

Sujet inédit – Activités circassiennes, Cycle 3

➤ Éléments de réponse pour l'exposé

NB. Choix est fait pour ce sujet de ne pas rédiger un exposé type mais de vous détailler des éléments de réponses dans lesquels vous pouvez puiser pour construire votre propre argumentaire.

Travail préalable

1- Analyser le sujet

- Cycle : non spécifié
- Niveau de classe : CM1
- Champ d'apprentissage du programme : non précisé
- APSA support : activités circassiennes
- Contexte : Les élèves ont déjà vécu un module d'enseignement de jeux collectifs.
- Objectif(s) : mémoriser et présenter un numéro formé d'un enchaînement comportant plusieurs formes de jonglage et utilisant plusieurs engins, seul ou à plusieurs, et comportant une entrée, un milieu, une fin.
- Progression : 3 séances du module

2- Compléter le sujet

- Cycle : cycle 3
- Champ d'apprentissage du programme : deux champs d'apprentissage peuvent être abordés en cirque « adapter ses déplacements à des environnements variés » ou « s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ». Le sujet nous incite à développer ce second champ d'apprentissage car il parle d'un numéro à créer.
- APSA : support : le sujet parle d'activités circassiennes mais les objectifs semblent parler de jonglage. On pourra donc spécifier les contenus pour l'activité jonglerie.

3- Lister et trier les idées personnelles et faire des choix

Le cirque par sa valence artistique est très proche de l'activité danse. Cf. Mémo 6. Voici quelques pistes pour approfondir les éléments de réponse.

a- Connaissance de l'activité

À l'école, on parle souvent d'« arts du cirque » plutôt que de « cirque ». Cette dernière appellation conduit à des représentations technicistes de l'activité où l'élève serait amené à reproduire des formes corporelles codifiées (cascade trois balles, ascenseur au diabolo...). Dans le cadre de cet exposé, il semble opportun de développer la valence artistique du cirque. Pratiquer les arts du cirque par le biais d'activités circassiennes c'est aussi, et avant tout, pratiquer une activité de **création et de communication** de sens. Il n'est absolument pas obligatoire de faire appel uniquement à un répertoire gestuel codifié (techniques de jongle, d'équilibre, de voltige). Il est possible, au contraire, de s'appuyer sur les **créations** de techniques les plus personnelles de l'élève circassien pour l'aider à enrichir son répertoire gestuel et son imaginaire.

→ L'enseignant veillera à faire créer les figures par les élèves plutôt que de présenter des figures techniques telles que les colonnes, la cascade etc. On peut aussi leur demander de reproduire des figures inventées par les autres élèves de la classe qui seraient réunies dans un répertoire de figures communes.

Cependant, les arts du cirque sont à la frontière entre la danse et les activités de prouesse codifiée (gymnastique et gymnastique rythmique), c'est pourquoi il ne faut pas oublier le caractère « spectaculaire » et donc la nécessaire recherche de prouesse dans les activités circassiennes.

→ Cette prouesse pourrait se mesurer par le nombre d'objets mis en jeu mais aussi par les trajectoires explorées, les engins manipulés etc. Exemple : dans « la machine à jongler » ou dans « notre circuit de balles », combien de balles avons-nous réussi à mettre en mouvement ?

Enseigner les arts du cirque à l'école, c'est donc aider l'élève à trouver les moyens de :

- s'éloigner de l'exploitation spontanée de l'objet : utiliser des objets ordinaires de manière extraordinaire

→ Il n'est pas nécessaire d'utiliser les objets traditionnels de la jongle pour faire du cirque. On peut ainsi créer des numéros de jongle avec les ballons (basket, handball, GR...), les objets sportifs tels que les raquettes et les balles de tennis, de tennis de table, les frisbees mais aussi des objets du quotidien comme des cartons, des bouteilles en plastique, etc.

- savoir utiliser des engins extraordinaires de manière de plus en plus performante. . Il s'agit d'exploiter les engins de la jongle (anneaux, balles, massues, diablo...) en recherchant à démontrer un certain niveau de prouesse → Au regard du sujet qui engage plutôt à développer des objectifs de création, il semble plus opportun d'exploiter des objets du quotidien et de les détourner de leur usage spontané (lien avec les arts plastiques possibles : le détournement de l'objet)

- accepter d'être « acteur, jongleur, acrobate... » et spectateur critique → L'élève n'est pas seulement jongleur (reproducteur d'une technique de jongle). Il est aussi spectateur et créateur. Lors de la mise en place du numéro, le rôle du spectateur devra être spécifié. On pourra lui demander de regarder si les consignes ont été respectées ou d'observer dans le numéro « qu'est-ce que les élèves ont fait qu'aucun autre groupe n'a déjà fait ? » Exemple : dans leur numéro, les élèves ont utilisé un banc pour faire rouler la balle dessus ; ils ont utilisé des raquettes de tennis pour faire rouler la balle dessus ; ils ont utilisé des raquettes de tennis pour se transmettre la balle lors du passing...

