuvre dans le cadre de cette convention. Les logos des partenaires signataires de la convention seront portés sur l'ensemble des documents et supports produits dans le cadre de ce partenariat.

Article 7 - Comité de suivi

Un comité est chargé de la coordination, du suivi et de l'évaluation de la mise en œuvre des actions engagées dans le cadre de la présente convention. Ce comité évalue le dispositif mis en œuvre, notamment sa conformité avec les engagements et les objectifs prévus aux articles 1 à 5. Il se réunit à l'initiative de l'une ou l'autre des parties. Ce comité réfléchit notamment au développement des dispositifs d'actions culturelles susceptibles de permettre aux élèves un accès à l'éducation artistique et culturelle dans le domaine des arts du cirque.

Article 8 - Composition du comité de suivi

Le comité de suivi est présidé par la directrice générale de l'enseignement scolaire ou par son représentant. Il est composé des membres de la direction générale de l'enseignement scolaire, désignés par sa directrice générale, des présidents de la Ffec et de l'Usep ou de leurs représentants, ainsi que du directeur national de l'UNSS ou de son représentant.

Article 9 - Durée de la convention

La présente convention est conclue pour une durée de trois ans et prend effet à compter de sa date de signature. Pendant cette durée, toute modification des conditions ou modalités d'exécution de la présente convention, définie d'un commun accord entre les parties, fait l'objet d'un avenant. Elle peut être résiliée par l'une ou l'autre des parties, sous préavis de trois mois suivant l'envoi d'une lettre recommandée avec accusé de réception.

Fait à Paris, en quatre exemplaires, le 10 juillet 2015

Pour la ministre de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche
et par délégation,
La directrice générale de l'enseignement scolaire,
Florence Robine

La présidente de la Fédération française des écoles de cirque,
Annie Gysbers

Le directeur national de l'UNSS,
Laurent Petrynka

Le président de l'Usep,
Jean-Michel Sautreau

Préambule

Le « cirque » à l'école...

« l'acrobacirque » avec l'USEP... du cycle 1 au cycle 3

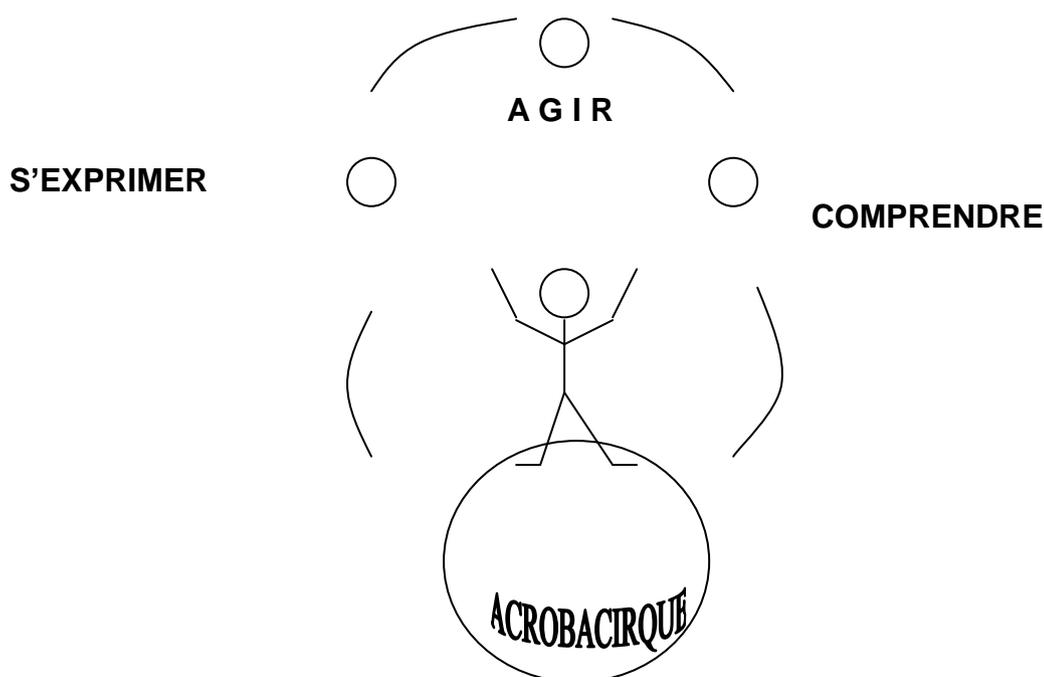
L'EPS a à gagner en intégrant cette pratique corporelle dans ses contenus pour développer d'une part l'acquisition de compétences et de connaissances utiles pour mieux connaître son corps et favoriser l'accès au patrimoine culturel d'autre part.

Cette activité offre des pratiques diverses, principalement autour de l'acrobatie, l'équilibre, la jonglerie... Autant de moyens qui donnent du sens les uns aux autres et prennent du sens les uns au regard des autres.

Elle nous intéresse plus particulièrement dans le cadre de l'USEP, dans la mesure où elle se construit avec les autres et est soumise au regard d'autrui. C'est ainsi que le terme « ASSOCIATION » peut se révéler un mot - clé pour mener à bien enseignement et apprentissage dans un contexte polyvalent où s'assemblent en effet :

- gestion de l'espace, du matériel, de soi, de l'autre
- gestion des émotions
- distribution de rôles
- constructions individuelles mais aussi collectives

où pourront régner lors des rencontres programmées : plaisir, entraide, solidarité, échange, responsabilité et où enfin, sera offerte à l'enfant, à l'élève, la possibilité, la nécessité de rendre compte d'un événement vécu ensemble.





Fiche

Sécurité

Les pratiques de cirque à l'école

Quelques règles à respecter...

Proposer des activités de cirque à ses élèves, accueillir à l'école un intervenant ou pratiquer à l'extérieur de l'école ne peut se concevoir, pour un maître, sans s'assurer préalablement du respect de leurs conditions de qualité et de sécurité.

Si la pratique des activités de cirque en milieu scolaire ne fait, actuellement, l'objet d'aucune réglementation particulière, leur nature les situe aussi bien dans le champ des activités corporelles que dans celui de l'expression. Leur mise en œuvre peut donc être traitée par analogie avec les activités physiques et sportives de l'EPS et celles de l'éducation artistique.

L'analyse du contentieux des accidents apporte peu d'informations, la jurisprudence récente étant pauvre en ce domaine. Ces activités peuvent s'organiser à l'intérieur de l'école ou à l'extérieur de l'enceinte scolaire. Dans tous les cas, il faut s'assurer :

- de la qualité du matériel utilisé
- des conditions de la mise en œuvre
- de la compétence de l'encadrement

En dehors de l'enceinte scolaire...

Il s'agit d'une sortie scolaire soumise aux règles définies par la circulaire n° 99-136 du 21 septembre 1999 ¹.

Le lieu où se déroulera l'activité est un établissement ouvert au public qui doit bénéficier d'un arrêté d'ouverture garant du respect des règles de sécurité.

Compte -tenu de leur spécificité, il est souhaitable que ce lieu ait été déclaré apte à accueillir une classe en activité d'enseignement, label décerné par l'inspecteur d'académie à l'issue d'une visite par ses services.

Le matériel...

Il n'existe pas de normes particulières pour le matériel utilisé. En revanche, il convient de veiller à ce que ce qu'il réponde aux obligations générales de sécurité définies par l'article L 222-1 du code de la consommation : « *les produits et les services doivent, dans des conditions normales d'utilisation ou dans d'autres conditions raisonnablement prévisibles par le professionnel, présenter la sécurité à laquelle on peut légitimement s'attendre et ne pas porter atteinte à la santé des personnes* ».

Par analogie, le matériel devrait respecter les exigences prévues par la norme expérimentale² concernant les matériels éducatifs de motricité

Les conditions de pratique...

Afin d'éviter les risques liés aux chutes, il est recommandé de faire pratiquer les activités à une hauteur maximum de chute libre de 0,60 m, si vous ne disposez pas de sol amortissant comme l'envisage le projet de norme.

Les tapis de gymnastique de types 2 et 3 utilisés pour les activités habituelles assurent un amortissement comparable à ces recommandations. Afin d'éviter les pertes d'équilibre qui sont souvent à l'origine des accidents, il faut éviter les tapis dont les déformations sont importantes (matelas souples).

L'encadrement...

Compte tenu de la spécificité de ces activités et dès lors qu'elles peuvent être exécutées à une hauteur de chute libre pouvant atteindre 2,40 m, il convient de prévoir un taux renforcé d'encadrement. Toutefois, lorsque les exercices se font au sol ou à faible hauteur (< 0,60 m), le maître peut encadrer l'activité seul s'il dispose des compétences nécessaires. L'intervenant extérieur éventuel doit être agréé par l'Inspecteur d'Académie ; la compétence technique sera appréciée en fonction de la possession éventuelle d'un diplôme délivré par une école agréée par la Fédération Française des Ecoles de Cirque et d'une activité professionnelle reconnue.

Revue EPS 1 n° 93

Objet : Les activités de cirque à l'école

Références : circulaire N°99-136 du 21-09-99, circulaire N°92-196 du 03-07-92, code de l'éducation Art. L-312, code du sport Art. L-212.

Orientations départementales relatives aux intervenants extérieurs.
--

Mesdames, Messieurs,

Comme les services de l'Inspection Académique, vous vous êtes probablement questionnés sur les conditions de mise en œuvre des activités de cirque à l'Ecole. C'est pourquoi, vous trouverez ci-dessous, pour vous faciliter la tâche, le cadre réglementaire dans lequel ces activités doivent se dérouler.

1. Définition des activités de cirque à l'école

Les activités de cirque à l'école, support d'enseignement, peuvent être classées dans l'éducation physique comme dans l'éducation artistique. Dès lors que les objectifs nécessitent une pratique physique, les conditions de mise en œuvre de l'EPS doivent être respectées. Ainsi, les pratiques de scène (arts du clown) peuvent être classées dans les activités artistiques pour autant qu'elles s'apparentent à du théâtre.

2. Réglementation

2.1. Dans le cadre de l'EPS

Des cycles d'activité de cirque peuvent être conduits par l'enseignant seul. Une formation au maniement des objets et aux techniques de mise en œuvre est indispensable si utilisation de matériel de cirque dangereux (boule, fil, trapèze..).

Lorsque des intervenants extérieurs rémunérés sont associés, une procédure d'agrément est nécessaire.

Dans ce cas, le diplôme requis est le Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Education Populaire et du Sport (B.P.J.E.P.S.).

Cependant, d'autres diplômes polyvalents permettent d'intervenir en initiation aux arts du cirque : BEESAPT, DEUG et Licence STAPS.

Il existe aussi un diplôme fédéral, le Brevet d'Initiateur aux Arts Du Cirque (B.I.A.C) qui reconnaît à la fois une compétence artistique et technique. Ce diplôme est encore utilisé dans les écoles de cirque mais ne permet plus d'enseigner contre rémunération.

2.2. Dans le cadre de l'éducation artistique

Si le cycle d'apprentissage est exclusivement centré sur les activités artistiques (jeu d'acteur, musique, travail de scène, histoire des arts..). L'enseignant peut le conduire seul ou avec l'aide d'un intervenant agréé. Les diplômes de cirque ne sont pas obligatoires. Les compétences sont appréciées au regard de l'expérience et/ou des qualifications. Ainsi l'intervenant peut être un artiste de cirque.

2.3. Les chapiteaux

Tous les chapiteaux recevant du public doivent, au minimum, respecter des dispositions vérifiées par un bureau de contrôle qui délivre un certificat à la structure propriétaire (compagnie de cirque). Ce certificat sera présenté à l'équipe éducative. Dans le cas de chapiteaux de 50 personnes et plus, leur implantation est réalisée sous la responsabilité du Maire. L'équipe éducative peut se contenter de vérifier que cette autorisation a été délivrée.

A titre indicatif, tous les chapiteaux doivent au minimum :

- posséder deux sorties de 0,80 m de large au moins.
- être réalisé dans une enveloppe en matériaux catégorie M2 (résistance au feu).
- avoir des installations électriques protégées.

2.4. Les écoles de cirque et compagnies

Les écoles de cirque sont à distinguer des troupes. Elles sont, en général, affiliées à la Fédération Française des Arts du Cirque. Leur objet est bien l'enseignement des arts du cirque. L'encadrement y est effectué par du personnel diplômé qui peut recevoir un agrément en EPS. Les troupes de cirque (ou compagnies) ont pour objet la production de spectacle. Les artistes, intermittents du spectacle, dans la majorité des cas, ne sont pas diplômés pour enseigner les arts du cirque. Ils peuvent être agréés dans le cadre d'un projet artistique.

2.5. Spectacle vivant

Les spectacles de cirque réalisés par les troupes ou compagnies ne sont pas agréés par l'Education nationale. La direction de la culture (DRAC) attribue un label qualité qui peut être pris en compte pour choisir son spectacle.

L'équipe enseignante peut aussi choisir à partir des contacts pris avec la compagnie.

Dans tous les cas, il n'existe pas de liste de représentations recommandées par le ministère de l'Education nationale.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

D'un *domaine d'activité* ...

à

... un *domaine d'apprentissage*

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE



Introduction de ce **nouveau terme**

dans deux domaines d'apprentissage

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE

à travers

1. **L'activité physique**

2. **Les activités artistiques**

Les domaines « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique** » ; « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques** » permettent de développer les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité et la pensée.

CREER UNE DYNAMIQUE D'APPRENTISSAGE Faire AGIR – Faire REUSSIR – Faire COMPRENDRE

4 OBJECTIFS

OBJ. 1	OBJ.2	OBJ.3	OBJ.4
Agir dans l'espace, la durée et sur les objets	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variés	Communiquer avec les autres au travers d'activités à visée expressive ou artistique	Collaborer, coopérer, s'opposer

DEUX DOMAINES D'APPRENTISSAGE

1. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

(Programme 2015)

La pratique d'activités physiques et artistiques contribue au développement moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel des enfants. Ces activités mobilisent, stimulent, enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles. Elles permettent aux enfants d'explorer leurs possibilités physiques, d'élargir et d'affiner leurs habiletés motrices, de maîtriser de nouveaux équilibres. Elles les aident à construire leur latéralité, l'image orientée de leur propre corps et à mieux se situer dans l'espace et dans le temps.

Ces expériences corporelles visent également à développer la coopération, à établir des rapports constructifs à l'autre, dans le respect des différences, et contribuer ainsi à la socialisation. La participation de tous les enfants à l'ensemble des activités physiques proposées, l'organisation et les démarches mises en œuvre cherchent à lutter contre les stéréotypes et contribuent à la construction de l'égalité entre filles et garçons. Les activités physiques participent d'une éducation à la santé en conduisant tous les enfants, quelles que soient leurs « performances », à éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort, à mieux connaître leur corps pour le respecter.

