

Renc'Arts circassiens



1

Cycle 3 (CM1-2)



Le sport scolaire de l'École publique

La **rencontre sportive associative** est un projet conçu par l'enfant et pour l'enfant, en lien avec l'association USEP d'école, **pour au moins deux classes**, autour d'une pratique sportive complémentaire de l'EPS, avec des adultes qui auront créé les conditions pour que l'enfant ait toute sa place et pour qu'au moins un parcours de l'enfant soit servi :

2

parcours citoyen, parcours d'éducation artistique et culturelle, parcours éducatif de santé

1. La rencontre comporte obligatoirement 3 temps : avant, pendant, après
2. Elle est inclusive c'est-à-dire accessible à tous, en s'adaptant aux singularités de chacun
3. Elle est conviviale, elle comporte un accueil et une fin formalisés
4. Elle génère de l'expression et de l'échange

Effets attendus :

Développer la recherche collective.

S'engager lucidement dans l'action en alliant le risque et la sécurité

Liens avec les parcours éducatifs

- **parcours citoyen,**

Développer l'entraide et la coopération au travers d'activités diversifiées : acrobatie, équilibre, jonglage amenant l'enfant à exercer plusieurs rôles complémentaires.

- **parcours d'éducation artistique et culturelle,**

Articuler les trois piliers : rencontre, pratique et connaissances sur les différents temps de la rencontre

- **parcours éducatif de santé**

Favoriser les attitudes « santé »

3 Implication et participation des enfants dans les différents temps

➤ **Avant :** Pratiquer régulièrement une activité artistique pour permettre aux enfants de développer leur motricité circassienne et leur jeu d'acteur.

Composer en classe plusieurs tableaux dans les différents domaines, les articuler avant de les restituer aux spectateurs le jour de la rencontre.

Découvrir en parallèle l'univers livresque et plastique du monde du cirque

➤ **Pendant :**

Temps d'accueil : présentation des lieux et des participants

Temps de clôture : goûter citoyen

Autre temps : spectacle vivant

Agir et partager des activités circassiennes individuelles et collectives avec du matériel inhabituel

Donner à voir les prestations retenues par la classe

Echanger et rendre compte de leurs ressentis et de leurs émotions (réglettes)

➤ **Après :** P'tit reporter, rendre compte de ce que l'on a fait et de ce que l'on a vécu

Recenser en amont les enfants présentant un handicap, échanger avec les enseignants pour envisager l'adaptation des contenus d'atelier

“Demandez l’ programme”

1. **Le cirque dans les programmes du cycle 3**

- 1.1. Rappel EPS cycle 2
- 1.2. EPS CM1-CM2 / socle commun C.C.C. /contribution des ADC/ Sécurité & prise de risque
- 1.3. Le cahier des charges
- 1.4. Acrostiche circassien usépien

2. **L’Histoire du cirque**

3. **Les grandes disciplines et les métiers du cirque**

4. **Les ateliers USEP à l’affiche**

- 4.1. Boule
- 4.2. Clowneries
- 4.3. Pyramides
- 4.4. Balles
- 4.5. Rolla Bolla
- 4.6. Poutre
- 4.7. Diabolo
- 4.8. Foulards
- 4.9. Trampoline
- 4.10. Cordes lisses

5. **Le déroulement de la journée**

- 5.1. Matin : Pratique d’ateliers (5 au choix)
- 5.2. Après-midi : Partage des prestations collectives : Présentations successives par classe suivies d’un goûter citoyen
- 5.3. Fiches de rotation/équipe
- 5.4. Brevets de participation

6. **Les p’tits reporters** AVANT- PENDANT – APRES la rencontre

7. **First english words**

8. **Des ressources pour aller plus loin dans d’autres domaines** : univers livresque et plastique (document annexe de 22 pages)

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique et sociale)

Les élèves doivent vivre au moins une activité de chaque champ à chaque cycle.

A l'issue du cycle 2, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.

Rappel : Cycle 2 EPS

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique :

danses collectives, activités gymniques, **arts du cirque**, danse de création.

5

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
<ul style="list-style-type: none">- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.	<ul style="list-style-type: none">✓ Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.✓ Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.✓ Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	<p>Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales</p>

Cycle 3

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

6 Champ d'apprentissage (CA 3) « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique ou acrobatique »

Aide pour concevoir le module ou cycle d'apprentissage pour chaque leçon ou séance d'apprentissage du CA 3

L'APSA retenue appartient nécessairement à celles identifiées par le **projet pédagogique d'EPS** au titre de ce champ

d'apprentissage : **Exemples pour le CA 3** : Gymnastique, acrosport, **arts du cirque**, danse.

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « **acquisitions prioritaires** » permettant d'atteindre les différents « **attendus de fin de cycle 3** » dans le champ d'apprentissage. Elles sont envisageables pour un premier (ou un deuxième) module ou cycle d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de **10 à 12 h pour les élèves**.

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique et les caractéristiques des élèves, dans les tableaux : « **Les enjeux de formation** », « **L'explicitation des attendus de fin de cycle** » et « **Bâtir un module d'apprentissage** ».

Repères de progressivité :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique.

7 Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Acquisition attendue dans l'APSA support :

Il s'agit de formuler, pour le cycle d'apprentissage offert aux élèves de l'école ou du collège, un énoncé simple de ce que l'élève doit être capable de faire. Il est rédigé en prenant en compte **les quatre attendus de fin de cycle 3, l'enjeu d'apprentissage, les règles et modalités d'évaluation.**

Par exemple : CA 3 :

Accepter de produire devant les autres, de façon individuelle ou collective, une composition de formes corporelles codifiées ou non, organisées dans le temps et l'espace.

Cette compétence peut mettre en avant un élément du socle (en relation avec des priorités du projet pédagogique EPS de l'équipe) ; ici les domaines 1 et 5 peuvent être concernés.

8 **Règles constitutives des modalités et critères d'évaluation pour le CA 3 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :**

« Il s'agit de préciser les conditions dans lesquelles on souhaite voir émerger la compétence attendue. Ces conditions recouvrent à la fois l'organisation matérielle, les consignes apportées aux élèves, le but de la situation, les actions mobilisées, les adaptations ou aménagements acceptés ... ».

CYCLE 3 COMPÉTENCES DU SOCLE [EXTRAITS] : *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (composante 4 du domaine 1)*

DISCIPLINE(S) ENSEIGNÉE(S) CONTRIBUTANT À L'ÉVALUATION DES ACQUIS	ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS	EN FIN DE CYCLE 3, L'ÉLÈVE QUI A UNE MAÎTRISE SATISFAISANTE (NIVEAU 3) PARVIENT NOTAMMENT À :	CONTEXTES ET / OU SITUATIONS POSSIBLES D'ÉVALUATION
<p>Arts plastiques</p> <p>Éducation musicale</p> <p>Éducation physique et sportive</p>	<p><i>S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Présenter collectivement une prestation corporelle ▪ Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. ▪ Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'évaluation permet de vérifier que les élèves utilisent un registre expressif au service de la création d'un projet collectif (à partir de séquences déjà mémorisées), et apprécient les prestations de leurs camarades à l'aide de critères simples. ▪ Le contexte d'évaluation peut être : la danse, avec une grande diversité de supports possibles actuels ou plus traditionnels, les activités gymniques, les arts du cirque, etc. ▪ Les élèves sont évalués dans deux contextes différents (acrobatique et artistique). L'évaluation prend en compte à la fois la qualité du projet et de l'exécution ou de l'interprétation

10

DISCIPLINE(S) ENSEIGNÉE(S) CONTRIBUTANT À L'ÉVALUATION DES ACQUIS	ÉLÉMENTS SIGNIFIANTS	EN FIN DE CYCLE 3, L'ÉLÈVE QUI A UNE MAÎTRISE SATISFAISANTE (NIVEAU 3) PARVIENT NOTAMMENT À :	CONTEXTES ET / OU SITUATIONS POSSIBLES D'ÉVALUATION
Arts plastiques Éducation musicale Éducation physique et sportive Français Histoire-géographie-enseignement moral et civique Langues vivantes Mathématiques Physique-chimie Sciences de la vie et de la Terre Technologie	<p>Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres</p>	<p>Exprimer des émotions ressenties.</p> <p>Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.</p>	<p>L'évaluation prend en compte :</p> <ul style="list-style-type: none">la formulation à l'oral avec un vocabulaire approprié d'une émotion ressentie lors de la découverte d'une œuvre d'art, lors de la lecture d'un livre, d'un texte... ;la formulation des émotions à l'écrit dans un carnet de lecture, ou tout autre support permettant de recueillir et de conserver des impressions personnelles ;la participation à des échanges oraux pour confronter des points de vue en prenant en compte la parole d'autrui ;l'investissement personnel dans une production artistique collective (interprétation de chanson, mise en œuvre d'une exposition de productions des élèves).
	<p>Comprendre la règle et le droit</p>	<p>S'approprier et respecter les règles de fonctionnement de son école ou de son établissement et de collectifs plus restreints, et participer à leur élaboration.</p>	<p>L'évaluation peut être réalisée dans le cadre de différentes situations au sein de la classe, de l'établissement ou à l'extérieur dans lesquelles les élèves ont à respecter des règles collectives pour assurer la sécurité de chacun (activités sportives et/ou expérimentales) et/ou permettre un fonctionnement collectif efficace (réalisation d'un projet collectif, jeu sportif, situations de classe quotidiennes)</p> <p>L'évaluation vise à vérifier la capacité de l'élève à respecter des règles collectives, à rappeler ces règles à d'autres élèves, à les aider à les appliquer, à proposer des aménagements d'une règle si besoin.</p>

• LE CAHIER DES CHARGES

Cirque à l'école

Le cinquième « pilier des enseignements fondamentaux à l'école » vise la formation du goût, de la sensibilité et la construction de valeurs. Dans cette optique, les enseignants s'appuient sur des actions éducatives favorisant une approche concrète des arts, de la culture ou du sport.

Porteuses de la culture circassienne, les écoles de cirque contribuent à cet engagement éducatif. Pour accompagner le fort développement des actions cirque en milieu scolaire, le Ministère de l'Education Nationale et la FFEC ont publié conjointement en

11 septembre 2012 le cahier des charges « cirque en milieu scolaire ».

Ce document se fixe deux objectifs essentiels :

> Uniformiser, autant que possible, les règles locales et départementales en matière de mise en place d'action culturelle et artistique « cirque » en milieu scolaire : qui sont les intervenants extérieurs, d'où viennent-ils, quelles sont les contraintes de formation pour intervenir avec des élèves ?

> Se positionner comme un guide au service des professeurs ou des responsables d'établissements scolaires.

Les 3 premiers chapitres du « cahier des charges cirque à l'école » tentent de définir les principaux enjeux de la découverte des arts du cirque en milieu scolaire : enjeux pédagogiques, éducatifs et artistiques, enjeux relatifs à la santé et à la sécurité des élèves, etc. Le quatrième chapitre définit les modalités de partenariat, de

conventionnement et de pilotage des actions cirque à l'école, que ce soit au niveau national ou au niveau local.

Pour aller plus loin

La note aux recteurs du 12 octobre 2012



Scène de cirque, Marc Chagall, 1950

Sommaire	Le cahier des charges <i>Les activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée</i> qu'est-ce que c'est ?
<p>L'éducation artistique, une mission d'éducation populaire</p> <p style="text-align: right;">p. 3</p>	<p>En août 2012, la Direction générale de l'enseignement scolaire du ministère de l'Éducation nationale et la Fédération Française des Écoles de Cirque ont signé le cahier des charges « activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée ».</p>
<p>L'éducation artistique, un enjeu pour l'Éducation nationale</p> <p style="text-align: right;">p. 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ce document est une petite révolution, puisqu'il contribue à donner une cohérence à des règles d'intervention en milieu scolaire jusqu'alors très différentes d'un département à l'autre, sans pour autant uniformiser les projets et les démarches des acteurs locaux.
<p>Le cahier des charges, Activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée : les grandes lignes</p> <p style="text-align: right;">p. 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Le cirque est aujourd'hui au cœur de nombreux enseignements ou projets, et concerne des élèves de tous niveaux. Il constitue en effet un outil pédagogique privilégié, lequel méritait d'être cadré au niveau national, afin de favoriser le développement d'actions d'éducation artistique de qualité dans un cadre sécurisé.
<p>Boîte à outils Les dispositifs au sein de l'Éducation nationale</p> <p style="text-align: right;">p. 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Le cahier des charges « activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée », énonce désormais des préconisations d'intervention en milieu scolaire en étroite cohérence avec l'agrément fédéral. Celui-ci garantit aux partenaires issus des établissements scolaires, des conditions de sécurité et de santé optimales, une qualité du projet pédagogique et des lieux de pratique, ainsi que les compétences pédagogiques, artistiques et techniques des intervenants

L'éducation artistique : une mission d'éducation populaire

--- L'éducation artistique, une mission que nous partageons
avec l'Éducation nationale ---

par **Arnie GYSBERS** - Présidente de la FFEC

Liberté, démocratie, citoyenneté sont devenus des termes presque insignifiants à force d'être brandis...