- pour concevoir et réaliser un moment circassien où il s'exprimera grâce à des techniques corporelles nouvelles ou codifiées

→ Dans le cadre du sujet, l'élève sera créateur de ses propres techniques et reproducteur des figures inventées par ses camarades. C'est pourquoi, au sein du numéro, on pourra demander à chaque élève de reproduire au moins 3 mouvements issus du répertoire de la classe...

Les arts du cirque se composent de très nombreuses pratiques qui peuvent parfois perdre l'élève et l'inciter à rechercher avant tout l'exploitation technique de la pratique. C'est pourquoi, dans le cadre de notre enseignement, nous ne proposerons que la jonglerie, les acrobaties collectives et individuelles ainsi que les activités d'équilibre.

→ Dans le cadre du sujet, nous choisissons de présenter des situations s'appuyant sur la jonglerie. Mais la démarche comme les objectifs sont transposables à l'ensemble des activités circassiennes.

Les enjeux des arts du cirque à l'école

L'enjeu pour l'élève est de se produire **devant** les autres, **avec** les autres, afin de démontrer une réponse inhabituelle à une consigne tout en cherchant la prouesse et à communiquer avec les spectateurs.

→ La situation de référence est donc le numéro dans lequel l'élève devra montrer des figures inventées ou non seul ou à plusieurs. Il aura donc à présenter au sein de ce numéro des passings (figures à plusieurs jongleurs) et des solos. Ces solos peuvent être présentés les uns après les autres ou dans le cadre d'un « unisson de jongle » (Chaque élève propose un mouvement et tous les jongleurs les reproduisent les uns après les autres en même temps... Comme on parle de phrase de danse on peut parler d'une phrase de jongle).

Il devra alors :

- être capable de rendre lisible et reproductible son mouvement ;

→ L'élève doit expliquer son mouvement aux autres et donner les moyens de réussir.

- accepter d'être :

- * circassien (reproducteur du mouvement d'un autre), créateur, metteur en scène (créateur de ses propres mouvements mais aussi transmettre ses mouvements aux autres).

- * regardé, jugé dans des mouvements imposés ou qu'il a lui-même choisis (il devra alors choisir des mouvements qu'il est capable de faire sans que les balles ou les engins ne tombent).

- * partenaire et d'entrer en relation avec l'autre, d'être à l'écoute de l'autre.

- * spectateur (accepter de regarder) et critique (accepter de guider).

Les ressources sollicitées

Sur le plan moteur :

- développer la maîtrise de l'équilibre, **l'adresse**, **la coordination**, dissociation segmentaire, de l'orientation du corps dans l'espace

Sur le plan cognitif :

- développer la créativité
- connaître et construire des figures nouvelles
- **prendre rapidement des décisions**
- lire un numéro
- relever des indices pertinents pour évaluer le niveau de prouesse d'une figure, un numéro

Sur le plan affectif :

- développer la sensibilité
- apprendre à contrôler ses émotions en situation de difficulté
- accepter d'être regardé(e)
- développer le pouvoir expressif du corps

Sur le plan social

- **prendre les autres en compte**
- **communiquer avec les autres**
- **s'intégrer dans un groupe**

→ Une partie de ces ressources (en gras) sont développées par la pratique des jeux collectifs. Il peut être intéressant dans l'exposé de souligner ces points communs pour mieux ensuite préciser les spécificités artistiques des activités circassiennes. En d'autres termes exploiter les activités circassiennes après un module de jeux collectifs c'est exploiter les ressources

sociales et les manipulations spécifiques déjà développées non plus à des fins de confrontation mais à des fins créatrices. Il faudra donc mettre l'accent sur la nécessité de **coopérer pour mieux créer**.

b- Les démarches pédagogiques liées à l'activité

La démarche d'enseignement

La démarche d'enseignement à exploiter est la démarche de création car elle permet d'engager tous les élèves dans une pratique créative et motivante leur permettant d'oser agir **PARMI, AVEC, DEVANT** et **POUR** les autres.

- Il s'agira donc d'enseigner selon une démarche basée sur le processus de création qui pourra être complétée d'un apport technique afin d'enrichir le répertoire des élèves et de permettre à chacun de trouver les gestes qui lui ressemblent pour mieux les transformer

- La démarche d'enseignement des arts du cirque s'appuie sur l'évolution du cirque et avant tout sur le nouveau cirque voire le cirque contemporain. Désormais, la technique n'est plus l'objet premier du spectacle mais s'intègre totalement à un projet artistique plus large destiné à émouvoir, surprendre, raconter. Le numéro de vos élèves ne sera donc pas l'enchaînement de différentes techniques évalué selon des critères de prouesse mais bel et bien un **numéro** dans lequel les élèves auront à développer un argument.