« Objectifs visés et éléments de progressivité

À leur arrivée à l'école maternelle, tous les enfants ne sont pas au même niveau de développement moteur. Ils n'ont pas réalisé les mêmes expériences corporelles et celles-ci ont pris des sens différents en fonction des contextes dans lesquels elles se sont déroulées. Le choix des activités physiques variées, prenant toujours des formes adaptées à l'âge des enfants, relève de l'enseignant, dans le cadre d'une programmation de classe et de cycle pour permettre d'atteindre les quatre objectifs caractéristiques de ce domaine d'apprentissage. Le besoin de mouvement des enfants est réel. Il est donc impératif d'organiser une séance quotidienne (de trente à quarante-cinq minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...). Ces séances doivent être organisées en cycles de durée suffisante pour que les enfants disposent d'un temps qui garantisse une véritable exploration et permette la construction de conquêtes motrices significatives. »

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps. L'enseignant utilise des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores...) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux. Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitant à de nouvelles expérimentations. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe. L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
- Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

2. AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, arts numériques), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux **arts du spectacle vivant** (danse, théâtre, **arts du cirque**, marionnettes, etc.). L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du **parcours d'éducation artistique et culturelle** que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Objectifs visés et éléments de progressivité

Développer du goût pour les pratiques artistiques

Les enfants doivent avoir des occasions fréquentes de pratiquer, individuellement et collectivement, dans des situations aux objectifs diversifiés. Ils explorent librement, laissent des traces spontanées avec les outils qu'ils choisissent ou que l'enseignant leur propose, dans des espaces et des moments dédiés à ces activités. Ils font des essais que les enseignants accueillent positivement. Ils découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle. Tout au long du cycle, ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux intentions qu'ils avaient.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Des rencontres avec différentes formes d'expression artistique sont organisées régulièrement ; dans la classe, les enfants sont confrontés à **des œuvres sous forme de reproductions**, d'enregistrements, de films ou de captations vidéo. La familiarisation avec **une dizaine d'œuvres de différentes** époques dans différents champs artistiques sur l'ensemble du cycle des apprentissages premiers permet aux enfants de commencer à construire des connaissances qui seront stabilisées ensuite pour constituer progressivement une culture artistique de référence. Autant que possible, les enfants sont initiés à la fréquentation d'espaces d'expositions, de salles de cinéma et de **spectacles vivants** afin qu'ils en comprennent la fonction artistique et sociale et découvrent **le plaisir d'être spectateur**.

Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Les enfants apprennent à mettre des mots sur leurs émotions, leurs sentiments, leurs impressions, et peu à peu, à exprimer leurs intentions et évoquer leurs réalisations comme celles des autres. L'enseignant les incite à être précis pour comparer, différencier leurs points de vue et ceux des autres, émettre des questionnements ; il les invite à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.

Le spectacle vivant

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant

Les activités artistiques relevant des arts du spectacle vivant (danse, **cirque**, mime, théâtre, marionnettes...) sont caractérisées par la mise en jeu du corps et suscitent chez l'enfant de nouvelles sensations et émotions. Elles mobilisent et enrichissent son imaginaire en transformant ses façons usuelles d'agir et de se déplacer, en développant un usage du corps éloigné des modalités quotidiennes et fonctionnelles. Une pratique de ces activités artistiques adaptée aux jeunes enfants leur permet de mettre ainsi en jeu et en scène une expression poétique du mouvement, d'ouvrir leur regard sur les modes d'expression des autres, sur la manière dont ceux-ci traduisent différemment leur ressenti.

Au fil des séances, l'enseignant leur propose d'imiter, d'inventer, d'assembler des propositions personnelles ou partagées. Il les amène à s'approprier progressivement un espace scénique pour s'inscrire dans une production collective. Il les aide à entrer en relation avec les autres, que ce soit lors de rituels de début ou de fin de séance, lors de compositions instantanées au cours desquelles ils improvisent, ou lors d'un moment de production construit avec l'aide d'un adulte et que les enfants mémorisent. Grâce aux temps d'observation et d'échanges avec les autres, les enfants deviennent progressivement des spectateurs actifs et attentifs.

3.2. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

.. :
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de **création, de résolution de problèmes**, avec son corps, sa voix ou des objets sonores....

éduSCOL Programme et ressources pour le cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

O1 - Objectif 1	O2 - Objectif 2	O3 - Objectif 3	O4 - Objectif 4
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (p. 4 à 19)	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variés (p.4 à 23)	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique (p.4 à 20)	Collaborer, coopérer, s'opposer (p.4 à 19)
Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-6) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle
Les conditions de la réussite (6-8) *Assurer les conditions d'une réelle pratique *Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions *Construire en relation avec le vécu, les supports qui vont « ancrer » les situations langagières *Investir des espaces de plus en plus vastes	Les conditions de la réussite (6-9) *Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant *Solliciter les rééquilibrations *Solliciter les prises de risque *Engager le groupe dans un projet d'apprentissage	Les conditions de la réussite (6-8) *Accompagner les apprentissages moteurs, symboliques et relationnels des élèves *Donner du sens au mouvement et à l'expression de l'élève *Engager l'élève dans un parcours de motricité expressive	Les conditions de la réussite (7-8) *Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité *Solliciter et faciliter les prises de décision *Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces
La progressivité (9-11) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (10-12) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (9-11) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (9-12) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans Etape 3 – Autour de 5 ans - 2° piste de travail
Les moins de 3 ans (12-14) *Développer une motricité globale *Etendre les possibilités d'action sur et avec les objets *Développer les perceptions et les coordinations *Apprendre le partage des espaces ou des objets	Les moins de 3 ans (13-15) *A deux ans, les enfants ne sont plus des bébés *Voir grand pour les tout petits ! *Observer pour faire progresser *Encourager l'exploration motrice *Faire vivre les aménagements	Les moins de 3 ans (12-14) *Développer les perceptions et les coordinations *Danser avec des objets (exploration, recherche) *Prendre en compte des gestes fondateurs *Danser avec une musique (imprégnation, accordage tonique, dialogue) *Danser par imitation, (et imprégnation) *Entrer dans des situations chorégraphiques, organiser la danse, construire un projet chorégraphique *Regarder des œuvres chorégraphiques	Les moins de 3 ans (13-15) *Aller vers une plus grande autonomie *Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif » *Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition
Construire une image orientée de son corps (15-16) *Un corps mieux latéralisé *Un corps mieux identifié et mieux situé	Investir des espaces aménagés (16-19) *Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes *Un espace aménagé en « coins », en « îlots » *Un espace aménagé en « pays » *Une espace aménagé en « étoile » *Un espace aménagé en « parcours »	S'engager dans une démarche de création (15-17) *Pourquoi et pour quoi faire ? *Des gestes fondateurs *Quels acteurs, quels partenaires ? *Quelles étapes ?	Jouer avec les autres (16-20) *Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu *Trouver peu à peu sa place dans un groupe *Un adulte qui accompagne, sécurise, relance
Prendre soin de son corps et de sa santé (17-19) *Devenir « grand », devenir « un grand » *Connaître, mieux se connaître au travers d'un plaisir d'agir *Construire progressivement une « attitude santé »	Explorer le milieu aquatique (20-23) *Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune terrien *Une démarche qui privilégie l'aspect ludique *Le rôle de l'enseignant	Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle (18-20) *Rencontrer, fréquenter des œuvres et des artistes *Pratiquer des expériences artistiques *S'approprier des connaissances *Garder des traces du parcours *Penser la continuité et la cohérence du parcours de l'élève	Construire la notion de règle *Trouver progressivement sa place dans un groupe *Jouer ensemble dans le cadre d'une règle *S'approprier des rôles différents

Situations de rencontre au CYCLE 1

Les ateliers du cycle 1

Ateliers		codage du matériel
EQUILIBRE		
	PAS CHINOIS	
	POUTRE BASSE	
	BOULE	
ACROBATIES		
	PRENOM	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">A.B.C.D.....Z</div>
	CHAI'S'ACRO	
	PYRAMIDES	
JONGLAGE		
	BALLES	
	FOULARDS	
	ANNEAUX	
SITUATION COLLECTIVE		
	CLOWN DEMENAGEUR	

Matériel nécessaire pour les rencontres du cycle 1



ACROBATIES :

- matelas de réception
- tapis 2 m x 1 m

EQUILIBRE :

- paires d'échasses
- plots - lattes
- poutres basses
- cerceaux
- boule
- tapis 2 m x 1 m

JONGLAGE

- lots de balles
- lots de foulards
- lots d'anneaux

Situation de rencontre cycle 1

① « Les pas chinois »



Objectifs :

A - Se déplacer en équilibre sur les 2 pieds sans poser un pied au sol puis franchir les lattes

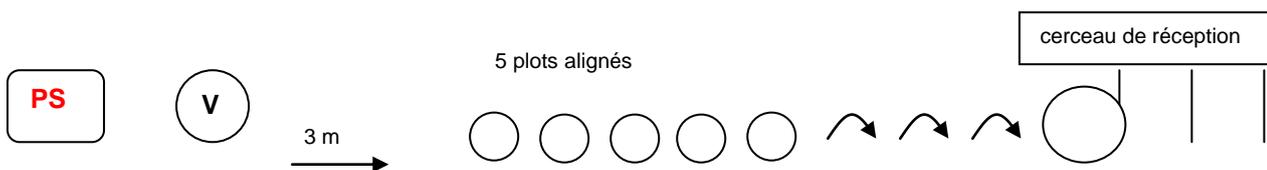
B – Se déplacer en équilibre sur les 2 pieds sans poser un pied au sol [sans et avec engins (échasses)]

C- Se déplacer sans poser un pied au sol et franchir avec des échasses:

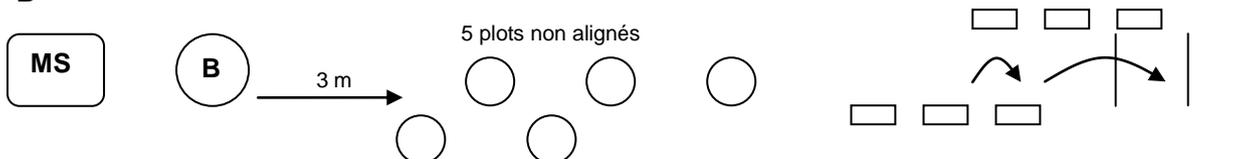
- les cerceaux
- les lattes

Dispositif :

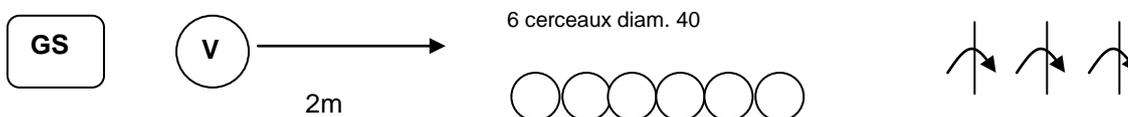
- A -



-B-



-C-



	PS	MS	GS
	Se déplacer sur une distance de 3 m	Se déplacer sur une distance de 3 m	Se déplacer sur une distance de 2 m
	TRAJECTOIRE RECTILIGNE	TRAJECTOIRE NON RECTILIGNE	TRAJECTOIRE RECTILIGNE
1	Se déplacer en équilibre sur les 2 pieds sur 5 plots alignés	Se déplacer en équilibre sur les 2 pieds sur 5 plots non alignés	Franchir les 6 cerceaux
2	Franchir les 3 lattes posées au sol	Se recevoir sur les 2 pieds dans un cerceau	Franchir successivement les 3 lattes posées au sol
3	Se recevoir sur les 2 pieds dans un cerceau	Prendre les échasses pour franchir les 3 lattes successivement	

Situation de rencontre cycle 1

② « Poutre »



Niveau 1

Poutre basse (ou banc suédois)

- Entrer sur la poutre en posant un pied après l'autre.
- Se déplacer vers l'avant ou latéralement **avec un plot plat posé sur la tête.**
- Sauter en contrebas avec le plot dans une main et se recevoir debout pieds joints dans le cerceau **vert.**

Critères de réussite :

- Enchaîner sans s'arrêter, sans tomber ou poser un pied au sol et sans faire tomber le plot
- Se recevoir sur les deux pieds

Niveau 2

Poutre basse (ou banc suédois)

- Entrer sur la poutre en posant un pied après l'autre.
- Se déplacer vers l'avant ou latéralement, **enjambrer les 3 plots posés sur la poutre et espacés de 30cm environ.**
- Sauter en contrebas et se recevoir debout pieds joints dans le cerceau **bleu.**

Critères de réussite :

- Enchaîner sans s'arrêter, sans tomber ou poser un pied au sol et sans faire tomber un plot.
- Se recevoir sur les deux pieds

Niveau 3

Poutre basse (ou banc suédois)

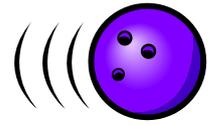
- Entrer sur la poutre par un saut à pieds joints légèrement décalés.
- Se déplacer vers l'avant jusqu'à la moitié de la poutre, s'arrêter dans le cerceau plat **rouge**, effectuer un demi-tour accroupi à l'intérieur.
- Se déplacer vers l'arrière, effectuer un demi-tour en position debout.
- Sortir par saut droit vertical (corps gainé en « I »)

Critères de réussite :

- Enchaîner sans s'arrêter et sans tomber ou poser un pied au sol
- Se recevoir debout sur les deux pieds.

Situation de rencontre cycle 1

③ « Boule »



Consigne : Trouver une position sur la boule :

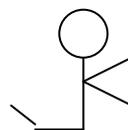
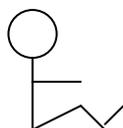
ALLONGE(E)

- s'allonger sur le ventre sur la boule tenue par un adulte (PS)
- s'allonger sur le ventre sur la boule tenue par deux enfants (MS)
- s'allonger sur le ventre sur la boule seul(e) (MS)
- ASSIS(E)
- Se tenir assis sur la boule, jambes en crochet, tenue par un adulte (PS)
- Se tenir assis sur la boule, jambes en crochet, tenue par deux enfants (MS)
- Se tenir assis(e) sur la boule seul(e) (MS)
- Se tenir assis sur la boule, jambes en crochet (GS)

A GENOUX

- Se tenir à genoux sur la boule tenue par un adulte (PS)
- Se tenir à genoux sur la boule tenue par deux enfants (MS)
- Se tenir à genoux (GS)

DEBOUT (GS)



➤ Passer d'une position à une autre : ex Assis/ à genoux – à genoux/ debout...