Pourtant, aujourd'hui encore des gens meurent au nom de la liberté, des démocraties s'épuisent, des citoyens entravent les libertés d'autrui...

Ces valeurs, partagées par tout « éducateur », renvoient à des processus d'émancipation de la personne: être conscient de son environnement, capable d'y vivre ensemble, de choisir, de créer.

L'éducation artistique apprend à voir, à entendre, à sentir, à respecter l'autre. Elle éveille le désir et donc la créativité. Pour avoir du talent, il faut avoir du désir, disait Jacques Brel. Elle est donc indispensable à la construction de la personne.

“L'éducation artistique, une mission que nous partageons avec l'Éducation nationale.”

La culture humaniste, cinquième pilier du socle des enseignements fondamentaux de l'Éducation nationale, vise à côté des enseignements proprement dits, la formation du goût et de la sensibilité, la construction de valeurs passant par des actions éducatives centrées sur des secteurs d'activité qui favorisent l'approche concrète: les arts, la culture, le sport - qui sont autant de composantes de l'éducation.

Porteurs de la culture circassienne, nous contribuons fortement à cet engagement éducatif, à travers nos actions, à condition qu'elles soient réfléchies et menées conjointement.

Le geste est la première manifestation de la pensée. La seconde ? L'intention du geste.

En mettant nos compétences, notre connaissance du milieu circassien, nos infrastructures, notre réseau à disposition de l'Éducation nationale, nous collaborons à cette approche de l'éducation artistique :

- En proposant une expérience corporelle qui sensibilisera à l'œuvre, qui posera la question du sens du geste, du rapport à l'espace et à l'autre, au sensible, de la présentation publique de son propre travail,
- En situant un art dans son histoire,
- En faisant découvrir des univers artistiques singuliers et l'exercice de la critique (discerner, discriminer, choisir, analyser, forger sa propre réflexion et être autonome),
- En développant l'imaginaire et un rapport créatif à la vie et à la relation.

Le partenariat de la FFEC avec l'Éducation nationale, concrétisé en 2012 par la publication du cahier des charges « activités du cirque à l'école » favorisera l'accès à la découverte des arts du cirque à un nombre d'enfants bien plus important que ceux qui pousseront la porte de nos écoles ou la toile de nos chapiteaux. Aux écoles de cirque de faire en sorte que cette découverte soit *créatrice de désir*

L'éducation artistique : un enjeu pour l'Éducation nationale

--- Le cahier des charges des activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée: des outils au service du partenariat entre le ministère de l'Éducation nationale et la Fédération Française des Écoles de Cirque ---

par **Patrick LAUDET** - Ministère de l'Éducation nationale - Inspecteur général de Lettres chargé du Théâtre, du cinéma et du cirque

Par la signature d'une convention cadre, en juillet 2010, le ministère de l'Éducation nationale et la Fédération Française des Écoles de Cirque ont marqué leur volonté commune d'établir un véritable partenariat dans le domaine du cirque. Outre le savoir-faire, le ministère de l'Éducation nationale reconnaît ainsi que le processus de qualification engagé par la Fédération auprès de ses écoles offre un certain nombre de garanties de sécurité, de santé, de qualité du projet pédagogique, de compétence des intervenants, et de bonne administration, permettant d'envisager de développer, en partenariat, les activités circassiennes au sein des établissements scolaires. La rédaction, dans un deuxième temps, d'un cahier des charges des activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée, a répondu au désir des signataires de donner corps à ce

15

partenariat. Au terme de consultations et de réflexions communes, un certain nombre de règles d'intervention en milieu scolaire ont été définies. La première de celle-ci concerne la sécurité. La proposition d'activités garantissant la santé des jeunes pratiquant les activités circassiennes, doit être le souci de chaque instant. Mais, comme le souligne le cahier des charges, le cirque ne saurait se limiter à la seule activité physique. C'est pour cela que les partenaires réaffirment toute la place qui doit être donnée aux objectifs éducatifs, culturels et artistiques dans les projets proposés aux élèves.

Porteur de valeurs, le cirque peut contribuer à la construction des individus, au développement de leur autonomie. Par son histoire, sa grande diversité, ses relations avec les autres arts, il enrichit les enseignements disciplinaires et favorise l'ouverture culturelle des élèves. Sa découverte et, plus encore, sa pratique doivent donc se nourrir de la rencontre avec les artistes et les œuvres. Il est ainsi indispensable que les interventions auprès des publics scolaires associent des artistes aussi souvent que cela sera possible, et que les élèves puissent assister à des spectacles programmés par les écoles de cirque ou par des structures culturelles partenaires. De la sorte, les activités circassiennes contribueront pleinement à l'éducation artistique et culturelle des élèves des écoles, collèges et lycées accompagnés par les intervenants diplômés de la Fédération Française des Écoles de Cirque.

Le mot de la FFEC: L'agrément fédéral

La FFEC délivre un agrément fédéral aux écoles souhaitant valider et justifier, auprès de leurs partenaires, d'une démarche qualité.

L'agrément devient désormais quasi incontournable pour les écoles travaillant en partenariat avec l'Éducation nationale.

Les écoles agréées par la FFEC s'engagent à respecter un cahier des charges précis répondant à cinq familles de critères : formation des encadrants ; sécurité des pratiquants, des locaux et du matériel ; santé des pratiquants ; pédagogie ; respect du droit social. Une école sollicitant l'agrément est systématiquement et périodiquement auditée. Plus qu'un instrument de sanction, l'agrément souhaite placer les écoles dans une démarche de progrès et « d'engagements ». Les deux agréments délivrés par la FFEC (agrément pratique amateur et agrément centre de formation) sont reconnus par le ministère en charge de la Culture et de la Communication, le ministère de la Jeunesse et des Sports* et le ministère de l'Éducation nationale**.*

*accord-cadre du 9 mars 1999 entre le ministère de la Culture et de la Communication, le ministère de la Jeunesse et des Sports et la Fédération Française des Écoles de Cirque

**convention cadre du 21 juillet 2010 et cahier des charges activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée, septembre 2012

16 LE CIRQUE À L'ÉCOLE: QUELQUES CHIFFRES

D'après la dernière étude complète menée durant l'année scolaire 2007/2008 par la FFEC,

79 000 scolaires répartis dans près de 3800 classes ont eu l'occasion de découvrir et pratiquer des activités circassiennes.

Cette pratique du cirque est majoritairement pluridisciplinaire (au moins trois disciplines) et pour 50 % des projets se déroule en dehors de l'établissement scolaire, le plus souvent dans l'école de cirque partenaire.

Seulement 1/3 de ces projets émerge sur des dispositifs administratifs ou budgétaires (cf. boîte à outils). Une très grande majorité d'écoles de cirque intervient régulièrement en milieu scolaire (93 %), l'essentiel des interventions ayant lieu dans des écoles maternelles ou primaires (28 et 43 % des interventions).

Télécharger l'étude : <http://www.ffec.asso.fr/>

[index.php?page=23&ID=18](http://www.ffec.asso.fr/index.php?page=23&ID=18)

Si l'on réaffirme que le cirque a toute sa place dans les écoles, les collèges et les lycées, il est essentiel que les activités circassiennes s'intègrent pleinement au projet pédagogique des enseignants et des établissements, dans le respect des programmes.

Ce cahier des charges précise ainsi les modalités suivant lesquelles les actions communes pourront être organisées. Parfois avec l'impulsion des corps d'inspection ou des délégués à l'éducation artistique et à l'action culturelle sous l'autorité des recteurs, ce sont les enseignants qui seront les principaux interlocuteurs des adhérents de la Fédération. C'est avec eux qu'il conviendra de bâtir, à partir du cahier des charges, le projet qui participera de celui de l'école ou de l'établissement.

Ces initiatives pouvant être ensuite coordonnées au niveau académique. Cadre conçu et piloté au niveau national, le cahier des charges doit donc fournir aux partenaires locaux les outils permettant de concevoir et de mener à bien leur projet. C'est la prise en compte des enjeux et des objectifs énoncés ici qui contribuera, à n'en pas douter, au développement et à la valorisation des activités circassiennes au sein de l'Éducation nationale. Et cela, pour le plus grand profit de tous, et, en premier lieu, des élèves.

Le cahier des charges

17 *Activités circassiennes à l'école, au collège et au lycée : les grandes lignes*

Co-élaboré et cosigné par le ministère de l'Éducation nationale et la Fédération Française des Écoles de Cirque, ce document se fixe deux objectifs essentiels :

- Harmoniser, autant que possible, les règles locales et départementales en matière de mise en place d'action culturelle et artistique « cirque » en milieu scolaire : qui peuvent être les intervenants extérieurs, d'où viennent-ils, quelles sont les contraintes de formation pour intervenir avec des élèves ?
- Se positionner comme un guide au service des professeurs ou des responsables d'établissements scolaires.

Les 3 premiers chapitres définissent les principaux enjeux pédagogiques, éducatifs et artistiques ainsi qu'en matière de santé et sécurité des élèves.

Le quatrième chapitre décrit quant à lui, de manière sommaire, les modalités de partenariat, de conventionnement et de pilotage des actions cirque à l'école, que ce soit au niveau national ou au niveau local.

LES ENJEUX PÉDAGOGIQUES

L'Éducation nationale place l'éducation artistique au cœur du socle commun (ce que tout élève doit savoir et maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire)

Celle-ci éveille la curiosité et la sensibilité des élèves, contribue au développement de leur autonomie et de leur créativité. La pratique ou la découverte du cirque contribuent à l'approfondissement des compétences 5 (la culture humaniste), 6 (compétences sociales et civiques) et 7 (l'autonomie et l'initiative) du socle commun adopté en 2005 au sein de l'Éducation nationale. À la croisée de multiples arts (danse,

arts de la parole, théâtre, musique), le cirque facilite les démarches interdisciplinaires. Il trouve sa place dans de nombreux enseignements disciplinaires (éducation physique, français, histoire géographie, enseignements artistiques, matières scientifiques...) ou transversaux (accompagnement éducatif, dispositifs spécifiques).

OBJECTIFS ÉDUCATIFS ET ARTISTIQUES

Même si le cirque met le corps en jeu, il ne saurait être limité à la seule activité physique. Il est donc indispensable que les projets développés intègrent les dimensions éducatives, culturelles et artistiques du cirque. Favorisant l'ouverture culturelle des enfants (découverte des techniques, initiation à l'histoire du cirque, confrontation à des esthétiques...), les projets doivent aussi sensibiliser les élèves, leur permettre de découvrir de nouvelles sensations ou repères ou encore explorer des formes d'expressions variées.

Porteur de valeurs liées à l'effort, au respect de l'autre, à la solidarité, le cirque permet de travailler avec les élèves des dimensions éducatives fondamentales telles que la maîtrise des appréhensions, la relation à l'échec répété, l'apprentissage de la sécurité, etc.

Enfin, un apprentissage bien mené permet de travailler la psychomotricité, le rapport à l'espace, les capacités corporelles de l'enfant.

SANTÉ ET SÉCURITÉ

18

Une des spécificités du cirque est que, lors d'un travail pratique, la prouesse physique et la sécurité ne peuvent jamais être oubliées. Il est donc essentiel de confier ce travail à un enseignant ou intervenant conscient des exigences et des limites du corps en mouvement, particulièrement pour les enfants.

Cette exigence de sécurité et de santé doit être au cœur des préoccupations de ceux qui envisagent de faire pratiquer les arts du cirque aux élèves qui leurs sont confiés. Le partenariat entre la Fédération Française des Écoles de Cirque et le ministère en charge de l'Éducation nationale garantit la mise en œuvre d'activités adaptées à l'âge des enfants et à leur développement moteur, des conditions de sécurité et de santé optimales, des lieux de pratique adaptés et la compétence des intervenants.

PARTENARIAT, CONVENTIONNEMENT ET PILOTAGE

Les actions entreprises dans le cadre du partenariat entre le ministère de l'Éducation nationale et la Fédération Française des Écoles de Cirque prendront en compte les exigences techniques, éducatives, culturelles, artistiques, de santé et de sécurité évoquées précédemment. Elles seront la garantie de la qualité de la démarche, dont les différentes étapes devront être formalisées. L'ensemble de l'action s'intégrera au projet d'école ou d'établissement et fera l'objet d'une négociation entre les partenaires, préalable à la signature d'une convention à laquelle un budget sera annexé. Ces actions sur le thème du cirque feront l'objet d'une évaluation, et éventuellement d'un temps de valorisation.

Dans le cadre du pilotage académique, les actions doivent être élaborées en lien avec les corps d'inspection et les délégués à l'éducation artistique et à l'action culturelle sous l'autorité du recteur.

Pour télécharger le cahier des charges :

<http://www.ffec.asso.fr/>

index.php?page=23&ID=6

Le mot de la FFEC: le Paradoxe du risque

On voudrait tout maîtriser. Abolir le risque alimentaire, éviter la mauvaise rencontre, sécuriser les abords des écoles. Notre société cherche à se protéger, à s'immuniser du risque. Pourtant il fait non seulement partie de la vie, mais il arrive aussi qu'il lui donne sens. Le cirque à l'école, c'est un peu la mauvaise herbe dans un jardin à la française. Car sans prise de risque, le cirque n'existe pas. Mais risque ne signifie pas forcément mise en danger. Chaque jour, les élèves des écoles de cirque pratiquent, dans un cadre très sécurisé, une activité qui fait la part belle au risque. Dans ce contexte, la formation des initiateurs, professionnels de l'enseignement du cirque, est prépondérante. Le cahier des charges « activités circassiennes à l'école » permet de donner un cadre sécurisant à une discipline qui l'exige, sans pour autant en dénaturer l'esprit : le cirque peut donner le vertige !