Exemple : et si nous étions les engrenages d'une machine à jongler...

- Amener l'élève à participer et à découvrir les différents rôles du circassien (acteur, créateur, spectateur) mais aussi la nécessaire transversalité des arts du cirque (aujourd'hui, le circassien n'est plus un spécialiste d'une technique mais bel et bien un acrobate, acteur, musicien, danseur...)

- Enseigner **selon une démarche d'enseignement basée sur le processus de création** qui pourra être complétée d'un apport technique afin d'enrichir le répertoire des élèves :

- **solliciter** : l'élève ose entrer dans l'activité grâce à des inducteurs qui lui permettent de créer rapidement sa propre technique

Exemple : la machine à jongler. Chaque élève est un rouage d'une machine. Il doit transmettre l'engin à son voisin d'une manière différente que les autres rouages.

- **diversifier** : l'élève explore tous les possibles de la figure créée

Exemple : trouver toutes les façons de se faire passer la balle de main gauche vers la droite (en se la donnant, avec un rebond au sol, en se la lançant, en se la lançant selon une trajectoire tendue, en se la passant derrière le dos, sous la jambe, etc.).

- **enrichir** : l'élève transforme les figures trouvées en jouant avec les composantes créatives

Exemple : transformer le mouvement de jongle d'un camarade en ajoutant une action avec le corps ; Ex : A lance en l'air la balle et la reçoit à deux mains. B ajoute : taper dans les mains pendant le trajet aérien de la balle, C ajoute : tourner sur soi-même ; D ajoute : s'asseoir et se relever, etc.

- **choisir et partager** : l'élève ou le groupe d'élèves choisit les figures qu'il garde et transmet.

Exemple : chaque élève propose un mouvement qu'il a créé et lui donne un nom. Il devra l'apprendre au membre de son groupe.

Ex : la toupie-panier : je fais rebondir la balle au sol. Pendant le trajet aérien de la balle, je tourne sur moi-même puis je forme un cercle avec mes mains (le panier) et la balle rentre dans le panier

- **répéter** : l'élève ou le groupe d'élèves stabilise, reproduit les figures et liaison pour les lier, les faire se succéder dans un ordre et un espace anticipés. Exemple : nous faisons d'abord la toupie, puis le panier puis nous faisons la toupie-panier. Dans le cadre de cette répétition, les élèves doivent adapter les mouvements

retenus pour que l'ensemble du groupe soit en réussite. L'élève devra alors trouver un juste compromis entre prouesse et maîtrise.

- **démontrer**: les élèves démontrent comment ils ont répondu aux différentes consignes imposées et tentent de surprendre les spectateurs.

Exemple : proposer un numéro dans lequel il y a un début, une fin et dans lequel il y a au moins un passing (échange d'objets entre jongleurs) et une jongle individuelle pour chaque élève. Pour surprendre on peut raconter une histoire, utiliser des objets ordinaires de manière extraordinaire (ex : mon frisbee est un plateau sur lequel je pose ma bouteille... Il va me servir ensuite à projeter la bouteille à mon partenaire et je lancerai ensuite le frisbee à mon autre camarade qui l'utilise comme une raquette avec la balle de tennis de table...)

- **remédier**: les élèves conservent « les bonnes idées » et découvrent les procédés créatifs (ce qui nous permet de surprendre, d'épater, de transformer le réel...)

Exemple : si nous faisons tous le même mouvement et que l'un d'entre nous fait un autre mouvement, les spectateurs ont tendance à le regarder. On peut aussi être tous en statue et chacun se met progressivement en mouvement pour accumuler le nombre de jongleurs.

Quelques pistes pédagogiques

- Faire travailler les élèves dans une tenue adéquate dans une salle isolée.
- Prévoir un temps de mise en disponibilité pour rendre l'élève disponible aux autres (acteurs, partenaires, spectateurs), à l'espace de création et de pratique, aux spécificités de la leçon (créer, reproduire, rechercher la prouesse, entrer en contact, mémoriser...).

Exemple de mise en disponibilité : **la ballade du clown**. Un leader et des suiveurs se déplacent en file indienne. Le leader propose une manière de se déplacer en répondant à la consigne du professeur (ex : se déplacer en saluant le public). Les suiveurs doivent reproduire le geste à l'identique. Au signal sonore, le leader passe à la fin de la file indienne. Le nouveau leader propose alors une autre façon de se déplacer en saluant le public.