Situation de rencontre cycle 1

④ « Le prénom »

Taches à réaliser par 2 ou plus:

PS (A)	<ul style="list-style-type: none"> • Construire l'initiale de son prénom à 2 ou plus à tour de rôle (au sol/ horizontale et/ou verticale) • Construire une lettre supplémentaire de son choix
MS (B)	<ul style="list-style-type: none"> • Construire la première et la dernière lettre de son prénom à tour de rôle (verticale) • Construire deux autres lettres supplémentaires



En classe, faire rechercher :

- l'initiale du prénom (A)

- l'initiale et la dernière lettre du prénom (B)

Critères de réussite :

	1	2	3
A	Reconnaissance d'1 lettre	Reconnaissance des 2 lettres	Reconnaissance des 3 lettres
B	Reconnaissance d'au moins deux lettres	Reconnaissance des quatre lettres	Reconnaissance des six lettres

GS	<ul style="list-style-type: none"> • Construire une lettre de l'alphabet à 2, 3 ou à 4 • Construire un mot de 2 lettres au choix
-----------	--

Situation de rencontre cycle 1

⑤ « Chais'acro »

Vers l'acrosport....

PS

Prendre les **positions et** se tenir **immobile**:

(langage corporel et verbal)

1. **Assis** sur la chaise
2. **A genoux** sur la chaise
3. **Accroupi** sur la chaise
4. **Debout** sur la chaise

Faire deux statues différentes avec la chaise

5. en s'appuyant **sur les deux mains**
6. en s'appuyant **sur les deux pieds**

MS

1. S'appuyer sur la chaise seulement **avec les deux mains** (bras tendus)
2. S'appuyer sur la chaise seulement **avec une main** (bras tendus)
3. S'appuyer sur la chaise seulement **avec les deux pieds**
4. S'appuyer **sur le siège** de la chaise avec les **deux mains**
5. S'appuyer **sur le siège** de la chaise avec les **deux pieds**
5. S'appuyer **sur le dossier** de la chaise avec les **deux mains**
6. S'appuyer **sur le dossier** de la chaise avec les **deux pieds**

Prolongement

- Mettre « dans sa tête » deux positions différentes
- Les montrer à un autre enfant
- Les lui apprendre
- Inverser les rôles
- Enchaîner les quatre positions apprises, successivement



CHAIRES

DES POSITIONS A CONNAITRE = Langages corporel et verbal



Assis(e) sur la chaise



Accroupi(e) sur la chaise



A genoux sur la chaise



Debout sur la chaise



Appui des mains sur la chaise



Appui des pieds sur la chaise



Appui d'une main sur la chaise



Appui d'un pied sur la chaise



Appui des genoux sur la chaise



Autre appui sur la chaise



CHAIS'ACRO

Matériel : 1 chaise par enfant

CONSIGNES

- S'appuyer sur la chaise **avec les genoux**

Réponses possibles

Appui pédestre =

- **debout** (4 possibilités : de face – de dos – de profil droit et de profil gauche) idem sur 1 pied
- **accroupi** (4 possibilités : de face – de dos – de profil droit et de profil gauche) idem sur 1 pied



- en **appuis manuel et pédestre**, position ventrale, **pieds** sur la chaise
 - sur le **siège** et mains au sol
 - sur le **dossier** de la chaise
- en **appuis manuel et pédestre**, position dorsale, **pieds** sur la chaise sur le siège ou sur le dossier, mains au sol.

Assis =

- en appuis manuels, jambes tendues surélevées, talons posés sur la chaise

- S'appuyer sur la chaise **avec les mains**

Appui manuel et pédestre =

- en appui manuel et pédestre, position ventrale, mains sur la chaise sur le **dossier** ou sur le **siège** et pieds au sol



- en appui manuel et pédestre, position dorsale, mains sur la chaise sur le **dossier** ou sur le **siège** et pieds au sol

Variante : idem sur une seule main de face, de dos ou de profil



- S'appuyer sur la chaise **avec les genoux**

- à genoux sur la chaise (4 possibilités : de dos – de face – de profil droit – de profil gauche)



Un album déclencheur (cf. ci-après) : la chaise bleue/ lire les illustrations : identifier les illustrations possibles à reproduire ou pas ; les faire vivre lors de l'activité physique.

~ PROPOSITION DE SITUATION pour entrer dans l'activité ~

1 chaise par enfant ⇒ chaises en dispersion dans l'ensemble d'évolution (à délimiter)

➤ Explorer les chaises **renversées** en amont (recherche de l'équilibre équilibre/ support instable) se déplacer autour des chaises en dispersion ; au signal s'immobiliser sur une des chaises, puis en retirer une et ainsi de suite...

Position de départ immobile (à faire varier)

- se placer **à côté de** sa chaise
- se placer **devant** sa chaise
- se placer **derrière** sa chaise

SITUATION 1

Au signal sonore ou visuel **se déplacer dans l'espace sans contact** avec les chaises

Variantes autour du déplacement =

- * en marchant
- * en sautant
- * en courant
- * en quadrupédie
- * en rampant ...

Au second signal **s'immobiliser en contact** avec une chaise.

SITUATION 2

Idem situation 1, au second signal s'immobiliser **et prendre appui avec les pieds sur la chaise.** (consignes sonore et/ou visuelle)

- *Observer les différentes réponses motrices en vue de les verbaliser et de les reproduire*
- *Constituer le bagage corporel de la classe au fur et à mesure (photos numériques)*

SITUATION 3

Idem situation 2, au second signal s'immobiliser **et prendre appui avec les mains sur la chaise.** (consignes sonore et/ou visuelle)

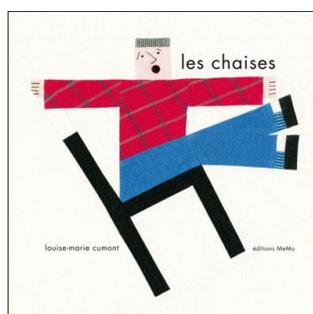
- *Observer les différentes réponses motrices en vue de les verbaliser et de les reproduire*
- *Constituer le bagage corporel de la classe au fur et à mesure (photos numériques)*

.....

CHAIS'Acro

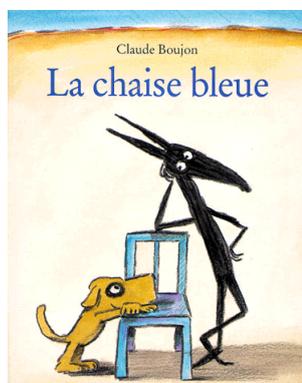


LITTÉRATURE DE JEUNESSE



Les chaises, Louise-Marie CUMONT, 2009, Editions MeMo

Louise-Marie Cumont a été sculpteur et mosaïste. Elle utilise à présent le tissu comme un matériau, palette de couleurs et d'impressions graphiques. Dans ses livres en tissu, elle donne à voir des visages, des expressions, des situations, des rencontres dans un langage universel. Un langage qui se passe de mots, chaque page du livre devenant alors un lieu d'échanges. Elle expose régulièrement, et anime de nombreux ateliers avec des enfants. Album sans texte. A partir de 2-3 ans



La chaise bleue, Claude BOUJON, 1996, Ecole des Loisirs

Un loup et son chien marchent dans le désert. Ils découvrent une chaise bleue à laquelle ils inventent toutes sortes de fonctions. Car de l'imagination, ils n'en manquent pas !
A partir de 5 ans

Analyse d'album Guillemette de Grissac

Dans le cadre de l'option littérature jeunesse au CRPE
Claude Boujon, *La chaise bleue*, L'école des loisirs, 1996

Analyse

Impression d'ensemble :

L'album de Claude Boujon, *La chaise bleue*, L'école des loisirs, 1996 (texte et image) présente une remarquable simplicité. Cette simplicité du graphisme et du texte contribuent à mettre en mouvement l'imagination des lecteurs, car tel est l'enjeu de cet album : mettre en scène, célébrer le pouvoir de l'imagination et contribuer à son développement, en laissant au lecteur de l'espace : espace pour l'oeil, espace pour l'invention, pour ses propres mots.

Le « décor » :

D'abord, une sorte de « non-décor », de l'espace libre, la couleur ocre figurant le désert et laissant beaucoup de vide sur la page : au lecteur de s'y projeter. En ce sens, la chaise bleue est un « album » au sens étymologique : un livre qui laisse du « blanc ». Le texte est intégré à cet espace, comme si les mots surgissaient çà et là de l'espace désertique.

Les personnages :

Deux personnages représentés de manière schématique, dessinés à grands traits sans souci de détails : un couple ou plutôt un « tandem » contrasté : le grand maigre (Escarbille) et le petit râblé (Chaboudo), deux personnages –animaux familiers (chiens

). Escarbille et Chaboudo sont deux noms inventés, l'un reprenant un nom commun, aux sonorités insolites, l'autre plutôt une onomatopée. Ce tandem fait penser, par les silhouettes et les noms, à des tandem de théâtre (Estragon/ Vladimir de *En attendant Godot* de Beckett) et de cinéma, Laurel et Hardy. Ce sont de simples silhouettes qui ont pour fonction de mettre en œuvre l'imagination.

L'objet symbolique :

Enfin, l'élément essentiel est une chaise, objet éponyme et objet central : la chaise bleue.

Objet familier mais insolite dans le désert, objet à la couleur insolite, car une chaise est rarement bleue, sauf peut-être dans les chambres d'enfant. Le « bleu » est souvent associé à l'imaginaire (bleu céleste associé à des valeurs spirituelles, au cosmos, « planète bleue ») et on pense aux très nombreuses utilisations – et célébrations – du bleu faite par les artistes, (Picasso, Matisse, Yves Klein, « inventeur du « bleu Klein », Eluard, « la terre est bleue comme une orange »), parmi les auteurs d'album : *Chien Bleu* de Nadja.

« L'action »

Les personnages inventent toutes les utilisations possibles de la chaise : ils en font un support à leurs jeux, support à l'imaginaire. Face à cela, un dernier personnage le « camélidé », chameau - dromadaire, (n'oublions pas que le langage familier a donné à « chameau » un sens péjoratif), représente le principe de réalité : une chaise, c'est fait pour s'asseoir !

Des principes en opposition

Les deux personnages Escarbille et Chaboudo, leurs inventions, fonctionnent comme des symboles de la poésie, de l'esprit poétique, qui se détache de la réalité prosaïque, ou lui donne des ailes, c'est aussi l'esprit d'enfance, les ressources imaginatives des enfants, capables de jouer avec toutes sortes d'objets fonctionnels, en leur donnant une âme. A cette approche ludique et poétique du monde, s'oppose le pragmatisme des « Assis » (« Les Assis » : c'est un poème de Rimbaud, « l'homme aux semelles de vent »), incarné par l'intrus, le « camélidé ». Remarquons que lui n'a pas de nom mais une appartenance, il est rangé dans une catégorie scientifique ! Pour celui-ci, pas d'usage « détourné », pas de (re)création. Il représente le choix de la stabilité, de l'ordre établi, le parti de ceux qui préfèrent le caractère univoque des mots et des choses à l'équivoque, à l'éventail des « possibles » dont sont faits les rêves et les jeux des enfants.

Pour choisir un passage :

Un passage qui prend en compte la « magie » du jeu : énumération des activités rendues possibles par la chaise (analyse du sens), que l'on peut mettre en regard avec les paroles du camélidé, ce dernier passage présentant des effets sonores (camélidé/sévérité) et un jeu de mots sur cirque pris précédemment au sens littéral et ensuite au sens figuré, (analyse linguistique, analyse de l'humour).

Extrait

Claude Boujon *La chaise bleue*, L'école des loisirs, 1996

« Une chaise c'est magique. On peut la transformer en traîneau à chiens, en voiture de pompiers, en ambulance, en voiture de course, en hélicoptère, en avion, en tout ce qui roule et vole...

... et tout ce qui flotte aussi. Mais alors, gare aux requins qui rôdent aux alentours » ajouta Chaboudo qui prenait goût au jeu.

« Et ce n'est pas tout », reprit Escarbille. « en deux temps trois mouvements, elle devient un bureau, un comptoir. Il n'y a rien de mieux pour jouer à la marchande. » [...] Non loin de là un camélidé -il n'est pas rare de rencontrer une telle bête dans le désert observait avec sévérité les exercices des deux amis. Il s'approcha en silence et tout à coup s'exclama : « non, mais ça va pas la tête ! Qu'est-ce que c'est que ce cirque ? » Boum, patatras, fin de jeu. « Une chaise », dit-il, « est faite pour s'asseoir dessus. »

Les pistes d'exploitation pédagogiques au cycle I :

1- Langage au cœur des apprentissages : faire identifier les personnages, les nommer, les caractériser, les reconnaître, les dessiner.

Raconter une partie de l'histoire, raconter l'histoire à partir de la lecture du début.

Inventer une courte histoire mettant en scène ces personnages.

2 - Se familiariser avec la littérature, car cet album est « littéraire », c'est-à-dire qu'il exprime un rapport au monde et qu'il figure des attitudes humaines.

Conclusion

La littérature, l'art en général ne fonctionnent-ils pas un peu comme une chaise bleue dans le désert ? Pas d'utilité a priori et pourtant toutes sortes de possibles, toutes sortes d'inventions pour jouer, sourire, se projeter, s'exprimer. Hélas, certains s'assoient dessus!