Quelle formation pour intervenir en milieu scolaire ?

Le cahier des charges « activités du cirque à l'école, au collège et au lycée » pose le principe d'une formation minimum des intervenants extérieurs.

19 Si le BPJEPS semble à ce jour la formation la plus adaptée aux enjeux d'intervention et d'animation d'ateliers en milieu scolaire, disposer du BIAC (Brevet d'Initiation aux Arts du Cirque) ou du BISAC (Brevet d'Initiateur Spécialisé en Arts du Cirque) et être titulaire d'une carte fédérale d'exercice devient aujourd'hui la porte d'accès minimum pour prétendre intervenir à l'école.

Dès sa création en 1988, la FFEC a considéré l'enjeu de la formation des intervenants cirque comme une priorité. Qu'il s'agisse de formation initiale ou de formation continue, il est du devoir de toute structure pratiquant une activité d'enseignement ou de découverte des arts du cirque de mettre en place un projet pédagogique s'appuyant sur du personnel formé et compétent. Et il est de la responsabilité de la FFEC de donner aux écoles les outils rendant possible cet engagement. Cinq centres de formation agréés par la FFEC sont aujourd'hui habilités à délivrer le BIAC (Brevet d'Initiation aux Arts du Cirque), qui forme des initiateurs cirque capable d'animer des ateliers de découverte. La FFEC impose désormais aux écoles agréées disposant de plus de 3 intervenants de compter dans leurs effectifs au moins un titulaire du « BPJEPS activités du cirque », brevet d'Etat délivré après une formation par alternance. Plusieurs centres de formation agréés par la FFEC dispensent cette formation, d'une durée minimale de 1200 heures, dont la moitié en entreprise.

Témoignage : quand les sportifs se mettent aux arts

“Quand les élèves se réunissent autour de la pratique des équilibres, du monocycle, du fil tendu, des fûts ou des boules, ça ne traîne pas, la dynamique est vite lancée ! Aujourd'hui reconnus à leur juste titre, les arts du cirque ont grandi en toute liberté au sein des Associations sportives et de l'UNSS. Cette activité apporte une nouvelle dimension à l'activité artistique telle qu'on la conçoit aujourd'hui, précise Françoise Barthélemy, directrice nationale adjointe en charge des arts du cirque à l'UNSS. La pratique réclame du travail et de la rigueur mais, en même temps, elle bénéficie d'une présentation ludique avec des codes basés sur l'émotion, le plaisir et le partage. Alors que les élèves ont de plus en plus de mal à sortir de leurs rôles, les arts du cirque possèdent une ouverture émotionnelle. On reçoit très vite en échange !”

L'UNSS a créé en 2006 le Festival National Scolaire des Arts du cirque qui se déroule tous les 2 ans à Surgères en Charente Maritime. L'objectif du Festival est d'ouvrir les pratiques artistiques et sportives quotidiennes sur des expériences extérieures, d'échanger dans la diversité ses techniques, ses outils et ses savoirs faire artistiques, d'enrichir les acquis des participants par de nouvelles compétences, de créer des liens forts entre les élèves, les enseignants et les établissements scolaires dans la complémentarité.

L'UNSS a répertorié en 2011 près de 15 000 pratiquants « Arts du cirque » au sein des Associations Sportives des Collèges et Lycées. La Fédération Française des Écoles de Cirque fait partie de la Commission Mixte Nationale des Arts du cirque de l'UNSS.

Tiré du site www.UNSS.org

Le mot de la FFEC

L'enseignement artistique aux Arts du Cirque doit prendre en compte trois enjeux indissociables, bien que porteurs de contradictions.

*C'est bien la prise en compte **globale et simultanée** de ces enjeux par l'éducateur qui va donner toute sa richesse à son intervention.*

20 *• l'enjeu artistique : il s'agit de mettre l'enfant ou le jeune en situation de créer, de donner sens et intentionnalité à un geste, de faire mûrir un imaginaire... La rencontre avec l'œuvre est une dimension fondamentale de l'irruption de l'art dans un atelier découverte.*

Souvent oublié dans les projets en milieu scolaire, cet aspect mérite d'être pensé en amont de l'action entre l'enseignant et l'intervenant ;

• **l'enjeu éducatif** : l'éducateur et l'enfant se confrontent à l'échec (inévitable) et à sa répétition, à la peur, au risque... L'activité permet donc de développer le goût de l'effort, la ténacité, le dépassement de soi, la construction collective d'un mouvement, la persévérance... Des qualités qui méritent d'être réinvesties au sein de l'établissement scolaire et dans la vie quotidienne ;

• **l'enjeu corporel** : manipuler des objets, gérer ses déséquilibres sur des objets en mouvement, gérer le rapport sécurité/risque, se mouvoir dans l'espace en quittant les appuis terrestres... Autant de prétextes à une (re)découverte du corps.

Boîte à outils : Les dispositifs au sein de l'Éducation nationale

Accompagnement éducatif :

Circulaire n° 2007-115 du 13-7-2007

L'accompagnement éducatif propose 3 types d'activités : l'aide aux devoirs et aux leçons, la pratique sportive, la pratique artistique et culturelle.

Public : tous les collèges et écoles élémentaires de l'éducation prioritaire, ainsi que les écoles élémentaires volontaires.

École ouverte :

Circulaire n° 2003-008 du 23-1-2003

Ouverture des collèges et des lycées pendant les vacances scolaires, les mercredis et samedis durant l'année scolaire, pour accueillir des enfants et des jeunes qui ne partent pas ou peu en vacances et qui ne fréquentent pas ou peu les structures locales d'accueil et de loisirs.

Public : élèves des établissements publics locaux d'enseignement, jeunes du quartier et enfants des écoles élémentaires, en priorité élèves des classes de CM2, dans le cadre d'un projet de liaison "école-collège".

Classes à projet artistique et culturel :

Circulaire n° 2001-104 du 14-6-2001

Dispositifs permettant de décliner le travail éducatif en fonction d'un projet culturel. Il doit être inscrit dans le projet d'école ou dans le projet d'établissement, en lien avec son volet culturel.

Public : école primaire, collège, lycée professionnel.

Ateliers de pratiques artistiques (primaires) :

Circulaire n° 89-279 du 8-9-1989 et circulaire n° 90-312 du 28-11-1990

L'atelier de pratique artistique favorise la découverte progressive et concrète d'un secteur culturel, artistique ou patrimonial à travers les oeuvres.

Public : école élémentaire.

Ateliers de pratiques artistiques (collèges, lycées) :

Note de service n° 2001-103 du 11-5-2001

Construits autour d'un projet annuel élaboré par une équipe d'enseignants, de partenaires et d'élèves.

Ils sont ouverts aux élèves volontaires et contribuent à l'ouverture des établissements sur leur environnement culturel et tout particulièrement sur la vie artistique contemporaine.

Classe culturelle, classe d'initiation artistique :

Circulaire n° 87-268 du 4-9-1987

La classe d'initiation artistique permet à une classe de vivre une semaine de rencontre et de travail avec des professionnels d'un secteur culturel.

Public : école primaire.

Séjours scolaires courts et classes de découverte :

22

Circulaire n° 2005-001 du 5-1-2005

Les séjours scolaires courts permettent une rencontre avec des environnements, des événements, des cultures, etc. représentant des temps forts des apprentissages. Les classes de découverte permettent de s'extraire de façon significative du contexte et de l'espace habituels de la classe.

Public : école primaire et collège.

PARTENARIATS, SITES ET RESSOURCES

- Fédération Française des Écoles de Cirque (FFEC) :

www.ffec.asso.fr

- Ministère de l'Éducation nationale :

www.education.gouv.fr

- Union Sportive de l'Enseignement du

Premier degré (USEP) :

www.usep.org

- Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS) :

www.unss.org

- Site des professionnels de l'Éducation nationale : eduscol.education.fr

- Centre national de ressources des arts de la rue et des arts du cirque HorsLesMurs :

www.horslesmurs.fr

- Scéren-CNDP:

www2.cndp.fr

Apprécier la création, l'**A**dresse, les **A**crobaties au sol, en l'**A**ir
avec ou sans **A**ccessoires

Risque mesuré, **R**igueur, **R**épétitions, **R**espect de l'autre

Tête dans les étoiles, **T**ransmettre des émotions aux spectateurs

Spectacle vivant, **S**écurité, **S**olidarité

Dextérité **U**niversalité

Créativité, **C**omposition, **C**réation, **C**oopération des artistes,

24

Cascades de balles & foulards...

Imaginaire, **I**magination, **I**mprovisation

Rires des clowns & des spectateurs, **R**ecevoir l'émotion suscitée

Quadrupédie pour pyramides avec porteurs et voltigeurs

Union de plusieurs disciplines exigeantes

Esprit d'**E**ntraide, **E**quilibre recherché, **E**fforts & **E**motions

A

R

T

S

D

U

C

I

R

Q

U

E

25

-Acrostiche USEPIEN collectif à inventer **avant** la rencontre et à remettre en un exemplaire **pendant** sous un format affiche-

L'HISTOIRE DU CIRQUE ...en quelques lignes

Le mot cirque vient du mot latin « **circus** » qui veut dire cercle.

L'origine du cirque remonte à la nuit des temps !

Des repères historiques

26 ✚ 4500 ans avant JC :

Le cirque s'éveille en Asie, plus particulièrement en Chine.

✚ 3000 ans avant JC :

Apparition de l'acrobatie en Chine avec des accessoires de la vie quotidienne.

✚ Vers 1345 avant JC :

Apparition de danseurs de cordes en Grèce

✚ En Egypte et en Grèce anciennes:

Représentations de peintures avec dresseurs d'animaux, acrobates, équilibristes

✚ Dans l'empire romain :

Jeux du cirque gratuits. Le cirque chez les romains est un vaste édifice circulaire, une arène, allongé ou en demi-cercle. Il peut contenir jusqu'à 385000 spectateurs.

Le grand cirque (de forme allongé pour les courses de chars ou de chevaux), mesurait 180 mètres de long et 32 mètres de large.

Astérix fait référence au « circus maximus », c'est le grand cirque Maxime, le plus grand cirque antique (5x le stade de France), dans lequel on faisait des acrobaties, marchait sur des fils, domptait des lions, des ours, des éléphants, pratiquait des combats de gladiateur ou d'animaux souvent mortels et des courses de chars. En France (ancienne Gaule), on peut en voir à Arles, Avignon ou encore Vienne.

Au Moyen-Age et à la Renaissance:

Développement de troupes de saltimbanques (*saltimbanco : saute-en-banc*), artistes ambulants d'une même famille le plus souvent, qui se déplacent de château en

27 château, de foire en foire, de ville en ville.

XVIIIème siècle en Angleterre :

Naissance du cirque traditionnel (1768) avec l'invention de la piste ronde (circle/circus) par Philip Astley, le cavalier-clown anglais et le début de la piste équestre d'un diamètre de 13m. Apparition du clown équestre.

1783 - 1789 : ouverture et fermeture d'un **amphithéâtre** en dur en France

Création d'un cirque à Lyon par A. Franconi (1785)

XIXème siècle en France :

Ouverture du premier cirque stable, en dur, par Antonio Franconi, écuyer italien, à Paris (1807) : le cirque olympique (ou Napoléon) inauguré en 1852 par Napoléon III : actuellement le cirque d'hiver

Développement du cirque dans des villes de France, d'Europe et partout dans le monde (Etats-Unis, Australie, Japon, Amérique du Sud, Indonésie et Inde) à partir de 1830.

1859, invention du trapèze volant par le toulousain Jules Léotard (nom du maillot de gymnastique masculin !)

Présentation d'une douzaine de numéros de 8 minutes par M. Loyal comportant des acrobaties, du jonglage et du dressage d'animaux, des spectacles de clown (Auguste 1860 & Guguss, le clown blanc), des tours de magies avec une parade finale.

XXème siècle :

28 En 1950, la crise économique est là ! Le cirque est moins apprécié du fait de l'apparition de la radio et de la télévision, puis du cinéma.

Apparition du cirque contemporain ou nouveau cirque (1970) & création des écoles de cirque. Le spectacle peut avoir lieu dans la rue, il ne s'agit plus d'une succession de numéros mais d'une seule histoire. Suppression des numéros de dressage et disparition du personnage M. Loyal.

Jusqu'en 1978, le cirque dépendait du ministère de l'agriculture, depuis il est rattaché au ministère de la culture, reconnu comme un art comme le théâtre, la peinture ou la danse.

En 1985, Jack Lang inaugure le Centre national des arts du cirque à Chalons-en-Champagne (CNAC). La formation aux arts du cirque, jusqu'alors transmise par tradition familiale, devient à la portée de tous !

Les dix familles du cirque

1. la jongle ou jonglerie
2. l'acrobatie
3. l'équilibre
4. les aériens
5. le feu
6. les cycles
7. le dressage
8. l'art équestre
9. l'art clownesque
10. la contorsion

29

Chaque famille comporte plusieurs spécialités.

Pour la **jonglerie**, **douze** branches sont répertoriées :

Antipodisme, balles, ballons, anneaux, foulards, massues, diabolos, assiettes chinoises, bâtons du diable, pois bolas, chapeaux, boîtes à cigares.

Les **aériens** comportent :

Le tissu, le trapèze, le cerceau, la corde, les sangles.

En résumé, les **arts du cirque** regroupent **37 aériens et engins** repartis sur **10 familles**

ARTISTES DE CIRQUE

Trapéziste, équilibriste, jongleur, clown... l'artiste de cirque imagine, conçoit et présente un numéro sur la piste d'un cirque, dans une salle de spectacle, un cabaret, une rue, un studio de télévision... Son objectif : faire rêver !

Métiers Associés : Acrobate, Clown, Contorsionniste, Dompteur/euse, Dresseur/euse d'animaux, Écuyer/ère, Équilibriste, Jongleur/euse, Magicien/ne, Porteur/euse, Trapéziste, Voltigeur/euse

Concevoir un numéro

L'artiste de cirque imagine un numéro visuel. En fonction du rôle qu'il joue, il peut avoir recours à des accessoires : instruments de musique, balles, corde... Il répète, installe le matériel avant la représentation et modifie ses effets en fonction de la réaction du public. Ses objectifs : provoquer des émotions, servir un propos, défendre une idée.

Dans un cirque traditionnel

Dans un cirque traditionnel ou classique, les numéros se succèdent sans lien entre eux. Il est acrobate, dompteur, jongleur, trapéziste, magicien... ou clown, ce personnage important qui occupe les « temps morts » entre deux numéros. Au sein d'une représentation, la difficulté technique et l'intensité croissante des numéros instaurent un effet de dramatisation.

Dans un « nouveau » cirque

Dans le nouveau cirque, l'artiste de cirque présente les mêmes numéros, sauf ceux avec des animaux sauvages (numéros de dompteurs). Les espaces traditionnels de la piste et du chapiteau deviennent optionnels. Plus théâtral et pluridisciplinaire, il raconte une histoire en introduisant la danse et la musique. Il invente de nouvelles esthétiques, se confronte aux nouvelles technologies : projections, éclairages recherchés, bruitages... Se développent également la magie nouvelle, le cirque végétal...

Créativité et technique

L'aspect créatif n'est pas à négliger : un numéro doit s'élaborer et évoluer avec le temps. Un artiste de cirque doit faire preuve d'imagination et d'inventivité afin de susciter des émotions dans le public. Il maîtrise également les techniques d'expression corporelle ainsi que la scénographie.

Polyvalence

Pour avoir la chance d'être recruté dans le nouveau cirque, il faut savoir « faire l'acteur », s'ouvrir à d'autres cultures, à d'autres formes d'art. Le clown, par exemple, ne se conforme plus à un personnage stéréotypé. Il crée son propre univers, tout en revisitant la tradition. Le rire se fait plus grave et la poésie l'emporte sur la farce. Musicien, jongleur, acrobate... il est doué d'une grande polyvalence.

CONTRIBUTION des ARTS du CIRQUE

Développer des conduites motrices participant

à

Une formation <i>générale</i>	La formation <i>du citoyen</i>	
ACQUISITION de CONNAISSANCES	◀ Savoir	
COMPREHENSION de NOTIONS	◀ Savoir-faire	
PLURI... INTER...TRANS...DISCIPLINARITE	Savoir-être ▼	
SANTE	RESPONSABILITE	Règles & Rôles
RISQUE & SECURITE	AUTONOMIE	
SENS & GOUT de L'EFFORT	VALEURS SOCIALES	
PLAISIR d'AGIR	Ecoute – Respect/Tolérance-Règles de vie	

« Les arts du cirque sont considérés comme une **activité physique d'expression** dans la mesure où on leur assigne une **finalité artistique** (maîtrise d'éléments scéniques au service d'une émotion, d'une volonté de communiquer, voire d'une mise en scène). En effet, la seule production d'éléments techniques (jonglage ou équilibre) s'apparente aux activités de type gymnique. La dimension d'un **projet expressif construit et produit devant autrui, et donnant des émotions** est l'objectif des activités artistiques, les techniques de cirque étant des outils supports. »

Association de trois SECURITES pour une prise de risque MESUREE

1. Avoir conscience du danger
2. Bien connaître le matériel et son utilisation
3. Connaître les aménagements sécuritaires (matériel et parade)

3 Mots clés = position du regard – gainage – postures sécurisées efficaces

1. **La sécurité passive** : c'est la gestion du matériel

Aménager des ateliers en délimitant des zones d'évolution précises et en respectant le sens de circulation.

Ranger comme il faut le matériel afin de limiter les accidents.

La sécurité passive nécessite de bien connaître l'utilisation du matériel

32

2. **La sécurité active** : c'est :

Apprendre et savoir parer : connaître le danger principal au regard des propriétés de l'engin utilisé.

Savoir où placer les tapis de chute en fonction du risque principal

Savoir où se placer sans gêner l'action de l'autre ou des autres (ex : derrière pour la boule, sur le côté pour le rolla-bolla)

Savoir adopter des postures et habitudes sécurisées : gainage, dos plat/ventre serré, stabilité des appuis, dos à la verticale, alignement segmentaires, placement du regard.

Savoir mettre fin à des actions afin de prévenir tout déséquilibre ou chute,

3. **La sécurité affective** : Elle permet à l'élève de présenter son travail aux autres avec un minimum d'appréhension.











Cette sécurité se construit grâce à la répétition, la coopération, la bienveillance.

Prendre de l'assurance et développer la confiance en soi et l'estime de soi.

Proposer des échauffements en cercle avec des consignes précises pour permettre à chacun d'entrer sereinement et avec envie sur le temps d'apprentissage (le faire & le voir)

Travailler de préférence avec des groupes en binôme pour favoriser un échange critique et constructif et diminuer le poids du regard fragilisant du groupe

En piste avec l'USEP!!! 10 ateliers pour 1 rencontre

A1	Boule	
A2	Clowneries	
A3	Pyramides à 2, 3, 4, 5 et 6	
A4	Jonglage avec balles et ballons	
33 A5	Rolla - Bolla	
A6	Poutre d'équilibre	
A7	Diabolo	
A8	Jonglage avec foulards, anneaux et/ou massues	
A9	Trampolino	
A10	Cordes lisses oscillantes	

Atelier 1

EQUILIBRE

Boule

gérer les déplacements et les déséquilibres



Matériel :

1 à plusieurs boules – 1 pneu/boule – deux tapis de 1 m x 2 m en parallèle (couloir de la boule)

Descriptif : **3 temps à respecter**

1. Sens de circulation

- 1.1. j'attends sur un côté du tapis
- 1.2. je me place derrière la boule quand le tapis est libre
- 1.3. je sors du tapis pour me replacer à côté

2. Montée (différentes positions possibles assis jambes écartées...)

- 2.1. je retire mes chaussettes pour évoluer pieds nus de préférence
- 2.2. je place mes mains au centre de la boule avec les pouces et index en triangle bras tendus
- 2.3. je soulève rapidement mes genoux en conservant les bras tendus
- 2.4. je place mes genoux de chaque côté des mains, pieds flexes crochetés sur la boule
- 2.5. je me redresse suivant l'axe vertical, en plaçant mon regard loin devant

3. Descente

- 3.1. je refais le chemin en sens inverse et descends à l'arrière de la boule sans sauter
- 3.2. je replace la boule au centre du tapis avant de le quitter

○ **Boule bloquée dans un pneu, monter sur la boule**

- Assis
- A genoux
- Debout sur 2 pieds, sur 1 pied avec ou sans matériel
- Tourner sur place
- Jongler avec 1 foulard, 1 anneau...

○ **Boule placée entre 2 tapis** : Reprise des exercices précédents

- Déplacement rectiligne vers l'avant en faisant des petits pas vers l'AV avec un pareur de part et d'autre + 1 pareur derrière bras horizontaux mains dans le prolongement des hanches
- Déplacement rectiligne vers l'arrière avec un pareur de part et d'autre + 1 pareur derrière bras horizontaux mains dans le prolongement des hanches
- Déplacement curviligne entre des quilles : slalomer

Atelier 2 THEATRE - EXPRESSION

Clowneries

Expression des sentiments sans retenue



Matériel :

Ballon de baudruche -engins de jonglage – livres autour du cirque- nez de clown – balai – seau - confettis

Descriptif :

acteurs/spectateurs à tour de rôle /disposition circulaire

Etape 1

- 1.1. Faire passer, en énonçant son prénom, un ballon de baudruche avec précaution dans le SAM à son voisin ou sa voisine. Effectuer le tour complet.
- 1.2. Le refaire passer dans le SIAM, en énonçant le prénom de celui à qui on le remet.
- 1.3. Donner vie à son personnage : Prendre un **nom de clown** sans le communiquer aux autres, récolter les noms de clown sur des petits papiers ; les placer dans un chapeau avant d'en tirer un au sort au hasard. Se présenter avec le nez rouge (le plus petit masque du monde) ou avec un ballon de baudruche placé devant le visage, chacun son tour dans l'espace scénique : avancer lentement – s'arrêter- compter jusqu'à 3 dans sa tête- se tourner vers les spectateurs- regarder 3 spectateurs en comptant chaque fois jusqu'à 3.

Lâcher le ballon - Dire très lentement « bonjour, je m'appelle... récupérer le ballon (ex celui ou celle qui a le ballon devant soi entre en piste)

- 1.4. Par 2, entrer dans l'espace : deux clowns se rencontrent et se saluent, s'en suit une série de « ça va ? ça va ! sur tous les tons (de 5 à 7 Q/R)

- 1.5. Par deux, face à face (composer autant de duos d'auguste que d'élèves)

A suit les gestes et les grimaces de son partenaire B

A l'imité comme si B se regardait dans un miroir, ralentir et accélérer les mouvements

- 1.6. Sur une musique de marche se déplacer sur la piste. Un seul adopte une démarche particulière. Chaque fois qu'un élève le croise, celui-ci le suit en prenant la même gestuelle. Progressivement tous les élèves se suivent et évoluent en file en reproduisant la démarche du premier.

Etape 2

2.1. Découvrir un objet et lui donner une utilisation spécifique et fantaisiste : un foulard, un anneau, un cerceau, un bâton, une balle...l'utiliser comme si c'était...

2.2. En demi-cercle ou par 2, se lancer un objet imaginaire en l'imaginant léger, lourd, énorme et le relancer. Le lancer dans le public qui doit réagir

2.3. se cacher le visage derrière un ballon de baudruche, avancer prudemment. Au premier faux pas le ballon s'en va. Tenter de le rattraper, mais shooter dedans chaque fois qu'on veut le reprendre. Changer de tactique en lui demandant de revenir poliment, en le flattant, en lui envoyant des baisers jusqu'au moment où le clown décide de sauter sur le ballon pour qu'il éclate (épinglé dans une main) . Réaction du clown à prévoir : pleurs, regard méchant, honte, indifférence, éclats de rire...

Pour **pleurer**, fermer les yeux et tordre la bouche ; pour **rire** : ouvrir largement la bouche et plisser les yeux ; pour **ricaner** : agrandir la bouche, l'étirer et faire rouler les yeux ; pour **s'étonner** : ouvrir la bouche et écarquiller les yeux ; pour exprimer la **tristesse** : laisser tomber les coins de la bouche, la tête et les épaules

Etape 3

3.1. Exprimer par des mimiques exagérées le contenu d'une histoire au fur et à mesure de sa lecture (carton de livres sur le thème du cirque) se remplacer au fil de l'histoire.

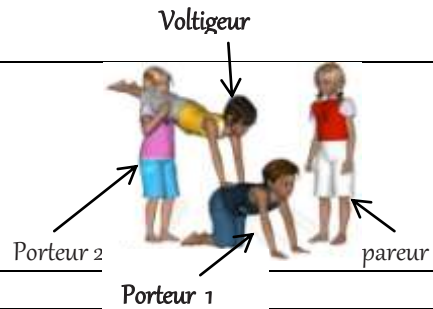
3.2. Mime du nettoyage

Entrer sur scène seul ou à plusieurs avec un balai et un seau (possibilité du faire comme si après observation et prise d'information). Se positionner dans l'espace : nettoyer le sol avec le balai à tremper plusieurs fois. Prendre le seau en direction des spectateurs. Rien ne se passe ! Entrée d'un autre clown qui nettoie le sol, prend le seau et le vide sur des spectateurs (seau rempli de confettis)

Atelier 3

ACROBATIE

Pyramides à 2, 3, 4, 5 et 6...



Matériel : 2 tapis de 2 m x 1 m pour 2 – 3 tapis de 2 m x 1 m pour 3 ou 4 – 4 tapis de 2 m x 1 m pour 5 et plus/ praticable ou tatami.