GRILLE D'ANALYSE DE L'ALBUM : LA CHAISE BLEUE

AUTEUR : [C. BOUJON](#)

Approche générale		Approche de l'album choisi
Niveau de lecture	Observation possibles	Pistes exploitables
<p>Niveau 1</p> <p>Axe narratif</p>	<p>1) La construction du récit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ schéma narratif classique (SI à SF) ▪ construction répétitive (répétition, accumulation, soustraction...) <p>2) Le système des personnages</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rapports entre eux, avec l'environnement, la manière dont ils évoluent au cours du récit <p>3) Les paramètres du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ construction linéaire, simultanée, avec feedback, avec enchaînement... 	<p>Résumé : <i>Un loup et un chien trouvent une chaise bleue dans le désert. Ils en exploitent toutes les utilisations possibles et imaginables. Finalement un dromadaire terre à terre leur rappelle la fonction première d'une chaise.</i></p> <p>1) Moments clés : Découverte de la chaise, apparition du dromadaire</p> <p>2) Deux personnages principaux, un personnage secondaire</p> <p>3) Construction linéaire et rupture pour la situation finale</p>
<p>Axe figuratif</p> <p>Outils pour comprendre les deux niveaux de lecture</p>	<p>1) L'énonciation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Qui parle ? A qui parle-t-on ? <p>2) Les paramètres d'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réel/irréel, lumineux/obscur... <p>3) La mise en mots</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ le vocabulaire ▪ le style (phrases simples, complexes, comparaisons, métaphores...) <p>4) La mise en images</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ l'interaction avec le texte : image redondante, complémentaire, divergente, le texte devient image (typographie) ▪ le choix énonciatif: échelle, cadrage... ▪ le choix plastique: couleurs, éclairage... <p>5) Le contexte éditorial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ collection, format... 	<p>1) Dialogue entre les personnages</p> <p>2) Réel, effet de zoom sur la chaise bleue, zoom arrière en fin d'histoire et gros plan sur l'arrivée du troisième personnage</p> <p>1) Narratif au passé, dialogues au présent ; vocabulaire soutenu, style humoristique, jeux de mots</p> <p>2) Illustrations épurées (de pommes de terre – jeu de mots !!!)</p> <p>3) Collection Ecole des Loisirs</p>

Niveau 2 Axe idéologique	1) L'accès à un système de valeurs <ul style="list-style-type: none"> Valeurs morales, esthétiques, démocratiques Recherche d'un idéal 	1) Développement de l'imaginaire, importance du partage (amen !) Parallèle avec le rôle de l'enseignant // dromadaire (la maîtresse est-elle un chameau ?...)
---	---	---

PREVISION D'ACTIVITES AUTOUR DE L'ALBUM		NIVEAU : MS GS
Se construire une culture littéraire		Se construire - Grandir
Comprendre Etape 1	Comprendre Etape 2	Interpréter
<i>La narration</i>	<i>L'extension des savoirs</i>	<u>Les valeurs transmises</u>
a) Approche linéaire <ul style="list-style-type: none"> <u>Tâche 1</u> Commencer le livre sans montrer la couverture, le but étant : imaginer ce qu'est « la tache bleue au loin » <u>Tâche 2</u> : Langage : qu'est-ce que le désert ? a) Approche plurielle <ul style="list-style-type: none"> <u>Tâche 1</u> : Travail en motricité, utilisation de la chaise, emploi d'un vocabulaire précis <u>Tâche 2</u> : Raconter l'histoire sans passer par le dialogue 	a) Approche croisée (Inciter à rapprocher cet album d'autres albums ou domaines et faire justifier ; entraînement à la démarche comparative) <ul style="list-style-type: none"> <u>Tâche 1</u> : Faire le parallèle avec le monde du cirque (dresseurs et acrobates) <u>Tâche 2</u> : Trouver d'autres albums sur les camélidés a) Approche en réseau (Construire des savoirs explicites au cours de synthèses ou utiliser ces savoirs explicites) <ul style="list-style-type: none"> <u>Tâche 1</u> : Montrer des albums et des documentaires sur le désert 	Le partage <u>Les couples</u> Les deux personnages forment un couple d'amis : famille des canidés (différent des camélidés) <u>Les sentiments éprouvés</u> La joie de jouer ensemble. Déception, après l'imaginaire, retour à la réalité. <u>L'identification</u> Les deux amis s'identifient tour à tour à des animaux sauvages, à des personnages différents. ils s'inventent d'autres lieux d'aventure.
Démarche dominante : anticipation	Démarche dominante : comparaison	Démarches dominantes : expression et argumentation

Situation de rencontre cycle 1

⑥ « Pyramides à 2 »

« Léo et Léa »



Mannequins articulés homme et femme bois naturel
Lefranc et Bourgeois, France



LES REGLES D'OR
pour organiser l'activité **en toute sécurité**

NE PAS FAIRE MAL – NE PAS SE LAISSER FAIRE MAL – NE PAS SE FAIRE MAL

Cela suppose

AVANT L'ACTIVITE :

- d'installer des tapis en nombre suffisant
- d'enlever ses chaussures et de travailler nu pieds ou en chaussettes
- d'enlever les bijoux ou tout autre accessoire pouvant blesser (ex : barrette)
- de s'attacher les cheveux.

PENDANT L'ACTIVITE :

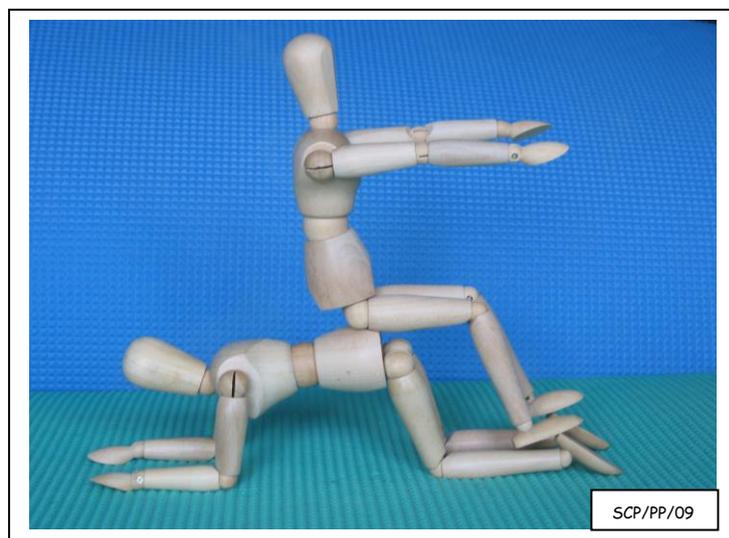
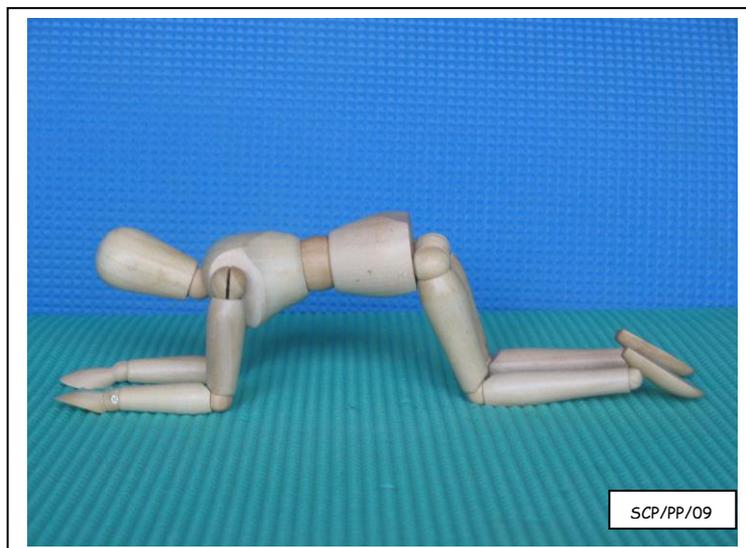
- de connaître les surfaces d'appui **autorisées** (niveau omoplates et bassin)
- de connaître les points d'appui **interdits** (dorsales et cervicales)
- de privilégier pour des raisons de tonicité pour le porteur une posture à quatre pattes en appuis sur les avant-bras, voire une posture en boule.
- d'identifier les deux rôles : porteur et voltigeur (le porteur doit compter jusqu'à 3 pour permettre au voltigeur de se placer en appui)
- de stabiliser la figure en comptant jusqu'à 3.
- de convenir d'un signal de fin (pour le démontage de la figure)

CONSEILS:

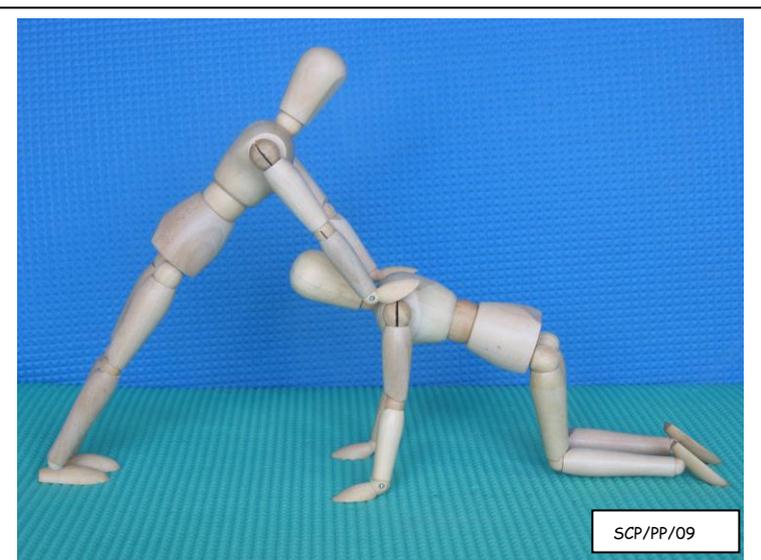
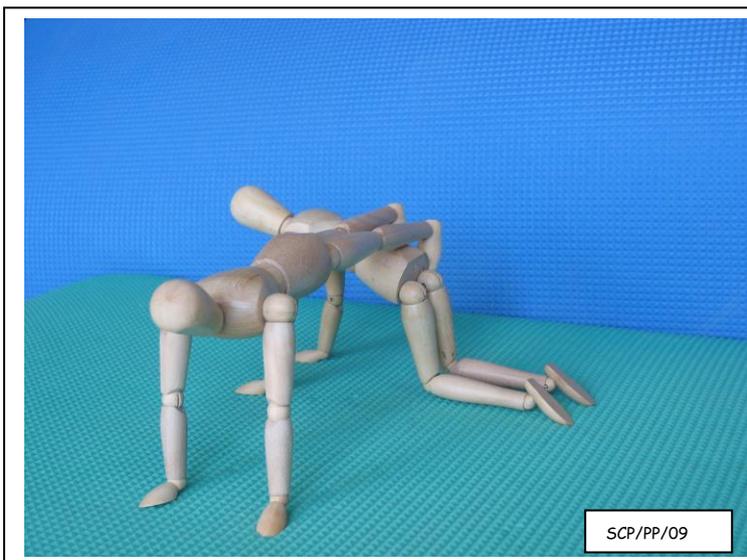
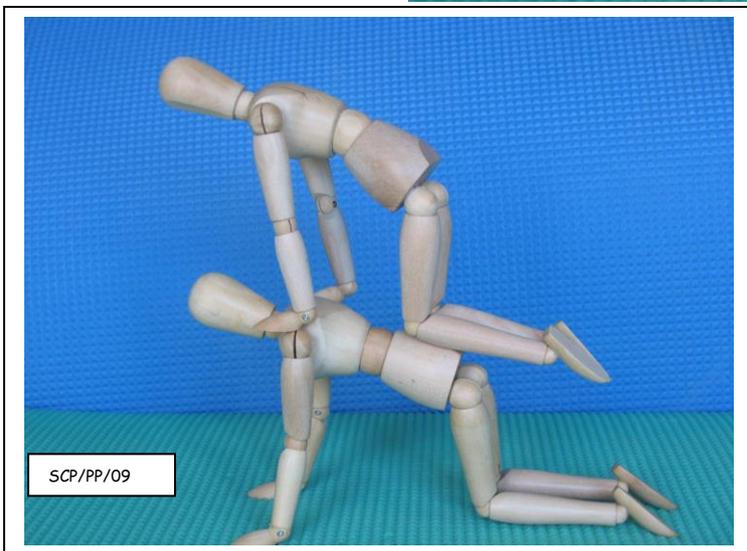
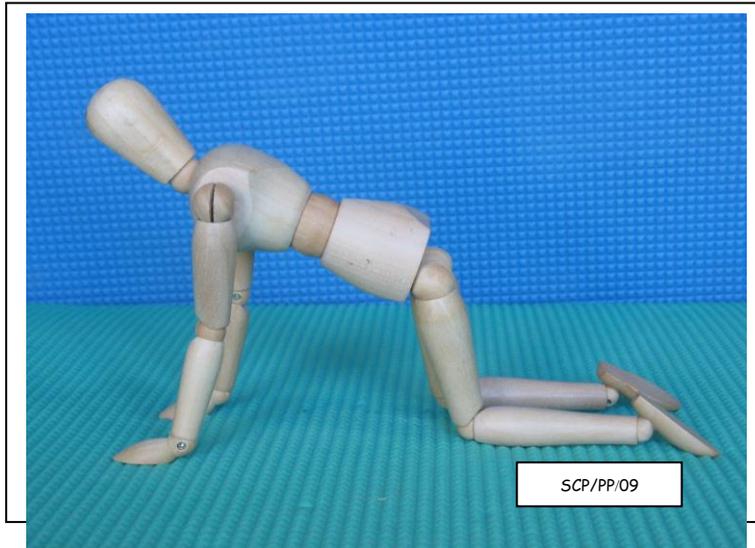
Veiller à encourager la **complexification** des figures plutôt que la **prise** de hauteur en fonction des capacités identifiées :

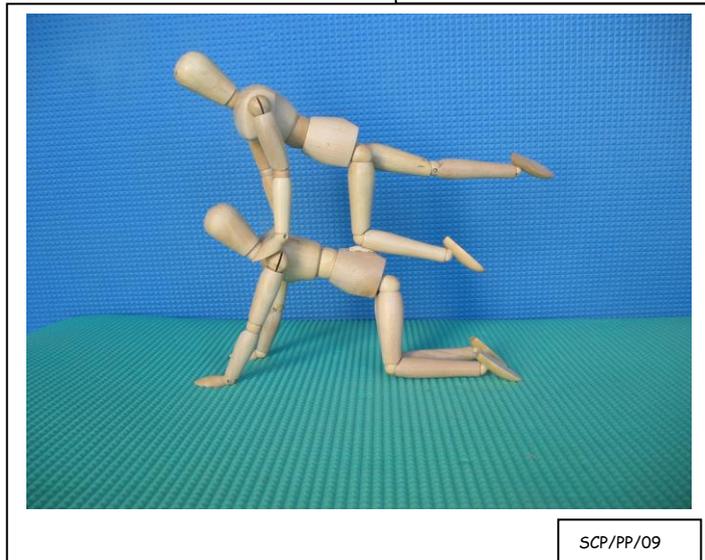
- par la diminution du nombre d'appuis
- par la diminution des surfaces d'appuis
- par l'introduction de renversements