Descriptif :

Les ancrages au sol : le porteur recherche **stabilité et tonicité**

Les saisies s'opèrent par la **prise des poignets** et non par les mains

Les points d'appui : le voltigeur **se fait léger** et recherche **la place, la forme et l'orientation des appuis** afin de respecter au mieux son partenaire porteur.

Les rôles au nombre de 3 : **le porteur** (celui qui porte : surface d'appui pour le porté), **le voltigeur** (celui qui est porté : prend appui sur le porté), **le pareur** (celui qui veille au respect de la sécurité, accompagne le porté dans le montage et le démontage des figures).

Etape 1

1.1. Par groupes de deux : créer une forme stable avec interchangeabilité des rôles (porteur P/voltigeur V) et la tenir de 2 à 5" en comptant « et 1, et 2, et 3, et 4, et 5. »

- fournie ➤ Etayage : cartes au choix à tirer pour imiter ce qu'on voit
- inventée

Variables : le **nombre d'appuis** au sol à diminuer – la **nature des appuis** au sol : dos, pieds, mains, genoux,

Etape 2

2.1. Idem par groupes de 3 à 4

Maîtriser 3 formes stables en étant capables d'intervenir les rôles P et V

Variables de complexification: le **nombre d'appuis** au sol à diminuer – la **variété des appuis** au sol : dos, pieds, mains, genoux, le nombre d'enfants en **renversement et sans contact avec le sol** – la **symétrie** – les **niveaux de hauteur**.

Etape 3

3.1. Choisir une construction à 2, 3 ou 4 et la compléter à **n+1** : passer d'une pyramide n à une pyramide n+1

3.2. S'engager tous ensemble pour construire une forme collective réunissant tous les élèves avec ou sans matériel pour s'élever davantage (caissons 2 à 6 trous, poutre basse : le matériel comptant pour un appui au sol.

Rechercher la meilleure utilisation des compétences motrices



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



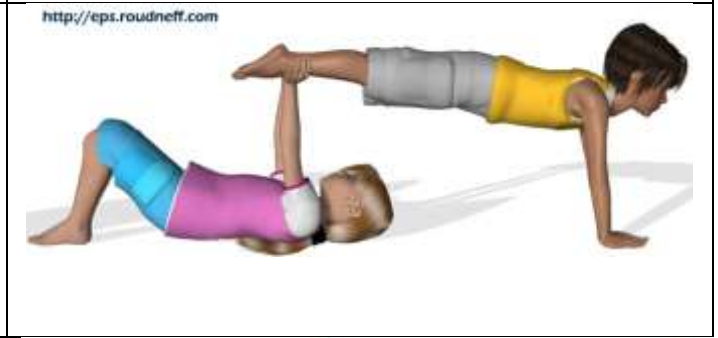
<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



39



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>

Positons du porteur et du porté :

Debout sur 2 pieds, sur 1 pied, à genoux, assis talons, à 4 pattes, sur le dos, en quadrupédie dorsale sur le ventre



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>





<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>

A 4 ou A 5

figures symétriques



<http://eps.roudneff.com>



<http://eps.roudneff.com>

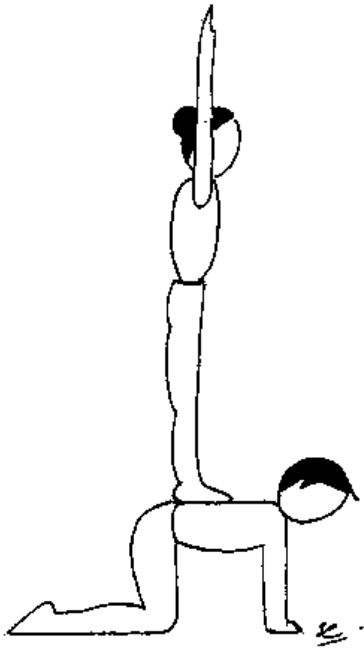


<http://eps.roudneff.com>

Constructions collectives à compléter

Pyramides à 2 à compléter à n+1

A partir des propositions USEP44 Acrobacirque au cycle 2



Porteur :

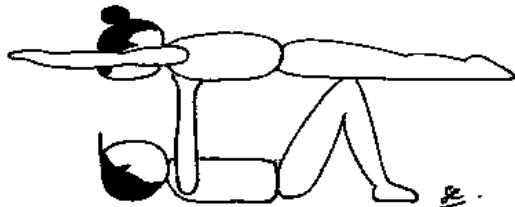
- à 4 pattes, cuisses et bras verticaux
- dos plat, tête redressée

Voltigeur :

- debout jambes tendues, sur le porteur
- bras à la verticale et tête avec regard placé

Variante :

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



Porteur :

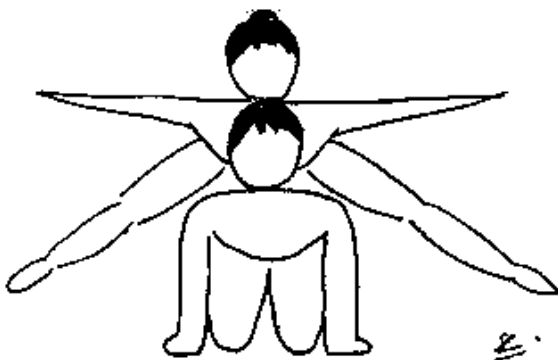
- couché sur le dos, jambes en crochets légèrement écartées, bras tendus porteurs verticaux

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



Porteur :

- à 4 pattes, cuisses et bras verticaux

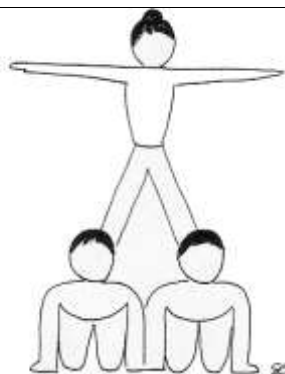
Voltigeur :

- allongé en position ventrale, sur le dos du porteur, bras latéraux, jambes écartées

Pyramides à 3 à compléter à n+1

A partir des propositions USEP44

Acrobacie au cycle 2

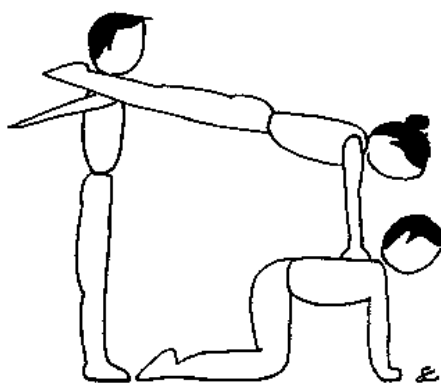


Porteurs 1 et 2 :

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

Voltigeur :

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



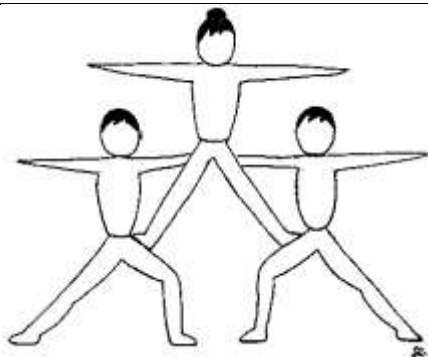
Porteur 1 :

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

Voltigeur : bras verticaux en appui sur le dos ou porteur 1.

Porteur 2 :

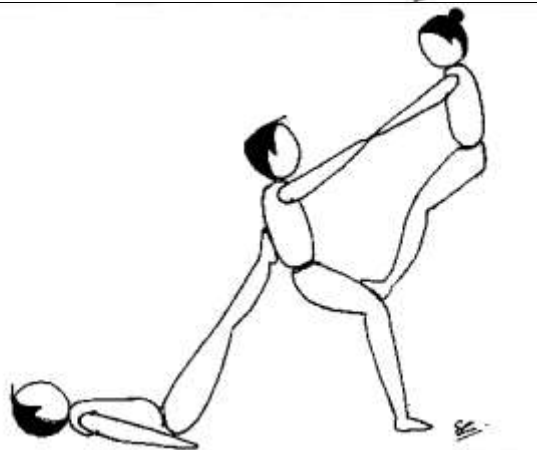
- debout, derrière le porteur 1, bras latéraux ; jambes du voltigeur posées sur les épaules



Porteurs 1 et 2 :

- debout côte à côte, jambes fente latérale.

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



Porteur 1 :

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

Porteur 2 :

- debout devant le porteur 1, jambes fléchies.

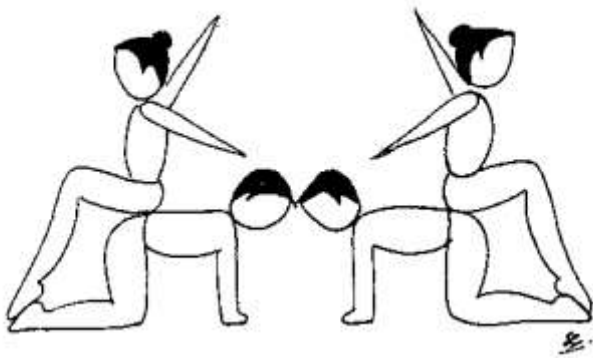
Voltigeur :

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

Pyramides à 4 à compléter à n+1

A partir des propositions USEP44

Acrobacie au cycle 2

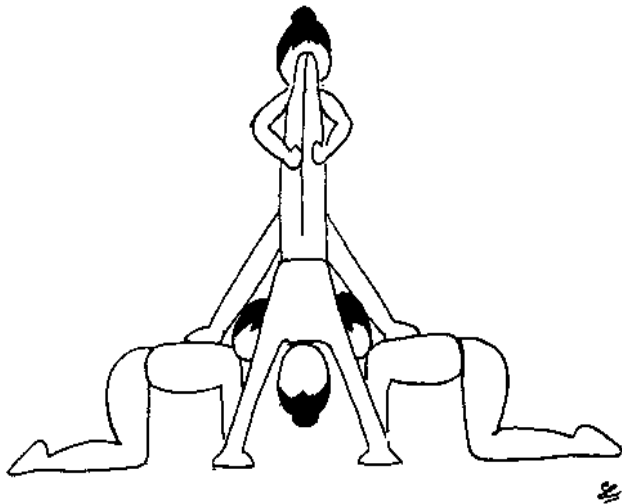


Porteurs 1 et 2 :

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

Voltigeurs 3 et 4 :

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



Porteurs 1 et 2 :

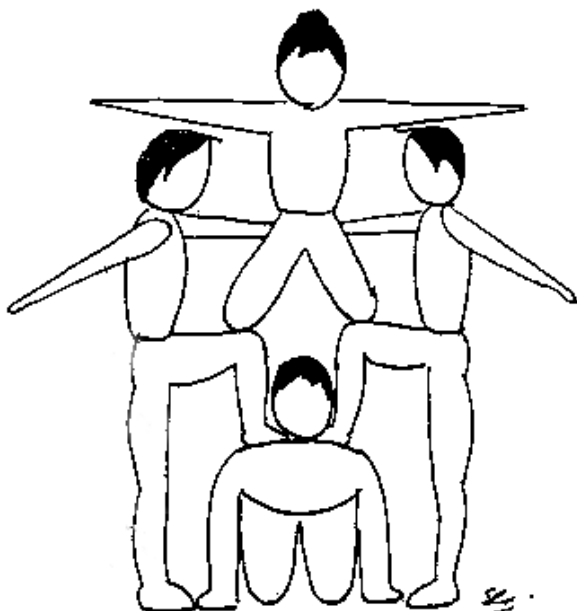
- à 4 pattes, face à face.

Voltigeur 1 :

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

Voltigeur 2 :

- appui tendu renversé au sol (jambes tenues par voltigeur 1)



Porteur 1 :

- à 4 pattes, cuisses et bras tendus verticaux.

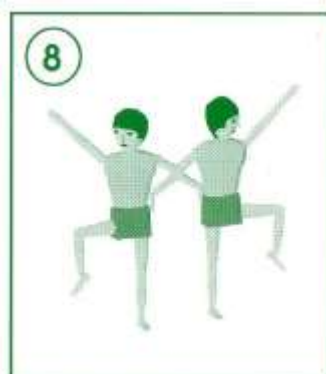
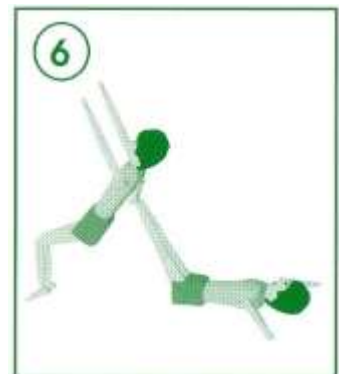
Porteurs 2 et 3 :

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

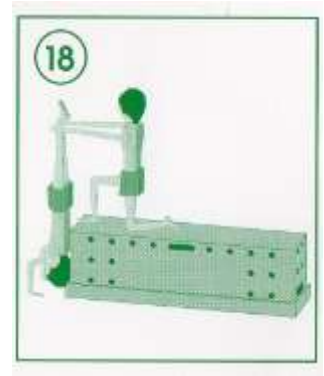
Voltigeur :

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

Constructions collectives USEP/GYMNOVA à 2



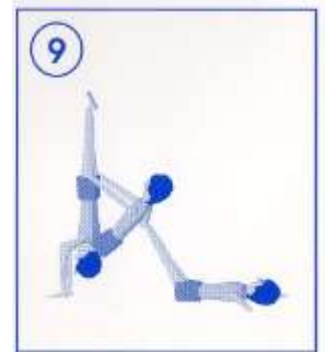
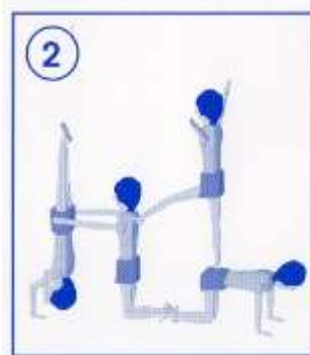
Constructions collectives USEP/GYMNOVA à 2

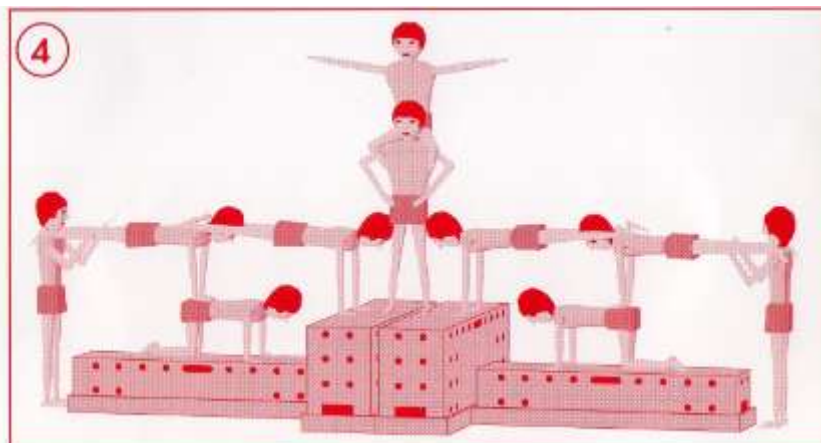
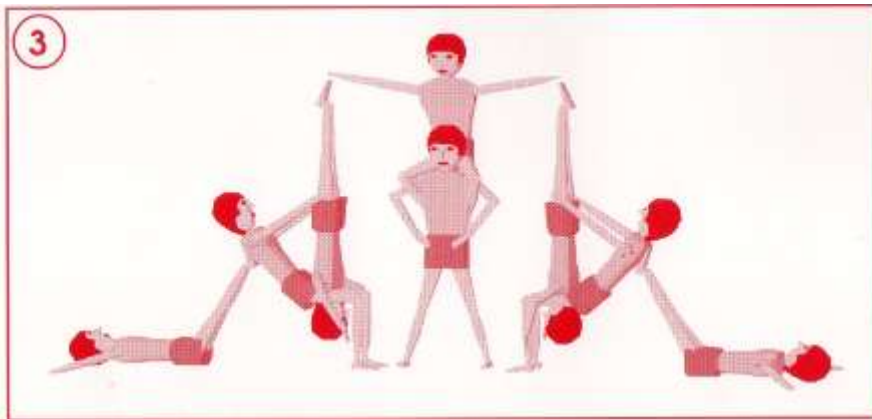
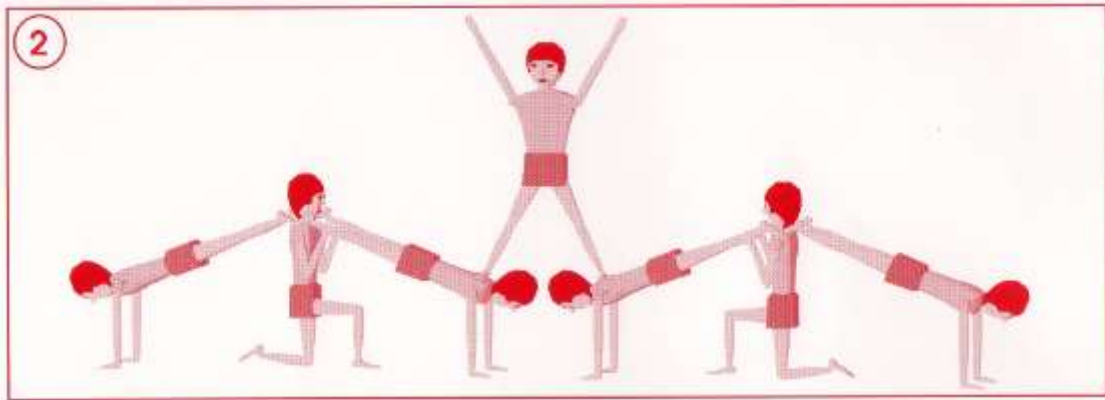
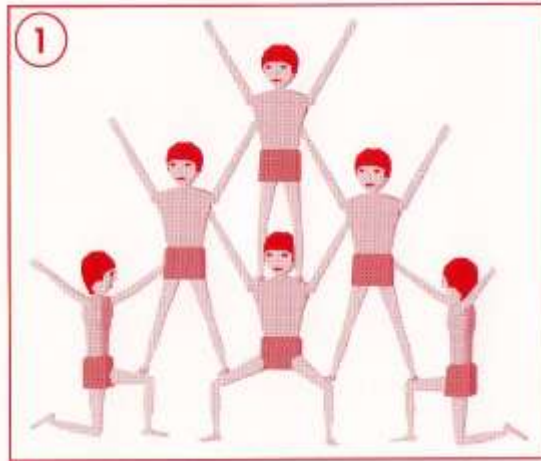


- Sans & avec matériel -

47

Constructions collectives USEP/GYMNOVA à 3 ou 4





Atelier 4

JONGLAGE

Balles et ballons



Matériel :

Balles de jonglage – ballons de baudruche avec supports d'attache

Descriptif :

Etape 1 avec ballons de baudruche

- 1.1. Envoyer en l'air les ballons et courir partout en maintenant en l'air tous les ballons en suspension.
- 1.2. par 2 en position debout : A lance un ballon en l'air – B recherche le contact du ballon sur le corps avant de le rattraper pour le relancer. Idem en procédant à 2 contacts corporels différents
- 1.3. par 2 : idem autrement que debout (à 4 pattes, assis au sol, sur des petites chaises)
- 1.4. par 2 : échanger un ballon en le lançant et le rattrapant alternativement avec la tête, le pied, le genou, le coude, les fesses, le dos...)

Etape 2

2.1. Par 2 : A avec 2 ballons – B avec 1 ballon

Lancer à son tour. Les ballons V, Bl, R se succèdent : V, Bl, R - V, Bl, R - V, Bl, R - V, Bl, R - V, Bl, R...

A a 2 ballons : le vert, à la main, le bleu entre les genoux/ B

- a. A lance le ballon V en direction de B, V est en suspension –
- b. B lance le ballon Bl en direction de A. B rattrape le V. Bl est en suspension –
- c. A lance le ballon R et rattrape le Bl, le R est en suspension, etc...

Etape 3 à 2 puis 3 balles

3.1. debout, jambes écartées largeur bassin dans un cerceau, fléchies un peu sur les genoux, placer les mains à la hauteur du nombril, avant-bras parallèles au sol à angle droit. Paumes vers le haut, coudes près du corps.

Lancer une balle de la MD à la verticale, à hauteur du front. La rattraper de la même main. Répéter plusieurs fois en conservant la hauteur.

3.2. changer de main : MG idem

Variante- lancer la balle et taper dans ses mains avant de la rattraper – idem et applaudir

3.3. lancer la balle de la MD, paume ouverte et la rattraper de la MG, changer ensuite de main. Regarder la balle au niveau du point mort : objet lancé en l'air immobile

3.4. répéter le même mouvement avec 2 balles dans la même main (trajectoire ovale)

3.5. côte à côte en se tenant par les épaules : A - B

A tient 2 balles MD/ B tient une balle MG : A lance balle 1 MD, puis B lance balle 2 MG, au point mort A lance balle 3 MD et rattrape balle 2 ...

3.6. le Huit couché : tenir une balle dans chaque main – Lancer MD vers la MG au point mort lancer MG vers la MD en passant dessous. Décomposition du mouvement : Lancer MD – Lancer MG-recevoir MG- recevoir MD.

3.7. Cascade à 3 balles : tenir deux balles dans MD et une balle dans MG

Lancer la balle 1 MD vers MG à hauteur du front –au point mort, lancer la balle 2 MG vers MD – rattraper la première balle – au point mort, lancer la balle 3 MD vers MG

Atelier 5

EQUILIBRE



Rolla-Bolla ou rouleau américain

Rester en équilibre sur la planche

Matériel : planche posée sur un cylindre : 3 à 4 rolla-bolla – 1 ballon mousse ou de baudruche

Tapis devant un mur ou un espalier - table

Descriptif :

Etape 1

1.1 se placer devant un mur, un espalier, une table... permettant un appui plus haut que les hanches

Placer le cylindre à une extrémité (jamais au milieu)

Monter sur la planche en posant les pieds de part et d'autre du rouleau (symétriquement)

Effectuer la montée sans appui ou avec appui à partir d'un saut

1.2. Exécuter un quart de tour, pied l'un devant l'autre, jambes légèrement pliées, bras horizontaux

Etape 2

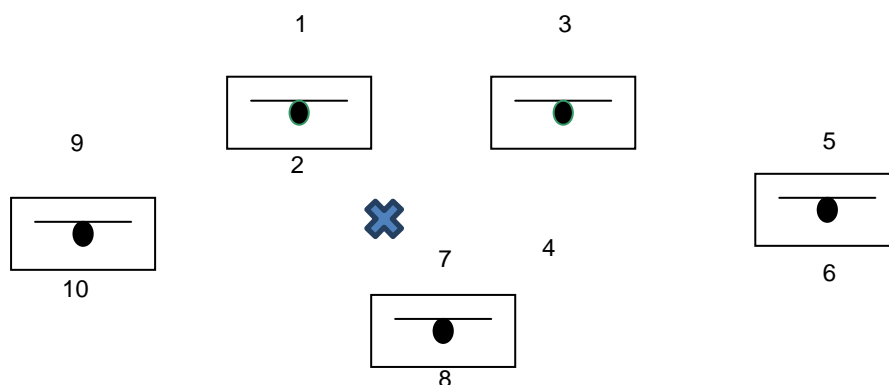
Dispositif (pour 10 élèves) :

- 5 tapis de 2 m x 1 m
- 5 rolla bolla pour 2 élèves
- 2 sabliers de 30 sec. / 1 mn



Durée :

CM1 : de 30" à 1 mn - CM2 : de 1 mn à 1'30"



Prendre position debout sur le rolla bolla

Retourner le sablier une fois les joueurs perché : Noter les chutes et les arrêts pendant la durée du jeu

Fléchir les jambes (comme pour vouloir s'asseoir)

Repousser la planche avec ses pieds

Placer le regard loin devant soi

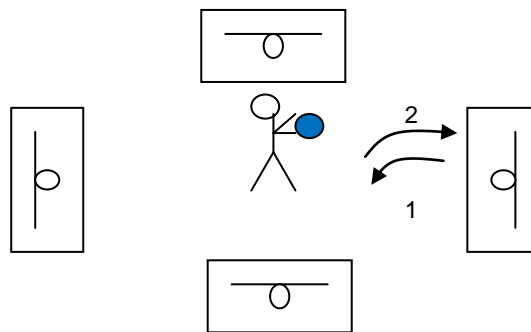
✘ Le meneur crie « chat perché » afin que les joueurs se perchent sur les rolla-bolla. Compter jusqu'à 10 : maintenir l'équilibre pendant la durée du jeu. Le joueur dont la planche touche terre devient le meneur.

Augmenter la durée à chaque nouvelle séquence 15", 20", 25" ...

Etape 3

dispositif (pour 5 élèves) :

Durée : 1 à 5 mn



53

Elèves placés face au meneur :

Prendre un appui correct et rapide sur la planche du rolla bolla et maintenir le contact pendant la durée de jeu (fixée de 1 à 5 minutes, temps du sablier).

Rattraper le ballon lancé par le joueur du centre et le lui renvoyer

Comptabiliser le plus grand nombre de passes individuellement et collectivement.