POSITION du PORTEUR :
à QUATRE PATTES en APPUI sur les AVANT-BRAS

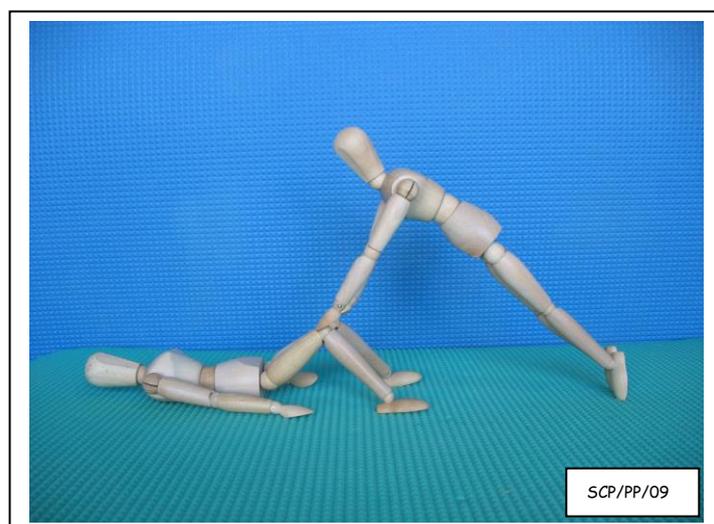
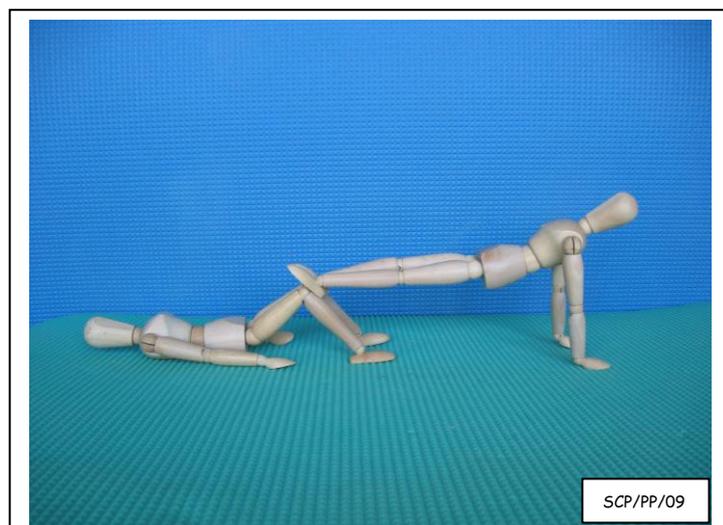
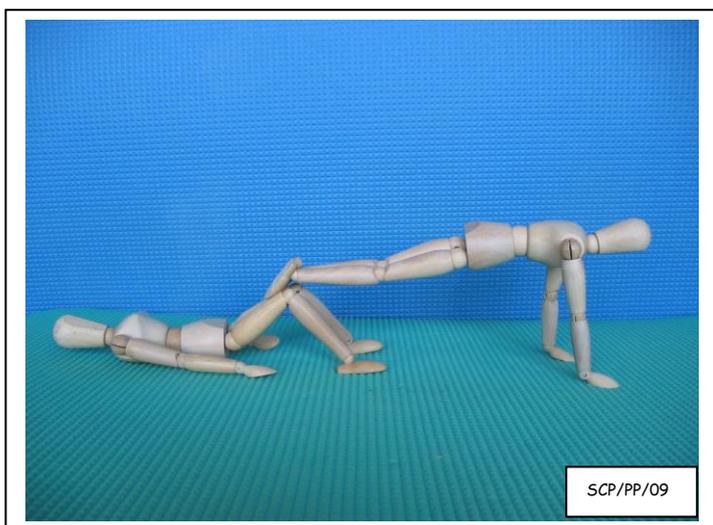
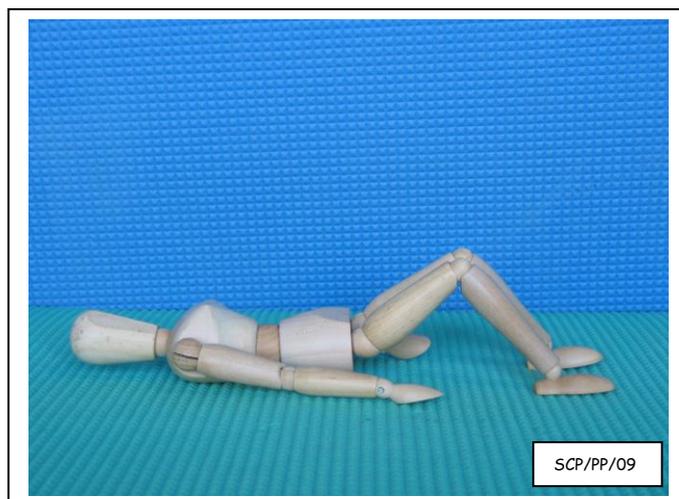


POSITION du PORTEUR :
à QUATRE PATTES en APPUI sur les BRAS tendus

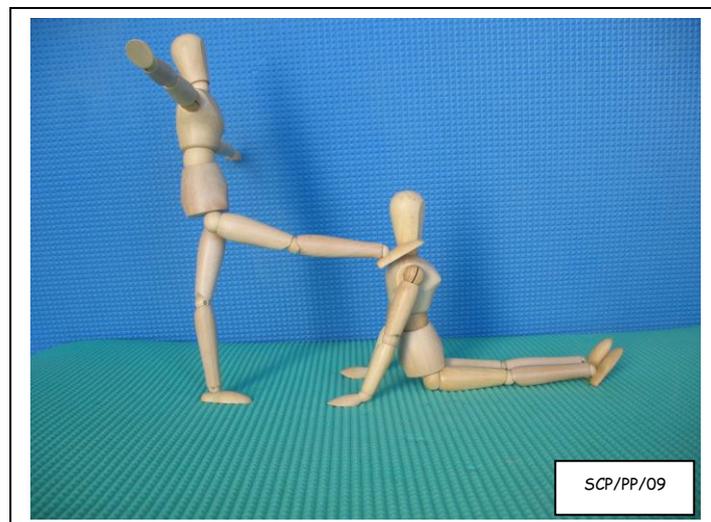
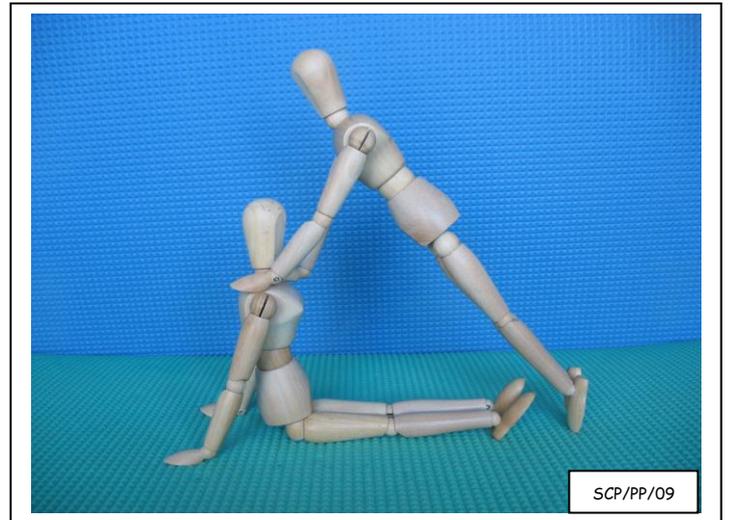
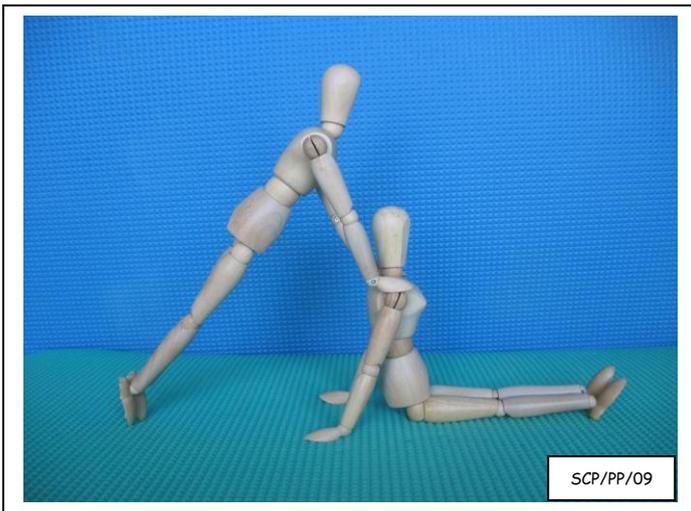




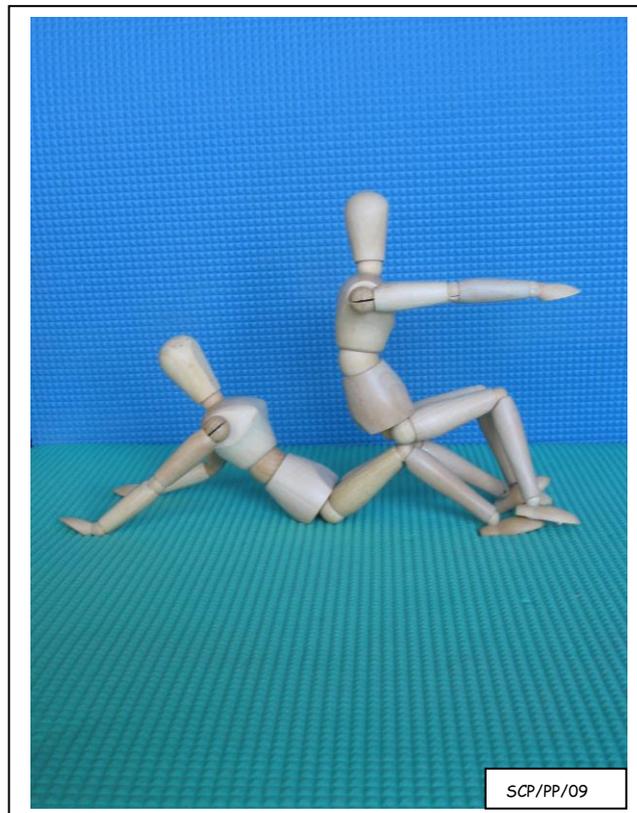
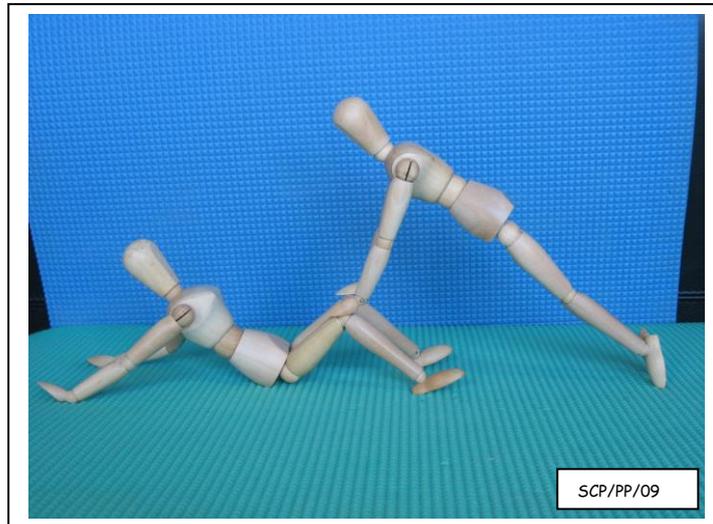
POSITION du PORTEUR :
ALLONGE JAMBES en crochet



**POSITION du PORTEUR :
ASSIS JAMBES tendues**



POSITION du PORTEUR :
ASSIS JAMBES en crochet en APPUIS sur les BRAS tendus



DESSCRIPTIF des PYRAMIDES A 2

[cf Document téléchargeable sur usep44.org]

P PORTEUR <small>celui ou celle qui porte</small>	V VOLTIGEUR <small>celui ou celle qui est porté(e)</small>
* A quatre pattes de profil, en appui sur les avant-bras	* Assis sur le bassin, vers l'extérieur, position perpendiculaire
	* Assis sur le bassin, vers l'intérieur de profil * Assis sur le bassin, vers l'extérieur de profil, pieds contre pieds
* A quatre pattes de profil, en appui sur les bras tendus	* Assis sur le bassin, vers l'intérieur de profil, bras horizontaux
	* A genoux sur le bassin de profil, vers l'intérieur mains aux épaules <i>Variante : bras latéraux, corps à la verticale</i>
	* Position face à face, en appui manuel et pédestre, mains posées sur les épaules
	* Position perpendiculaire au porteur, de dos, en appui manuel et pédestre, pieds au sol et mains posées sur le bassin et sur une épaule
	* Debout sur le bassin, en position latérale perpendiculaire, bras latéraux
	* Debout sur le bassin, tourné vers l'extérieur, bras latéraux
	* Position perpendiculaire au porteur, en appui manuel et pédestre, mains posées au sol et pieds sur le bassin
* A genoux sur le bassin de profil, vers l'intérieur, mains aux épaules, jambe droite élevée (au moins) à l'horizontale	

DESCRITIF des PYRAMIDES A 2 (...suite)
[cf Document téléchargeable sur usep44.org]

P PORTEUR celui ou celle qui porte	V VOLTIGEUR celui ou celle qui est porté
* Assis, jambes tendues	* En appui manuel et pédestre derrière le porteur pieds au sol et mains aux épaules du porteur
	* En appui manuel et pédestre devant le porteur pieds au sol et mains aux épaules du porteur
	* Debout bras latéraux, jambe droite tendue, pied droit en appui sur l'épaule droite du porteur
* Assis, jambes en crochet, en appui sur bras tendus, mains vers l'extérieur	* En appui manuel et pédestre devant le porteur pieds au sol mains aux épaules
	* Assis sur les genoux du porteur, bras horizontaux, pieds contre pieds du porteur
* Allongé sur le dos, jambes en crochet, bras le long du corps	* En appui ventral manuel et pédestre : mains au sol sur bras tendus et pieds posés sur les genoux du porteur
	* En appui dorsal manuel et pédestre : mains au sol sur bras tendus et pieds posés sur les genoux du porteur
	* En appui ventral manuel et pédestre mains sur les genoux et pieds au sol

Situation de rencontre cycle 1

⑥ « Jeu des statues »

Matériel :

Jeu de cartes- figures solo et duo de niveaux différenciés

- cf. Photos jointes ci-dessus.

- Et/ou photos prises en classe pour compléter.

PS (A)	<p>Tâches à réaliser seul(e):</p> <ul style="list-style-type: none"> - tirer une carte au sort (parmi 8 au moins) - réaliser la figure - maintenir une posture immobile (compter jusqu'à 3) - tirer une nouvelle carte, idem...
PS (B)	<p>Tâches à réaliser par 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer une carte au sort - Réaliser la figure en identifiant le rôle à tenir (porteur/voltigeur) - maintenir une posture immobile (compter jusqu'à 3) - démonter la posture (cf fiche règle d'or)
MS (A)	<p>Tâches à réaliser seul(e):</p> <ul style="list-style-type: none"> - tirer deux cartes au sort (parmi 10) - les ordonner - réaliser chaque figure - maintenir chaque posture immobile (compter jusqu'à 3) avec l'aide puis sans l'aide du support visuel*
MS (B)	<p>Tâches à réaliser par 2°:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirer deux cartes au sort - Réaliser les figures en identifiant les 2 rôles à tenir successivement (porteur/voltigeur) - maintenir chaque posture immobile (compter jusqu'à 3) - démonter la posture (cf fiche règle d'or)

* Possibilité de demander aux élèves de créer une figure singulière à 2 et en garder une trace (photo numérique).