Le joueur qui perd l'équilibre devient lanceur à son tour

Atelier 6

EQUILIBRE

Poutre



Matériel : 1 poutre basse et/ou 1 poutre haute – Poutre surélevée entre deux caissons- tapis de réception sous et devant la poutre ou banc suédois

Descriptif :

Etape 1 se déplacer

- 1.1. départ debout sans élan, puis avec élan, monter sur la poutre, se déplacer en avant, latéralement, en arrière
- 1.2. idem en variant les formes de déplacement :
 - en courant, en montant les genoux, en montant les talons, en pas chassés latéraux, en élevant la jambe libre tendue, sur la pointe des pieds, en fente avant, en fente latérale, à cloche pied ou pieds joints
- 1.3. se déplacer par sauts verticaux,
 - appel deux pieds, de part et d'autre de la poutre, pieds au sol à gauche ou à droite, se recevoir sur la poutre, 2 pieds au sol de part et d'autre de la poutre, réception les 2 pieds sur la poutre, 2 pieds à droite du sol, se recevoir les 2 pieds au sol à gauche, pied D au sol, se recevoir pied G au sol et pied D sur la poutre

Etape 2 se déplacer avec du matériel

- 2.1. monter sur l'obstacle depuis un cerceau, au signal sonore ou visuel (foulard, anneau...) avec un ballon tenu à une ou 2 mains, avec une balle à faire passer d'une main dans l'autre avec un cerceau tenu devant soi à l'horizontale, au-dessus de la tête, bras tendus, ou avec flexion du tronc vers l'avant, avec 2 anneaux un sur chaque bras...
 - 2.2 idem avec ballon en dribblant
 - 2.3. en colonne A à J, par 2 A au sol, B au bout de la poutre avec un objet : au signal A monte, B descend, A prend la place de B, B se place en fin de colonne, déplacement en cascade, C monte et A descend....
 - 2.4. parcours avec petit matériel : deux anneaux ou foulards, balles lancés successivement, cerceau à faire rouler
 - 2.5. **par trois**, cerceau tenu par deux enfants A & B au-dessus de la poutre, C se déplace pour sauter dans le cerceau.
- Inverser les rôles
- 2.6. **par trois**, corde tenue par deux enfants A & B au-dessus de la poutre, se déplacer avec impulsion et réception les pieds de part et d'autre de la cordelette, inverser les rôles

Etape 3 se déplacer en position basse

3.1. se déplacer à 4 pattes en position ventrale, en position dorsale,

-En appui sur les pieds, les genoux et les mains

-En appui sur les pieds, les genoux et les avant-bras

-En chenille pieds puis mains

-A l'amble, MG + PG, MD + PD

-En appui sur les mains et genoux

-A genoux dressés

3.2. à deux en brouette A porteur au sol prise manuelle/chevilles/B brouette, se déplacer sur la longueur de la poutre

3.3. construire à 3 un parcours de 5 éléments sur un aller-retour composé :

- d'une entrée sur la poutre, (côté ou extrémité)

-d'un déplacement avant, arrière, en position haute et en position basse, sans et avec matériel

-une attitude équilibrée avec appuis manuels (attitude à tenir)

-une sortie de poutre avec réception pedestre

Atelier 7

JONGLAGE



Diabolos

Lancer et faire rouler

Matériel :

Diabolos & cordelettes : vérifier la longueur du fil en posant une baguette au sol et la seconde à hauteur de l'épaule

Descriptif :

Etape 1

- 1.1. Faire rouler le diabolo au sol devant soi avec les deux baguettes du PD vers PG (droitier) ou du PG vers PD (gaucher).
- 1.2. Le soulever du sol. Donner des petits coups vers le haut de la MD pour entretenir la rotation

Etape 2

- 2.1. Ecarter les 2 baguettes pour tendre la corde et faire décoller le diabolo : rapidité = hauteur

Lever les baguettes au-dessus de la tête, ficelle tendue, pour rattraper le diabolo

Viser le diabolo en levant la baguette droite un peu plus haut

Faire retomber et glisser le diabolo sur le fil près de la baguette, descendre les bras pour rapprocher les baguettes

- 2.2. Faire balancer le diabolo de la D vers la G ou inversement jusqu'à ce qu'il dépasse la baguette G pour le ramener et le faire passer au-dessus d'elle... pour retomber sur la ficelle entre les 2 baguettes

- 2.3. A 2 : lancer le diabolo (A) vers son partenaire B en inclinant la ficelle tendue vers lui. Réception du diabolo lancé par B

Etape 3

- 3.1. Lancer en l'air le diabolo. Rapprocher les deux extrémités des baguettes. Le réceptionner sur un des deux baguettes, puis incliner légèrement la baguette le diabolo toujours en rotation.

Le diabolo va descendre le long du fil et sauter comme une puce sur l'autre baguette

- 3.2 Idem à plusieurs, en ligne ou en cercle...

Atelier 8

JONGLAGE



Foulards, massues et/ou anneaux

Matériel :

Foulards – anneaux et/ou massues (assiettes chinoises)

Descriptif :

Etape 1

- 1.1. Lancer le foulard paume vers le bas en le saisissant au centre. Le rattraper sur différentes parties du corps
- 1.2. Lancer le foulard et frapper plusieurs fois dans les mains et/ou sur les cuisses avant de le rattraper
- 1.3. Lancer le foulard derrière la tête et le rattraper en faisant un demi-tour, puis un tour complet
- 1.4. Lancer deux foulards simultanément et les rattraper
- 1.5. Lancer un foulard, puis l'autre verticalement et les rattraper l'un après l'autre suivant le rythme : lancer, lancer, rattraper, rattraper...
- 1.6. Lancer avec MD, lancer avec MG, rattraper avec MG, puis avec MD en croisant les foulards.

Etape 2

- 2.1. placer un foulard au sol **Bl** et un foulard dans chaque main **V** et **R**

De la MD, lancer le foulard **V**, prendre le foulard **Bl** de la MD. De la MG, lancer le foulard **R**, **V** est tombé au sol entretemps. Le prendre avec MG. De la MD, lancer le **Bl**, aller chercher le **V** tombé au sol etc ...

- 2.2. idem avec les 3 foulards tenus en main 2 MD / 1MG

- 2.3. le duo des foulards : se placer côte à côte, bras dessus-bras dessous : 2 foulards pour A et 1 foulard pour B

A lance le foulard 1 vers B – B lance le foulard 2 vers A puis rattrape le foulard 1 – A lance le foulard 3 puis rattrape le foulard 2...

Etape 3 jonglage collectif

3.1. se placer en cercle dans le SIAM (sens inverse des aiguilles d'une montre). Tenir un foulard dans la MD. Au signal, lancer son foulard vers l'arrière, chacun recevant le foulard de son partenaire de devant. Compter, 1, 2, 3 lancer pour bien respecter le rythme des lancers.

3.2. en cercle, face au centre, chacun lance 2 foulards à la verticale, puis se déplace latéralement dans le SAM pour rattraper les foulards de son voisin de G... poursuivre en fonctionnant dans le SIAM à la fin du premier tour.

3.3. en colonne, lancer à son tour son foulard, se déplacer d'un pas vers le premier de la file qui après avoir lancé son foulard se précipite vers la fin de la file pour rattraper le foulard lancé par le dernier, etc...

Atelier 9 ACROBATIE /EQUILIBRE

Trampolino



Matériel :

2 caissons (2 trous)- 1 trampolino – 1 à 2 matelas de réception — 3 zones matérialisées : 1 verte, 1 jaune, 1 bleue

Descriptif :

Etape 1 :

S'élancer sur les caissons, prendre une impulsion sur le trampolino, effectuer :

- 1.1. Saut droit corps gainé en 1 (i) bras à la verticale
- 1.2. Saut droit groupé mains posées sur les genoux
- 1.3. Saut écart bras latéraux
- 1.4. Saut carapé (jambes écartées à l'horizontale) mains aux pieds

avant de se réceptionner debout dans une zone de couleur. Eloigner petit à petit la zone de réception

Variables : la nature du saut, (1.1. à 1.4.), le nombre, la dimension et la distance des zones

Etape 2 :

S'élancer sur les caissons, prendre une impulsion sur le trampolino, effectuer :

- 2.1. saut droit **corps gainé en 1 (i)** bras à la verticale, se réceptionner debout dans une zone, puis enchaîner roulade avant réception debout
- 2.2. saut droit **corps gainé en 1 (i)** bras à la verticale, **tour complet**, se réceptionner debout dans un cerceau, puis enchaîner **roulade avant** réception debout
- 2.3. saut droit **corps gainé en 1 (i)** bras à la verticale, demi-tour, se réceptionner debout dans un cerceau, puis enchaîner roulade arrière réception debout

Etape 3 :

S'élancer sur les caissons, prendre une impulsion sur le trampolino, effectuer:

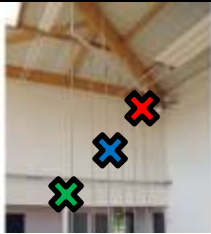
- 3.1. une roulade avant élevée (si salto avant, ne l'autoriser qu'avec une réception sur les pieds)
- 3.2. une roulade avant par-dessus un obstacle sans le toucher (ex élastique/ hauteur à faire varier)
- 3.3. une roulade avant à travers un grand cerceau tenu sur le côté par un camarade
- 3.4. une roulade avant à travers un cerceau tenu des deux mains sur le côté par un camarade, enchaîner avec une seconde roulade

Atelier 10

EQUILIBRE AERIEN

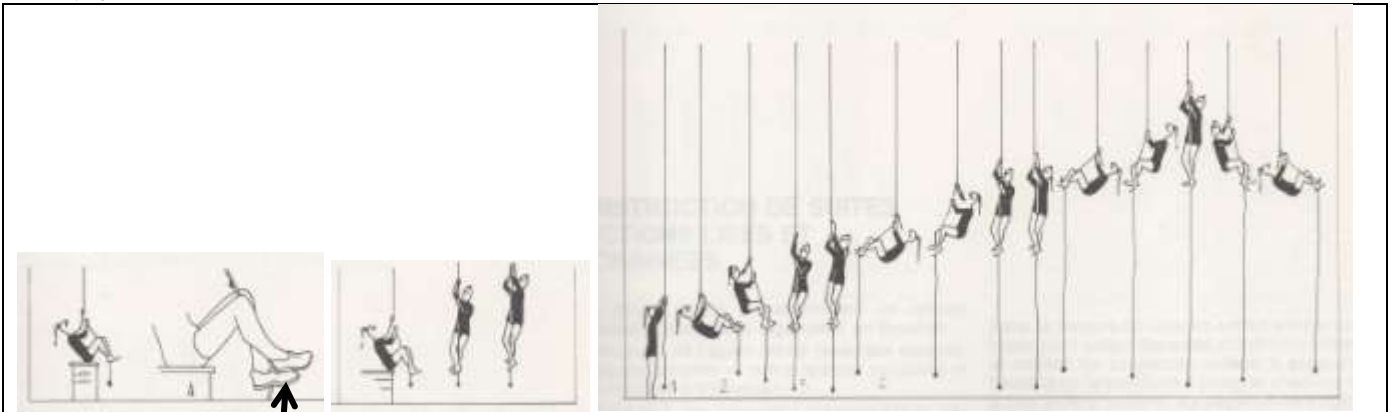
Cordes lisses oscillantes

Se suspendre – se balancer – se déplacer



Matériel : Cordes lisses ou à nœuds – bancs ou caissons bas- matelas de réception...

Descriptif :



(d'après P. Hostal)

Etape 1 Une corde

1.1. Grimper à la corde jusqu'au premier repère (foulard **vert** attaché à la corde)

Départ assis (pieds flexés) : accrochage avec les genoux et la partie externe des pieds croisés en porte—manteau et/ou debout

Grimpés par groupés et dégroupés successifs – mains au-dessus de la tête- accrochage des pieds – extension des jambes et déplacement des mains (élévation alternative), etc...

Proposer une forme corporelle aérienne avec différents appuis corporels : la maintenir 3 secondes avant de redescendre au sol sans se laisser glisser (risque de brûlures).

1.2. Grimper à la corde jusqu'au deuxième repère (foulard **bleu** attaché à la corde)

Proposer une forme corporelle aérienne avec différents appuis corporels : la maintenir 3 secondes avant de redescendre au sol sans se laisser glisser (risque de brûlures)..

1.3. Grimper à la corde jusqu'au troisième repère (foulard **rouge** attaché à la corde)

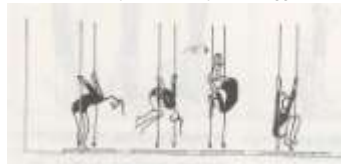
Proposer une forme corporelle aérienne avec différents appuis corporels : la maintenir 3 secondes avant de redescendre au sol sans se laisser glisser (risque de brûlures)..

Etape 2 Deux cordes

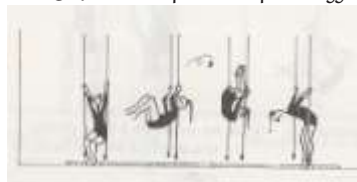
- 2.1. Par 2 : 2 plinths face à face : A debout en position surélevée se balance pour arriver debout sur un plinth B ; A donne la corde à B qui à son tour se balance pour se réceptionner sur le plinth A. Idem en variant les positions du corps au moins 3 (assis-accroupi, à genoux, debout) et le contact avec les cordes (contacts manuels seulement)
- 2.2. A depuis un banc se place en suspension à 2 cordes parallèles une balle entre les jambes, se balance jusqu'à B assis en face, lui donner la balle puis revenir à son point de départ
- 2.3. A s'élance à nouveau pour saisir la balle tenue par B bras tendus à l'oblique avant de retrouver son point de départ.
- 2.4. A s'élance jusqu'à B, fait demi-tour sur la corde pour revenir en A, et inversement pour B.
- 2.4. Inverser les rôles A et B
- 2.5. Idem en saisissant et en posant un objet au vol (foulard, anneau,...) A saisit, B pose...et inversement

Etape 3 Deux cordes

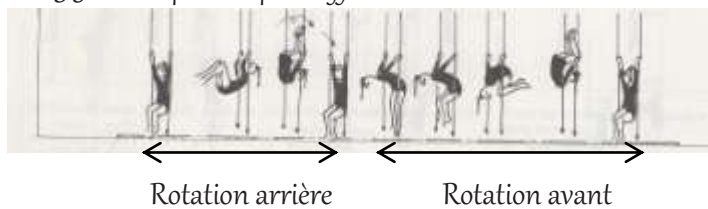
- 3.1. A une corde, puis à 2 cordes, se renverser tête en bas par impulsion des jambes depuis le sol, départ dans un cerceau
- 3.2. Se suspendre pour effectuer une rotation avant groupée à deux cordes



- 3.4. Se suspendre pour effectuer une rotation arrière groupée entre les deux cordes



- 3.5. Se suspendre pour effectuer successivement une rotation avant et une rotation arrière



- 3.5. Seul(e) ou à plusieurs en parallèles : se balancer en suspension sur 2 cordes, élever les genoux vers la poitrine pour effectuer une rotation arrière.