Critères de réussite :

- **Reconnaître la figure (observateurs)**

Validation par les observateurs par comparaison des supports et des figures réalisées.

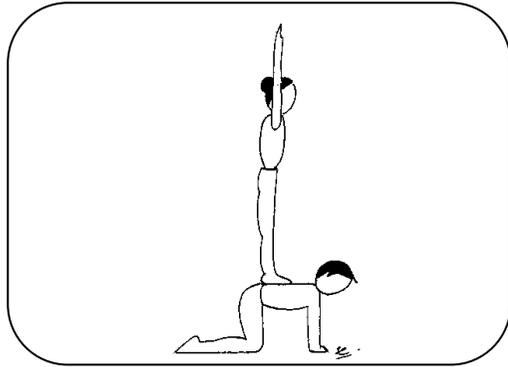
- **Tenir la figure en respectant le modèle durant le temps imparti (acteurs)**
- **Tenir les deux rôles (acteurs : P & V)**

GS (P.45 à 47)	<p>Repères de progressivité :</p> <p>1 pt : Réaliser une pyramide à 2 (1-2-3)</p> <p>2 pts : Réaliser une pyramide à 3 (4-5-6-7)</p> <p>3 pts : Réaliser une pyramide à 4 (8-9-10)</p>
---------------------------	---

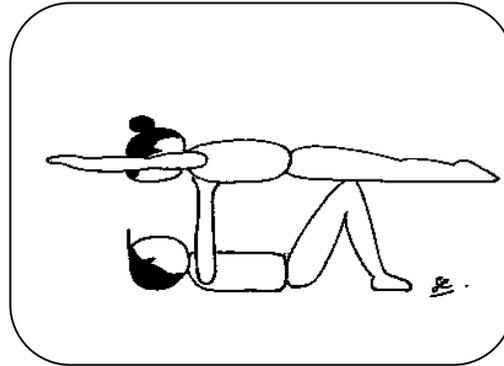


Situation de rencontre GS « les Pyramides à 2 »

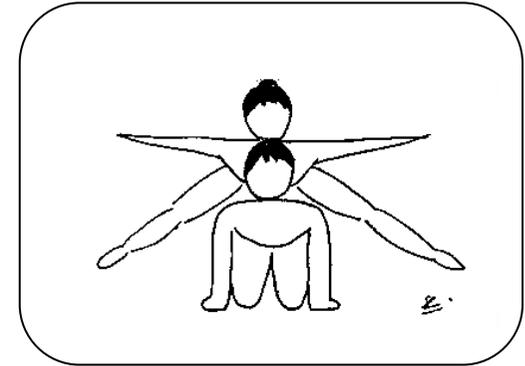
①



②



③



Actions à réaliser :

Porteur :

- à 4 pattes, cuisses et bras verticaux
- dos plat, tête redressée

Voltigeur :

- debout jambes verticales, sur le porteur
- bras et tête relevés

Variante :

- V : à genoux sur le porteur, tronc et tête dressés, bras tendus

Actions à réaliser :

Porteur :

- couché sur le dos, jambes en crochets légèrement écartées, bras porteurs verticaux

Voltigeur :

- allongé sur le ventre, cuisses en appui sur les genoux du porteur

Variante :

- V : assis de face sur les genoux du porteur, jambes tendues soutenues par les bras du porteur

Actions à réaliser :

Porteur :

- à 4 pattes, cuisses et bras verticaux

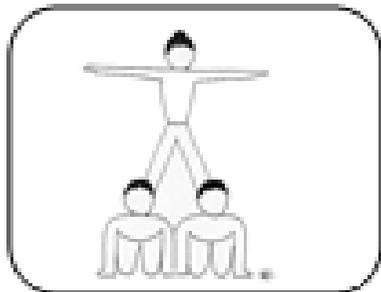
Voltigeur :

- allongé sur le ventre, sur le dos du porteur, bras latéraux, jambes écartées



Situation de rencontre GS « les Pyramides à 3 »

④



Actions à réaliser :

Porteurs 1 et 2 :

- à 4 pattes, côte à côte, cuisses et bras verticaux, dos plat, tête redressée

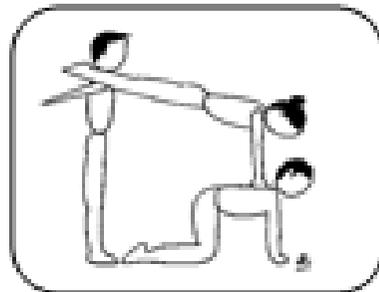
Voligeur :

- debout (jambes écartées (1 jambe sur chaque porteur))

Variante :

- Porteurs face à face

⑤



Actions à réaliser :

Porteur 1 :

- à 4 pattes, cuisses et bras verticaux, dos plat, tête redressée

Voligeur : bras verticaux enappui sur le dos du porteur 1.

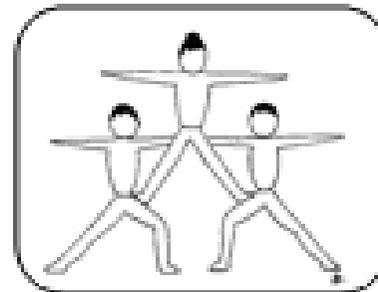
Porteur 2 :

- debout, derrière le porteur 1, bras latéraux ; jambes du voligeur posées sur chacun de ses épaules.

Variante :

Porteurs face à face

⑥



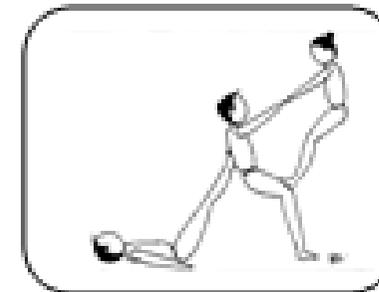
Actions à réaliser :

Porteurs 1 et 2 :

- debout côte à côte, jambes fente latérale.

Voligeur : debout sur les cuisses des porteurs 1 et 2, bras latéraux.

⑦



Actions à réaliser :

Porteur 1 :

- allongé sur le dos, bras latéraux, jambes tendues à l'oblique haut.

Porteur 2 :

- debout devant le porteur 1, jambes fléchies.

Voligeur :

- debout sur les cuisses du porteur 2, à lui de donner les mains au porteur 2.

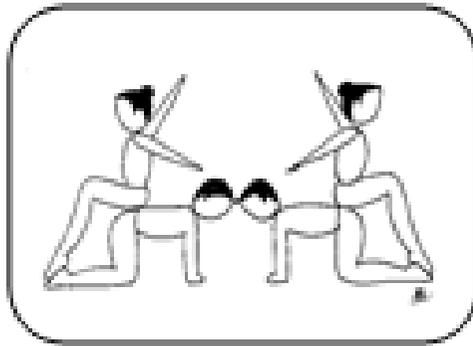
Variante :

Voligeur debout, dos au porteur.



Situation de rencontre GS « les Pyramides à 4 »

8



Actions à réaliser :

Porteurs 1 et 2 :

- à 4 pattes, face à face, cuisses et bras verticaux.

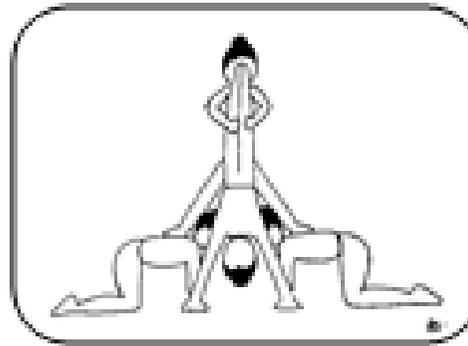
Voligeurs 3 et 4 :

- dos au porteur, assis face à face, bras latéraux, pieds en contact avec ceux des porteurs.

Variante :

Porteurs dos à dos et voligeurs face à face.

9



Actions à réaliser :

Porteurs 1 et 2 :

- à 4 pattes, face à face.

Voligeur 1 :

- debout, jambes écartées (1 jambe sur chaque porteur).

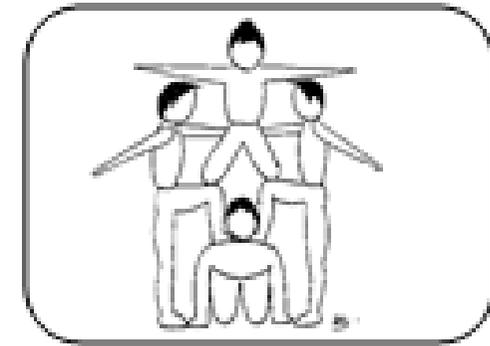
Variante :

A genoux, jambes écartées.

Voligeur 2 :

- appui tendu renversé au sol (jambes tenues par voligeur 1 et porteur 3).

10



Actions à réaliser :

Porteur 1 :

- à 4 pattes, cuisses et bras tendus verticaux.

Porteurs 2 et 3 :

- debout face à face, une jambe fléchie à angle droit, pied extérieur.

Voligeur :

- à genoux, bras latéraux, jambes écartées, un genou sur chaque cuisse des porteurs.

Variante :

Voligeur debout.

Situation de rencontre cycle 1

⑦ « Balles »



Matériel :

Lots de balles (12 environ)

Tâches à réaliser

Position à rechercher : bras le long du corps avant-bras pliés parallèles au sol

1. Lancer une balle de la main DROITE, la rattraper des deux mains
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de la rattraper
2. Lancer la balle de la main GAUCHE, la rattraper des deux mains
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de la rattraper
3. Lancer la balle de la main DROITE, la rattraper de la même main
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de la rattraper
4. Lancer la balle de la main GAUCHE, la rattraper de la même main
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de la rattraper
5. Lancer deux balles simultanément et les rattraper des deux mains
6. Jongler à deux face à face.

Pour aller plus loin...

Seul ...

- Lancer « 3 » fois de suite et recevoir la balle tenue dans la main droite
- Lancer « 3 » fois de suite et recevoir la balle tenue dans sa main gauche
- Lancer « 3 » fois de suite et recevoir les 2 balles simultanément.
- Lancer « 3 » fois de suite les 2 balles alternativement
D – G – D – G – D – G – D – G D et G
ou
G – D – G – D – G – D – G – D G et D
- Lancer les 2 balles l'une après l'autre (1ère au-dessus et 2ème en-dessous)

A Deux...

- Lancer et recevoir la balle de son partenaire d'une main, des deux mains
- Lancer et recevoir d'une main la balle de son partenaire
- Lancer et recevoir la balle de son partenaire après un tour complet sur soi-même, des deux mains, et d'une main.

Situation de rencontre cycle 1

⑧ « Anneaux »



Matériel :

Lots d'anneaux (12 environ)

Tâches à réaliser

Prise du matériel à rechercher : tenir les anneaux à pleine main

1. Lancer un anneau de la main DROITE, le rattraper des deux mains
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper
2. Lancer un anneau de la main GAUCHE, le rattraper des deux mains
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper
3. Lancer un anneau de la main DROITE, le rattraper de la même main
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper
4. Lancer un anneau de la main GAUCHE, le rattraper de la même main
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper
5. Lancer deux anneaux simultanément et les rattraper des deux mains
6. Jongler à deux face à face.
 - lancer un anneau de la main DROITE (élève A)
 - le rattraper des deux mains (élève B)
 - lancer un anneau de la main GAUCHE (élève A)
 - le rattraper des deux mains (élève B)
 - lancer un anneau de la main DROITE (élève A)
 - le rattraper de la main GAUCHE (élève B)
 - lancer un anneau de la main GAUCHE (élève A)
 - le rattraper de la main DROITE (élève B)

- lancer un anneau de la main DROITE (élève A)

- le rattraper de la main GAUCHE (élève B)

- lancer un anneau de la main DROITE (élève A)

- le rattraper de la main DROITE (élève B)

- lancer un anneau de la main GAUCHE (élève A)

- le rattraper de la main GAUCHE (élève B)

➤ Inverser les rôles A et B

GS	<ol style="list-style-type: none">1. Lancer un anneau d'une main, le rattraper des deux (x 3)2. Lancer un anneau d'une main au-dessus de la tête, le rattraper de l'autre (x 3)3. Lancer un anneau de la main droite sous le bras gauche, le rattraper avec la main gauche et inversement (x 3)
-----------	---

Situation de rencontre cycle 1

⑨ « Foulards »



Matériel :

Lots de foulards de plusieurs couleurs (12 environ)

Tâches à réaliser

Prise du matériel à rechercher : tenir le foulard en pince

1. Lancer avec le poignet un foulard de la main DROITE, le rattraper des deux mains
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper

2. Lancer le foulard de la main GAUCHE, le rattraper des deux mains
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper

3. Lancer le foulard de la main DROITE, le rattraper de la même main
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper

4. Lancer le foulard de la main GAUCHE, le rattraper de la même main
Variante : faire un demi-tour, voire un tour sur soi avant de le rattraper

5. Lancer deux foulards simultanément et les rattraper des deux mains

6. Jongler à deux côté à côté et/ou face à face.

GS

1. Lancer un foulard au-dessus de la tête d'une main, le rattraper de l'autre (x 3)
2. Lancer deux foulards en colonnes (x 3)
3. Lancer un foulard, le rattraper après avoir effectué ½ tour (x 3)

Situation de rencontre cycle 1

Activité collective

« Le clown - déménageur »

NIVEAU 1

DISPOSITIF

- X équipes de 6 à 8 enfants

MATERIEL

A. 1 chapeau

B. une paire de lunettes

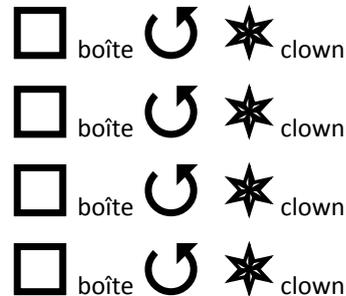
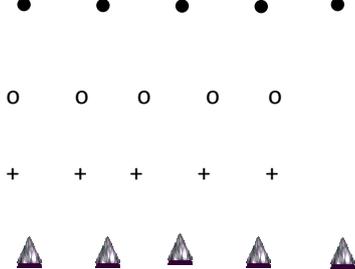
C. une perruque

D. 1 nez rouge

E. un nœud papillon

ou 5 morceaux de puzzles à construire en classe

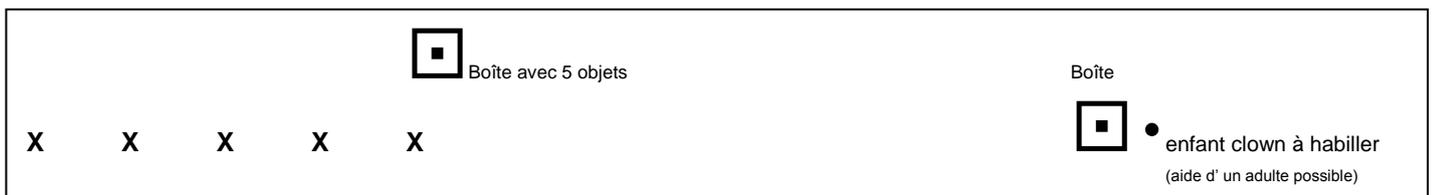
1 boîte de 5 objets par équipe dans chaque couloir



Distance = 15 mètres



DEROULEMENT



1. Au signal, prendre un objet dans la boîte de son couloir.
2. Parcourir la distance en courant le plus vite possible.
3. Déposer l'objet dans la boîte vide
4. Faire le tour de la boîte
- 5-. Revenir au départ pour toucher la main du suivant etc...

OU



1. Au signal, prendre un morceau du puzzle dans la boîte
2. Parcourir la distance en courant le plus vite possible.
3. Déposer la pièce dans la boîte vide
4. Faire le tour de la boîte
- 5-. Revenir au départ pour toucher la main du suivant etc...

Exemple : Clown puzzle à reconstituer à partir de la silhouette (Prévoir 5 éléments à poser sur un support cartonné : chapeau – nœud papillon – perruque - nez rouge – 2 yeux (cf ci-dessus)

-L'habillage ou la réalisation du puzzle se fait par le clown en parallèle de la course –

NIVEAU 2

DISPOSITIF

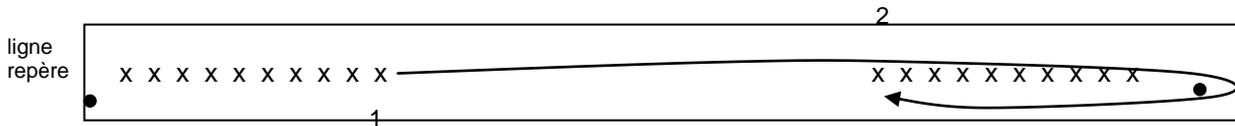
- x équipes de 10 enfants, numérotées : 1-3-5-7-9-11-13-15-17-19
- x équipes de 10 enfants, numérotées : : 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20

(nécessité d'introduire un lexique spécifique : équipe paire – équipe impaire)

MATERIEL pour 5 équipes

- | | |
|----------------|--------------------------|
| A. 1 perruque | B. une paire de lunettes |
| C. 1 nez rouge | D. un nœud papillon |
| E. 1 chapeau | |

DEROULEMENT



Exemple : équipe A

n° 1 : courir le plus vite possible et transmettre l'objet au n° 2 (la perruque), puis s'asseoir derrière la ligne.

n° 2 : courir le plus vite possible et transmettre l'objet au n° 3 etc... puis s'asseoir derrière la ligne.



➤ *En complément CD musiques de cirque : mars 2016 (traditionnelles et contemporaines)*

Propositions pour l'élaboration de contenu d'1 RENCONTRE à 4 classes

RECAPITULATIF DES ATELIERS

Atelier 1	Les pas chinois
Atelier 2	Poutre
Atelier 3	Boule
Atelier 4	Le prénom
Atelier 5	Chais'acro
Atelier 6	Statues/Pyramides
Atelier 7	Balles
Atelier 8	Foulards
Atelier 9	Anneaux

- Choisir 4 ateliers au moins parmi les 9 proposés
- En prévoir 2 le matin et 2 l'après-midi + activité collective
- Proposer une durée d'atelier suffisante (au minimum 45')
- Retenir parmi les 4 au moins un atelier « acrobatique » soit le 5, soit le 6

Ateliers proposés								
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Numéros des 4 ateliers retenus :								

Chaque enseignant(e) présent(e) encadre l'atelier souhaité.

DECOUPAGE HORAIRE (possible)

MATIN		
Accueil des participants	10.00-10.15	Mise en place des équipes
1^{er} atelier	10.15 – 11.00	A1
2^{ème} atelier	11.00 – 11.45	A2
Pause déjeuner	12.00 – 12.45*	
APRES - MIDI		
3^{ème} atelier	12.45– 13.30	A3
4^{ème} atelier	13.30 – 14.15	A4
Relais clownerie	14.30 – 15.00	

*Mettre à disposition si possible un **espace-repos** avec des livres sur la thématique « cirque » à disposition des élèves.

Proposition d'un secteur pour l'élaboration de contenu d'1 RENCONTRE à 4 classes : 12 équipes mixtes

RECAPITULATIF DES ATELIERS

4 ateliers triplés

Atelier 2 Poutre

Atelier 3 Boule

Atelier 6 Statues/Pyramides

Ateliers 7, 8 & 9 Jonglage : Balles - Foulards - Anneaux

Déroulement :

- 3 ateliers le matin
- 1 l'après-midi
- durée d'atelier = 30'

Chaque enseignant(e) présent(e) encadre l'atelier souhaité.

DECOUPAGE HORAIRE (possible)

MATIN		
Accueil des participants	10.00-10.30	Mise en place des équipes
1^{er} atelier	10.30 – 11.00	A1
2^{ème} atelier	11.00 – 11.30	A2
3^{ème} atelier	11.30 – 12.00	A3
Pause déjeuner	12.00 – 13.00	*Zone de repos avec livres à disposition Activité autonome et/ou dirigée
APRES - MIDI		
Prestation en musique	13.00 – 13.30	<i>Activité collective à définir</i>
4^{ème} atelier	13.30 – 14.00	A4

*Mettre à disposition si possible un **espace-repos** avec des livres sur la thématique « cirque » à disposition des élèves encadré par un ou plusieurs adultes.

Retour dans les écoles 15.00

ACROBACIRQUE

Ressources : *** Quelques propositions pour la maternelle au cycle 1***

* TDC septembre 2001 Le cirque

- Métamorphoses de la piste
 - . cirque et littérature
 - . Le cirque dans le monde
 - . le cirque au cinéma
 - . le public
- Des origines métissées
- Des trapèzes et des hommes
- Monter un chapiteau
- L'équilibre
- Le maquillage parle
- les clowns
- le jonglage
- L'art équestre
- Bibliographie

* L'atelier des images : le cirque

* Mallettes : le cirque éducatif

- Cycle 1

- . Livrets thématiques
- . Le cirque de la foire
- . Duo
- . Affiches et programmes (5 + 2)
- . Classeur comprenant :
 - . 12 diapositives : clown en gros plan / clowns en pied/ acrobates/jongleurs/antipodistes/fildefériste/ fauves/ chevaux/ éléphants/M.Loyal/otaries/roue infernale
 - . 4 planches de photos séquentielles
 - . Fichier le cirque et l'enseignement des sciences humaines
 - . Référence: livres, disques, peintures pour le cycle 1
 - . 3 chansons : Zim Boum Boum Paroles et musique : Jean-Claude DARNAL
Monsieur Gabriel Paroles : Hugues Hotier Musique : Frédérique Basile
Educatif circus Paroles et musique : Hugues Hotier

* La classe n° 47, mars 96

* La classe maternelle n° 165 Léa au cirque

* Revue EPS 1 "Le cirque" Avril /Mai 2000 n° Spécial 97

- Questions à Patrick Fodella Président de la FFEC

- Feux croisés D. Vignaud Accueillir les classes sous le chapiteau
- J.Y Lecluse / C. Lefebvre - Puech
- Partir en séjour cirque**

- A. Simon

Connaissance de l'activité cirque

-Rédaction EPS 1

Petit Mémento

G et M Alzina

Ecole maternelle : **Des activités corporelles à l'expression**

- Outils pédagogiques

. * **Cycle 1 : Jongleurs en herbe**

Au royaume des clowns

* **Cycle 2 : Apprentis équilibristes**

Si on jouait à ...

* **Cycle 3 : Acrobates experts**

Dompteurs et écuyers

- First english words

. **At the circus**

- J.B Bonange, C. Coumin, M. Duuez, N. Hervouet

. **Vous avez dit clowns?** Interviews réalisées par M Lapeyre

- G. Leurson

. **Une approche culturelle**

- Y. Touchard C. Dumant P.P Bureau

. **Les pratiques de cirque à l'école : quelques règles à respecter**

- Y. Drapeau

. **Les enfants du cirque**

- P. Bertrand, A. Faivre

. **J'apprends à me déplacer sur la boule**

- rencontres et spectacles

G. Alzina, J.M Bernard

. **Les clés de la réussite**

D. Catherine Ph. Vanroose

. **Un défi collectif**

***Revue EPS1 #n°347 mai-juin 2011**

- terrain rencontre page 15-16

- Une séance, un thème ARTS DU CIRQUE p 19 -20

* **Revue Dada : le cirque n°42**

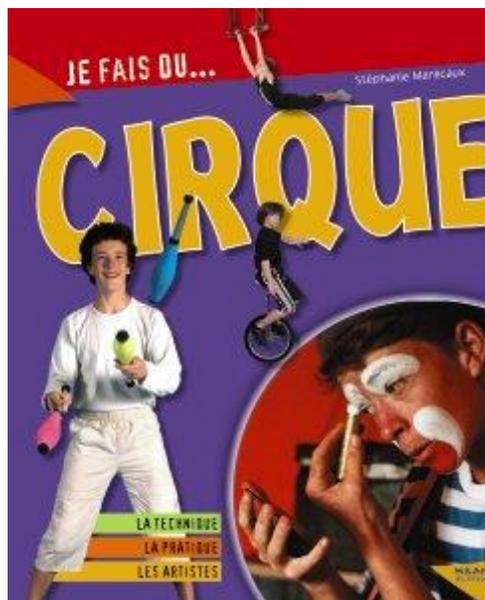
* **16 reproductions « arts visuels » CANOPE Nantes** exemple :



PICASSO l'acrobate

***JE FAIS DU ... CIRQUE** Stéphanie Marécaux Milan Jeunesse 2009

L'art du cirque attire de plus en plus d'enfants... Faire le clown, l'acrobate suspendu à un trapèze ou à une corde, marcher sur un fil, jongler avec brio... ; autant de disciplines désormais à leur portée. Je fais du cirque offre aux enfants qui souhaitent s'initier à l'univers du cirque un riche éventail des techniques circassiennes. Chacune est expliquée simplement et illustrée par des séquences photos d'enfants en situation ou par des dessins décomposant les enchaînements complexes. Dans ce livre, les enfants découvriront également la grande histoire du cirque, comment choisir un club et une discipline, quel est le déroulement d'un cours. Enfin, la présentation des étoiles d'hier et d'aujourd'hui et des grandes compagnies les fera rêver. À noter aussi une liste des principaux festivals.



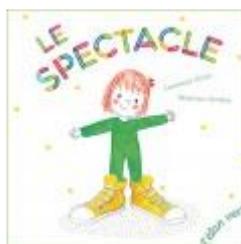
- **De l'acroport à la gymnastique acrobatique** Revue EPS Février 2010
« De l'école ... aux associations » V. Simon, C. Périody, E. Mauriceau, C. Lagrange & M. Avisse

- **Revue EPS # 340 Janvier – Février 2010**
 - Découvrir les arts du cirque pages 5 à 7
 - Jongler à 2 (fiche pédagogique)

- Le cirque KIDIDOC Nathan août, 2011

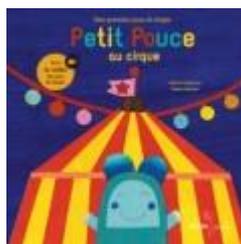
2015

1. Olga, une charmante petite fille, et Olaf, son grand ami cabotin, vivent dans un cirque et voici leur spectacle. Si Olga arrive tout de suite à endormir Olaf, elle peine à le réveiller... Les animaux du cirque, le troupeau d'oies et Jean-Pouic l'éléphant, ont beau le picoter ou le chatouiller, rien n'y fait ! Et s'il suffisait d'un petit bisou sur la joue ? Cette fois, ça marche ! Le spectacle terminé, les deux amis saluent le public... qui se trouve être une ribambelle de peluches ! Sous les crayons de Séverine Cordier, ces deux héros complices et attachants sont adorables. Une histoire qui invite au jeu et à l'imagination dans l'univers du cirque.

**LE SPECTACLE**

Auteur : Laurence Gillot
 Illustrateur : Séverine Cordier
 L'Élan vert, Roudoudou - Juin 2015
 Album à partir de 3 ans

2. « Debout Petit Pouce ! On va au cirque ! » Voici une bonne occasion de mimer un éléphant, de jouer de la trompette et de se prendre pour une trapéziste ! Une histoire imaginée par une orthophoniste, convaincue de l'utilité de la lecture et des jeux de doigts !

**PETIT POUCE AU CIRQUE**

Auteur : Marie Brignone
 Illustrateur : Marie Mahler
 Didier Jeunesse - Septembre 2015
 Album à partir de 1 an

3. Dans ce coffret se trouvent quatre aventures de la célèbre tortue : *Le Cirque de Lulu*, *Lulu grand chef*, *Bon anniversaire Lulu* et *Le Grand Concert de Lulu*

Le Cirque de Lulu : Les artistes du cirque Zami-Zamo sont en retard pour la représentation de ce soir... Aidée de tous ses amis, Lulu décide de monter un nouveau spectacle. Vite ! Il n'y a pas une minute à perdre...

**LULU VROUMETTE**

Auteur : Daniel Picouly
 Illustrateur : Frédéric Pillot
 Magnard Jeunesse - Octobre 2015
 Album à partir de 4 ans

2014

4. Sourire aux lèvres et ticket à la main, deux bambins vont au cirque. Après le laïus du directeur sur fond d'orchestre, les acrobates arrivent au pas de course. Ils bondissent et sautent pour former une très belle, mais fragile pyramide. Le numéro de l'homme le plus fort du monde est très attendu : avec sa tenue léopard, il soulève, sans trembler et en sautillant sur une patte, 1000 kg dans chaque main, plus un éléphant et une tasse à café. Tout à coup, c'est la panique ! Les clowns stoppent leur numéro et partent en courant. Une botte de foin s'est enflammée. Nos deux héros n'hésitent pas un instant et jettent un seau d'eau sur le feu. « Bravo ! », scandent tous les artistes.