Variantes départ : combinaison des situations

en position surélevée :

- sur un banc,
- sur un plinth ou caisson
- à l'extrémité d'une poutre
- sur un **trampolino**

Au sol :

Dans un cerceau plus ou moins éloigné

~NUMERO COLLECTIF ~

- ★ Composer et présenter dans un espace scénique orienté une **prestation collective** organisée autour d'un thème incluant à un jeu clownesque des éléments issus d'au moins 3 des 10 intitulés de situation (avant et pendant la rencontre)
- ★ Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres (*avant et pendant la rencontre*)
- ★ Observer avec attention et apprécier avec respect les différentes prestations (*avant et pendant la rencontre*)

Trois phases : Créativité – Composition – Création

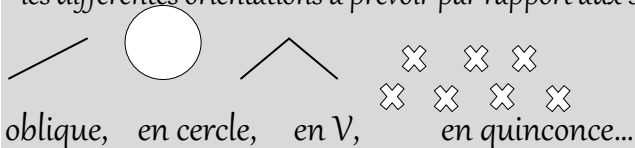
61

Les principes de composition

Entrée dans l'espace scénique

- début, développement, fin lisibles

- les différentes orientations à prévoir par rapport aux spectateurs : — linéaire



- la trame du spectacle, le monde sonore

- les procédés de composition : répétition, canon, cascade, unisson

Durée : **8 minutes** maximum

➤ Enchaîner plusieurs situations proposées (**au moins 3** dont les **clowneries**) en introduisant des éléments de liaison sur un support musical au choix (cf. propositions de supports USEP44) :

- se déplacer et s'équilibrer sur un engin dans le respect des règles sécuritaires
- réaliser des figures acrobatiques simples, originales, synchronisées, inhabituelles
- réaliser des moments collectifs optimisant les ressources de chacun
- construire des temps de liaison brefs en solo et/ou en duo
- partager et échanger avec un ou plusieurs partenaires : entrer en communication
- s'orienter sur la scène ou la piste en prenant en compte les spectateurs, créer un effet de surprise
- mémoriser la trame du spectacle, lui donner **un titre** et en dresser un **bref descriptif** en quelques lignes à

adresser à usep44@laligue44.org et à dbihan.usep44@laligue44.org avant le jour de la rencontre

62 ↻

Renc'arts circassiens Cycle 3 USEP44

Ecole & Classe :

Titre :

Descriptif :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KIT ACROBACIRQUE USEP 44

- 12 balles de jonglage

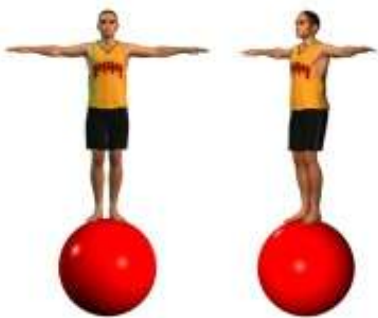
- 15 foulards

- 12 anneaux

- 3 diabolos

- 2 pédalgos

63 - 1 rolla-bolla +



Boules équilibre cirque

FIRST ENGLISH WORDS



Les P'tits reporters USEP

Objectifs

- ↻ Rendre compte de ce que l'on fait, de ce que l'on vit dans sa rencontre USEP
- ↻ Développer la pratique des activités physiques
- ↻ Permettre aux enfants de vivre et d'expérimenter des situations qui mettent en actes la citoyenneté

Présentation de l'opération

Réalisation d'un reportage sur une rencontre USEP

L'opération :

- ↻ s'appuie sur des rencontres USEP accessibles et valorisantes pour tous (équitable, épanouissantes et inclusives).
- ↻ est ouverte aux enfants licenciés USEP de l'école.

Mise en valeur

- ↻ Les reportages seront visibles sur le site internet du comité départemental. Pour cela, ils doivent nous parvenir à l'adresse : usep44@laligue44.org

AVANT la rencontre

- Se préparer à :

- ↻ une pratique d'activités physiques et sportives
- ↻ rencontrer, partager, échanger... avec d'autres
- ↻ rendre compte : **prévoir la trace (définir la forme, les rôles, la tâche de chacun...)**

PENDANT la rencontre

- Vivre la rencontre en :

- ↻ pratiquant
- ↻ jouant ensemble
- ↻ constituant la « mémoire » de l'événement : construire la trace

APRES la rencontre

- Echanger, exprimer, raconter

- ↻ ses ressentis, ses émotions
- ↻ ses réussites / les difficultés rencontrées
- ↻ le reportage : **organiser la trace (Collecter, organiser, produire)**



Le reportage

Forme

- ↻ Une seule condition d'acceptation : une représentation de la production doit être numérique.
- ↻ La forme de la production est libre : production d'écrit (texte, livre, journal...), enregistrement, affiche, montage photo, dessin, album, vidéo, diaporama...
- ↻ Elle sera accompagnée d'une fiche synthétique présentant, de manière simple, le projet, les auteurs, niveau(x) de classe, date et type d'événement

Contenu :

- ↻ La production doit être réalisée par des enfants.
- ↻ Elle doit témoigner de la participation à une rencontre USEP, moment de pratique sportive, de vie associative et/ou de réflexion collective

Mise en valeur

AVANT la rencontre

Pratiquer les situations circassiennes proposées : en choisir **cinq** parmi les dix à vivre sur le temps de la rencontre.

Constituer 10 équipes mixtes de 10 à 13 élèves : communiquer les noms des élèves aux 4 ou 5 écoles concernées.

Acrostiche USEPIEN collectif à inventer en classe **avant** la rencontre et à apporter le jour de la rencontre.

Contactez si possible son correspondant de presse local pour rendre compte de l'événement

Prévoir en classe la trace-mémoire de la future rencontre

PENDANT la rencontre

Remettre l'acrostiche composé en un exemplaire sous un format affiche

Pratiquer quelques activités circassiennes en groupes : partager ses connaissances et ses compétences

Participer à l'école du spectateur : donner à voir & recevoir pour s'émouvoir, commencer à remplir son carnet du spectateur, y insérer l'acrostiche collectif.

APRÈS la rencontre

Effectuer le reportage : collecter, organiser et produire la trace numérique

La transmettre à l'adresse de l'USEP44 : usep44@laligue44.org & dbihan.usep44@laligue44.org

Se rapprocher d'un collège de proximité pour envisager des rencontres circassiennes de secteur cycle 3 CM1-2 6^{ème} pour la saison USEP 2018-19. Créer le lien USEP44 et UNSS

Le sport scolaire de l'École publique

RENC'ARTS CIRCASSIENS CM1-2 : Période du 1^{er} au 23 février 2018




DEROULEMENT pour une rencontre à 4 ou 5 classes

- ✓ Composer en classe avant la rencontre **dix** équipes mixtes de **10** élèves ou **plus**
- ✓ Renseigner les fiches d'équipe en suivant le tableau de rotation ci-dessus

Lettres des 10 équipes									
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
2	2	3	3	4	4	5	5	1	1
3	3	4	4	5	5	1	1	2	2
4	4	5	5	1	1	2	2	3	3
5	5	1	1	2	2	3	3	4	4

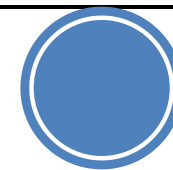
- ✓ Installer sur le lieu de la rencontre 5 ateliers doublés : 5 **bleus** et 5 **rouges** correspondant aux 5 équipes **bleues** et 5 équipes **rouges**

67

MATIN	Arrivée et accueil des participants Installation des équipes A à J	9.45-10.00
Temps de pratique	1 ^{er} Atelier	10.00-10.30
Temps de pratique	2 ^{ème} Atelier	10.30-11.00
Temps de pratique	3 ^{ème} Atelier	11.00-11.30
Temps de pratique	4 ^{ème} Atelier	11.30-12.00
Temps de pratique	5 ^{ème} Atelier	12.00-12.30
 PIQUE-NIQUE		
APRES-MIDI	A l'école du spectateur : La cascade des créations	13.30 – 14.30
Spectacle 1		13.30-13.45
Spectacle 2		13.45-14.00
Spectacle 3		14.00-14.15
Spectacle 4		14.15-14.30
 Gôûter citoyen : Chaque classe prépare le nombre de gâteaux nécessaires & Remise des brevets de participation 		
Départ des classes		15.00-15.15

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE A



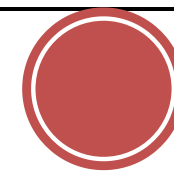
Ordre de rotation : 1-2-3-4-5

68

1		Noms & prénoms des élèves	
		Noms & prénoms des élèves	Ecoles
2		1	
		2	
3		3	
		4	
4		5	
		6	
5		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE B



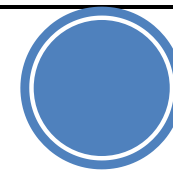
Ordre de rotation : 1-2-3-4-5

69

1		Noms & prénoms des élèves	
		Noms & prénoms des élèves	Ecoles
2		1	
		2	
3		3	
		4	
4		5	
		6	
5		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE C



Ordre de rotation : 2-3-4-5-1

70

2

3

4

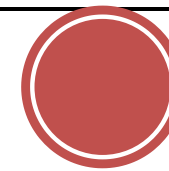
5

1

Noms & prénoms des élèves	Ecoles
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13.	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE D



Ordre de rotation : : 2-3-4-5-1

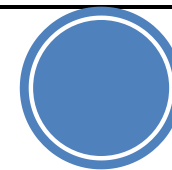
71

2		
3		
4		
5		
1		

Noms & prénoms des élèves	Ecoles
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE E

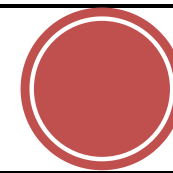


Ordre de rotation: 3-4-5-1-2

72	3		Noms & prénoms des élèves	Ecoles
			1	
			2	
	4		3	
			4	
			5	
	5		6	
			7	
			8	
	1		9	
			10	
			11	
	2		12	
		13		

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE F

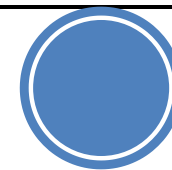


Ordre de rotation : 3-4-5-1-2

73	3			
	4			
	5			
	1			
	2			
			Noms & prénoms des élèves	Ecoles
			1	
			2	
			3	
			4	
			5	
			6	
			7	
			8	
			9	
			10	
			11	
			12	
			13	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE G



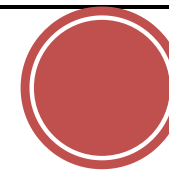
Ordre de rotation : 4-5-1-2-3

74

74	4		Noms & prénoms des élèves	Ecoles
			1	
			2	
	5		3	
			4	
	1		5	
			6	
			7	
	2		8	
			9	
			10	
			11	
	3		12	
		13		

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE H



Ordre de rotation : 4-5-1-2-3

75

4

5

1

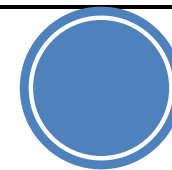
2

3

Noms & prénoms des élèves	Ecoles
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE 1



Ordre de rotation : 5-1-2-3-4

76

4

5

1

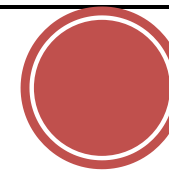
2

3

Noms & prénoms des élèves	Ecoles
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13.	

Renc'arts circassiens CM1-2

EQUIPE J



Ordre de rotation: 5-1-2-3-4

77

4			
		Noms & prénoms des élèves	Ecoles
5		1	
		2	
1		3	
		4	
2		5	
		6	
3		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	

Le sport scolaire de l'École publique



Le sport scolaire de l'École publique



Renc'Arts circassiens

78 Mon brevet de participation :



CYCLE 3 CM1-2

Renc'Arts circassiens

Mon brevet de participation :



CYCLE 3 CM1-2

☆ATELIER1 :.....

☆ATELIER 1 :.....

.....: ATELIER 2☆

.....: ATELIER 2 ☆

☆ATELIER 3 :

☆ATELIER 3 :

79: ATELIER 4☆

.....: ATELIER 4 ☆

☆ATELIER 5 :

☆ATELIER 5 :

Mon Atelier préféré : pourquoi ? + 1 nom de cirque célèbre

Mon atelier préféré : pourquoi ? + 1 nom de cirque célèbre