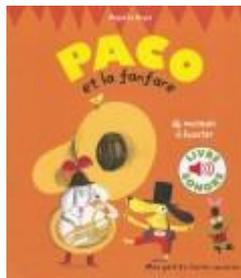
Ole Könnecke croque avec humour le monde du cirque. Avec bonhomie, les personnages exécutent leurs numéros loufoques, plus ou moins réussis. On apprécie le spectacle truffé de drôlerie et l'on passe un très bon moment en compagnie de ces artistes plutôt singuliers. Puis, vient notre tour de tirer le chapeau en criant « Encore » et « Bravo ! »

**BRAVO !**

Auteur : Ole Könnecke
 Illustrateur : Ole Könnecke
 Traducteur : Florence Seyvos
 Ecole des Loisirs (L') - Janvier 2014
 Album à partir de 3 ans

5. Paco passe devant le cirque, il entend de la musique, entrouvre le rideau et entre sur la piste. Les artistes sont en train de répéter leurs numéros. Paco s'invite et participe comme il peut. Il essaie de marcher sur un fil comme l'éléphant et tombe, il danse avec les oies et tombe amoureux de la jolie trapéziste. Au fur et à mesure des pages, les animaux qui ont fini leurs numéros, s'installent sur les gradins. Le cirque se remplit. À la fin les musiciens se réunissent sur la piste pour le grand final.

Un instrument de musique par page (une icône à presser pour l'entendre), une mise en scène comme au cirque avec les ronds de lumières sur les choses à regarder, et hop, le tour est joué ! Et bien joué ! La qualité du son est étonnamment bonne, les extraits de partition très bien choisis (et joués par de vrais musiciens avec de vrais instruments), les illustrations de Magali Le Huche drôles et colorées.



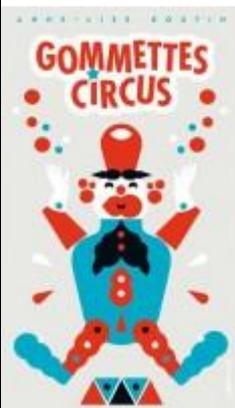
PACO ET LA FANFARE

Auteur : Collectif
Illustrateur : Magali Le Huche
Gallimard Jeunesse,
Musique - Octobre 2014

Album à partir de 3 ans

2013

6. On connaît l'univers du cirque, ses couleurs, son dynamisme, ses héros : dompteurs, magiciens, ballerines, clowns, acrobates, jongleurs. Toute une famille de métiers qui fascinent et attirent les regards. Cet album-jeu conforte une vision traditionnelle du cirque à travers le texte rédigé comme la présentation d'un Monsieur Loyal enthousiaste. Quelques éléments caractéristiques de l'art de chacun : animaux, boules et billes et une annonce triomphale « voici les ... » lancent la présentation tellement dynamique qu'on entend presque la musique ! On appréciera l'organisation très rigoureuse, de ce livre. Le texte cache, sous rabat, une planche d'éléments découpés, posés les uns à côté des autres. Ces éléments de base, véritable matière première, constituent les personnages présentés à gauche et reproduisent les gommettes qui attendent bien sagement sous plastique que l'enfant les prenne pour une reconstitution des modèles imaginés par A-L Boutin ou toute autre invention à sa guise. Livre-jeu plus jeu que livre peut-être, la taille des pièces recommande ce livre pour des enfants déjà habiles mais il y a là une source de jeux très savoureuse soit pour reproduire un modèle, soit pour créer. Que la parade s'avance et que la fête commence

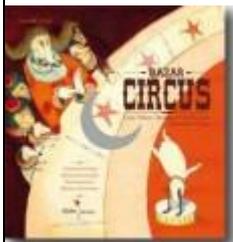


GOMMETTES CIRCUS

Auteur : Anne-Lise Boutin
Illustrateur : Anne-Lise Boutin
Sarbacane - Mars 2013

Livre d'activités à partir de 4 ans

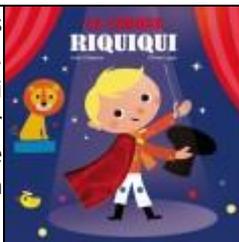
7. Une folle aventure sur fond de musique russe au royaume du Bazar Circus, avec ses clowns, ses acrobates, ses dompteurs...



BAZAR CIRCUS

Auteurs : Carl Norac, David Pastor
Illustrateur : Isabelle Chatellard
Didier Jeunesse - Avril 2013
Livre-audio à partir de 5 ans

8. Au cirque riquiqui, les artistes sont des enfants. Ils font tous leurs numéros avec des bébés animaux. Découvrez Jo le dompteur de lionceaux, Magali l'écuyère et son poney, Mario le dresseur d'éléphanteaux et Violaine et ses bébés otaries. Le spectacle tactile commence dès la couverture avec la cape en velours rouge du magicien !



LE CIRQUE RIQUIQUI

Auteur : Julie Cléaurin
Illustrateur : Olivier Latyk
Seuil Jeunesse, Albums caresses - Juin 2013
Album à partir de 1 an

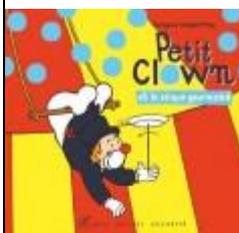
9. Tous les membres de la famille Fraskato présentent leurs numéros de cirque : tante Esmeralda joue les cheffes d'orchestre en dirigeant un chœur d'oiseaux ! Jess et Bess, dans leurs amples tuniques, cachent lapins, souris et volatiles. Mais le numéro le plus impressionnant est celui de Phénix, cracheur de feu un peu fou qui ne craint pas de flamber ce qui lui reste de poils au menton. Les barres de fer ne résistent pas aux gros biscottos de Marc et Marthe. Le temps des présentations s'achève, les artistes prennent la pause...



LA FAMILLE FRASKATO ET SON CIRQUE FABULEUX

Auteur : John Yeoman
Illustrateur : Quentin Blake
Traducteur : Jean-François Ménard
Gallimard Jeunesse - Août 2013
Album à partir de 3 ans

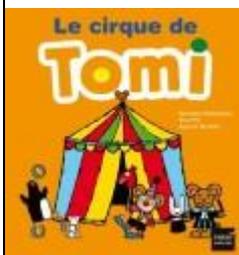
10. Petit Clown monte un chapiteau... il va présenter son nouveau spectacle de cirque ! Les numéros se suivent, tous plus drôles et inhabituels : chaise acrobate, domptage de table, lancer de couteau et de fourchette... jusqu'au clou du spectacle !



PETIT CLOWN ET LE CIRQUE GOURMAND

Auteur : Jacques Duquennoy
Illustrateur : Jacques Duquennoy
Albin Michel Jeunesse - Octobre 2013
Album à partir de 3 ans

11. Bienvenue au cirque de Tomi ! Au programme, un clown, de la magie, des acrobaties et même des jongleurs !



LE CIRQUE DE TOMI

Auteurs : Eva Pils, Agneta Norelid
Illustrateur : Kenneth Andersson
Traducteur : Yann Walcker
Hatier, Les aventures de Tomi - Octobre 2013
Album à partir de 2 ans

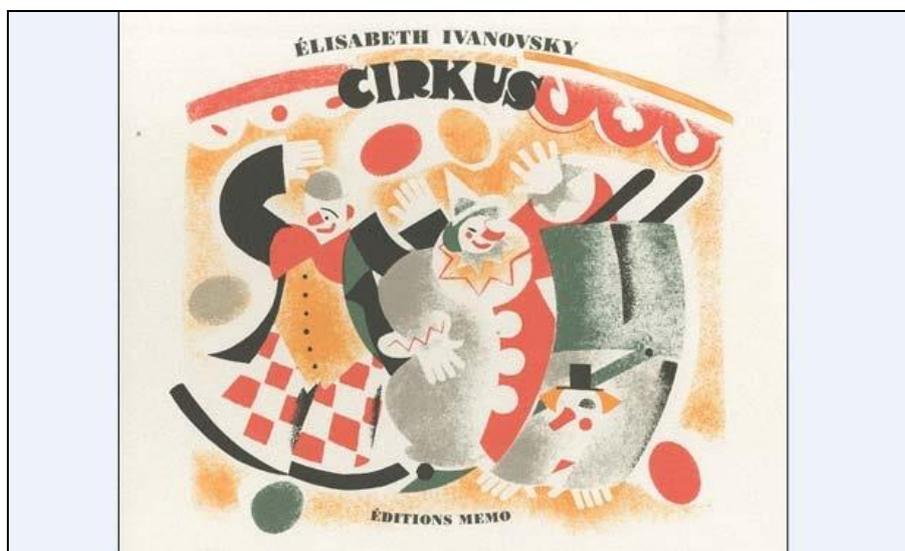
12. Un tour de piste, un tour au cirque, voilà l'invitation de Martine Perrin aux petites mains à qui est dédié ce solide album cartonné. Le projet est clair : encourager le jeune lecteur à agir avec ses mains pour taper sur la grosse caisse, se saisir du micro, caresser la girafe, jongler. L'enfant peut aussi accompagner par du mouvement les jeux de main. Il découvre ainsi : toucher, poser, grimper, descendre. Ces gestes peuvent être complétés de jeux sonores : grogner comme le tigre, annoncer le spectacle, applaudir. Toute cette richesse lexicale et ce répertoire gestuel sont mis en scène dans des images très lumineuses, lisibles, faussement simples. Chaque double page présente une attraction - magie, fil de fer - et la réduit à son essentiel : un chapeau et une baguette, un fil souple sur lequel se dressent les pointes de pieds des funambules. Chaque épisode est traité en couleurs franches, aux lignes nettes. Ce petit livre qui associe images, formes, langue est un véritable outil d'initiation aux langages. Un livre que les enfants et les adultes auront plaisir à parcourir, lire, mettre en scène, jouer, ensemble ou séparément !



PETITE MAIN PETIT POUCE AU CIRQUE

Auteur : Martine Perrin
Seuil Jeunesse - Octobre 2013
Un tour de piste, un tour au cirque, voilà l'invitation de Martine Perrin aux petites mains à qui est dédié ce solide album cartonné. Le projet est clair : encourager le jeune...
Livre-jeu à partir de 1 an

Quelques coups de cœur USEPIENS enfin!



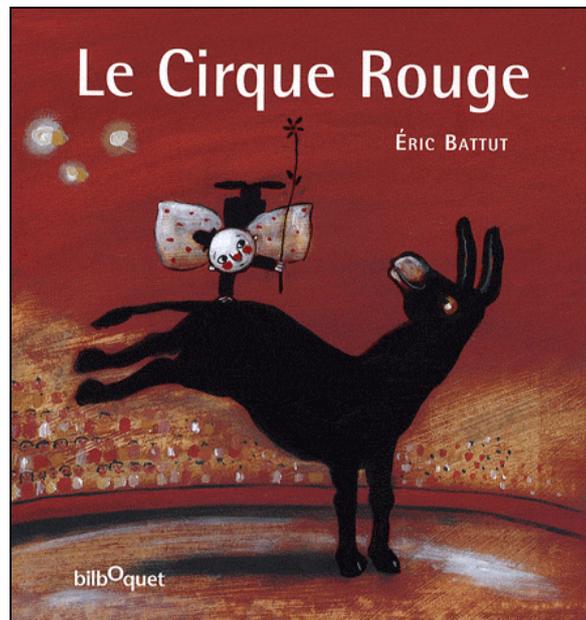
« Cirkus » Editions Memo E. Ivanosky, 2010

« Réédition d'un ouvrage rarissime, initialement portfolio de pochoirs représentant des images de cirque : un dresseur de tigres, des trapézistes, des éléphants, des jongleurs, des clowns... dans un livre sans texte **mais dont la qualité des illustrations, la force du trait, des couleurs et la justesse d'observation, le** destinent tout autant aux enfants qu'aux adultes ; un grand album d'images pour tous. Cet ouvrage n'avait pas été publié depuis la première édition à 50 exemplaires en 1933 ».



« Le Cirque – reportages graphiques » Michel Costiou, 2006

« Michel Costiou, peintre de l'instantanéité et du mouvement, travaille depuis 1985 sur toutes les formes d'expression de la danse, du cirque, du théâtre, du sport, de l'opéra, de la musique, du music-hall... Dans la collection " La Vie en Mouvement ", Michel Costiou nous invite à découvrir une sélection de reportages graphiques témoignant de son savoir-faire et son étonnante capacité de transposition du mouvement ; acuité du regard, sûreté du trait, élégance du geste, aptitude à saisir l'instant qui déjà n'est plus. Les dessins ainsi mis bout à bout sont la transposition d'une histoire, d'un scénario, d'un spectacle vivant... Cet ouvrage est le fruit du travail de Michel Costiou, dans les grands festivals de cirque et sous des chapiteaux aussi célèbres que le Cirque Romanes, le Cirque Gruss, Le Grand Céleste, Le Cirque d'hiver Bougionne, Les Arts sauts, Archaos... »



« Le cirque rouge » Eric Battut, bilboquet 2004

« Eric Battut au pays du cirque, des clowns et des jongleurs. Dans cet album, l'illustrateur revient d'abord sur une couleur qu'il connaît bien : le rouge. On admirera la piste (qui nous rappelle Rouge Matou) ou le drapé du rideau de scène (une image sans personnage avec juste une théière et deux tasses sur un tabouret). Mais pour Eric Battut, avec le rouge s'unit (presque forcément) le noir ; la dernière image de l'album est particulièrement caractéristique : une nuit lumineuse, des insectes blancs comme des étoiles, juste quelques traits pour une roulotte comme happée par la couleur uniforme. Sans être véritablement à l'opposé du style qu'on lui connaît, Eric Battut semble ici s'amuser avec sa technique si particulière. Il est vrai que si l'illustrateur décline ici des thèmes qui lui sont chers (la solitude, la recherche du double, la découverte d'être un autre), il tente, par l'image de jouer avec la lumière, de décliner des objets pour en faire son propre cirque. Là une fleur, ici un chapeau (que l'on surprend sur la tête d'un lion), là encore des chaussures ou des yeux dans une boîte. Voici donc Domino, le clown du Cirque Rouge, qui pense que le public se moque de lui. Il décide alors de faire un numéro sérieux et s'en va demander conseil. Mais à chaque rencontre, avec les jongleurs, avec le magicien ou avec les lions, c'est la même chose : le clown Domino fait toujours rire, c'est dans sa nature. Mais l'arrivée d'une nouvelle artiste, du nom de Dominette, lui redonnera l'envie de faire rire pour un numéro extraordinaire. Une rencontre d'amour et de cirque pour un album réussi. »

Consulter **régulièrement** le site suisse www.ricochet-jeunes.org à la rubrique « **par thème : cirque** » pour découvrir d'autres albums dès 2 ans.