- Utiliser des supports sonores variés afin de favoriser l'imaginaire et la création.

→ Une musique de film est souvent plus porteuse qu'une musique de cirque traditionnel.

- Utiliser des moments de silence lors des jeux d'écoute de concentration.
- Proposer toujours des moments de démonstrations.

Dans la situation de référence il peut être intéressant de proposer une scène de type circassienne (en cercle) pour que les élèves apprennent à s'organiser dans tout l'espace et en fonction des spectateurs.

- Créer et démontrer collectivement.

→ Le numéro de référence sera nécessairement un numéro collectif.

- Pour chaque démonstration, le lieu sera toujours clairement matérialisé. Il revêt alors un caractère « sacré ». Quand l'élève entre dans ce lieu, il doit être en posture d'acteur et les spectateurs doivent respecter le silence.

- Lorsqu'il démontre, l'élève doit avoir un cahier des charges clair.

Exemple : proposer un passing à 6 jongleurs puis deux passings à 3 jongleurs et enfin proposer 6 jongles individuelles différentes.






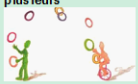














- Démontrer devant un public averti. Les spectateurs ont des observables à retrouver, un cahier des charges à valider, une grille de lecture...

Exemple : y a-t-il un début et une fin ? Quelles figures ont-ils choisies dans le répertoire des figures que nous avons créées avec toute la classe ? Qu'a fait ce groupe que les autres groupes n'avaient pas fait ?

- Toujours démontrer devant un public proportionné. Si 5 élèves démontrent, on fera en sorte dans un premier temps qu'ils montrent leur numéro à 5 autres élèves qui à leur tour leur démontreront leur réponse à la consigne. Les démonstrations par demi-groupes répondent à cette nécessité.

- Évaluer une « démonstration » (regardez comment nous avons répondu à la consigne) et non pas une « monstration » (regardez-nous) en observant, lors d'une production collective face aux autres élèves, des critères simples tels que le respect des consignes, la clarté et la lisibilité des espaces ou des trajets ou la variété dans l'utilisation des engins...

- Exemple d'évaluation possible

Je suis capable de	Elève	Enseignant
 de jongler seul	avec une balle de plusieurs manières	
	avec deux balles de plusieurs manières	
	avec trois balles	
	avec trois balles de plusieurs manières	
	figures acquises :	
 de jongler à plus ieurs	en simultané avec autant de balles que de jongleurs	
	en alterné avec _ balles pour 2 jongleurs	
	en alterné ave _ balles pour 6 jongleurs	
d'inventer des figures de jongle seul(e) ou à plus ieurs originales		
mémoriser et présenter un numéro		
choisir une figure avec laquelle je suis sûr (e) de réussir mon numéro		
rester concentré(e) durant tout le numéro		
choisir un rôle qui convient à ma personnalité		
d'analyser le numéro de mes camarades		
Je colorie le nombre de balles correspondant à mon niveau <ul style="list-style-type: none"> - 1 balle : je ne sais pas faire - 2 balles : je suis presque capable de le faire - 3 balles je sais le faire 		

Comment aider l'élève à créer ses propres figures en jongle

L'élève répondra à la question « Que puis-je faire avec cet objet »

- Lancer rattraper,
- Lancer à partenaire,
- Tenir l'engin en équilibre,
- Faire rouler l'engin sur le corps ou sur le sol,
- Faire glisser,
- Bloquer l'engin après l'avoir lancé avec le corps ou avec un autre objet (ex : recevoir la balle dans un carton),
- Faire rebondir l'objet sur le sol ou sur le corps,
- Utiliser le corps comme obstacle, pour faire rebondir, pour lancer,
- Faire tourner l'objet en avant, en arrière, sur le côté,
- Trouver un départ ou une fin à l'enchaînement de jongle,
- Varier la hauteur des lancers ; l'amplitude des gestes ; la vitesse ou le rythme,
- Changer la position du jongleur (debout, assis, à genoux, allongé, de dos en équilibre sur...),
- ...

Faire évoluer une figure de jongle

L'élève répondra à la question « Que puis-je faire de plus dur maintenant que je sais faire cette figure »

- ajouter un engin,
- réaliser la même figure de la main droite et de la main gauche,
- changer d'engin,
- changer la manipulation (mains vers le haut/bas, main croisée, dans le dos...),
- augmenter l'incertitude des trajectoires en lançant plus haut, plus large, plus vite, plus tourné (ex : massue),
- changer la trajectoire,
- cumuler deux mouvements,
- ajouter des déplacements,
- ajouter une tâche à effectuer avec le corps (lancer, tourner sur moi-même, rattraper),
- ajouter une autre spécialité circassienne (jongler en équilibre sur une poutre),
- augmenter le nombre de jongleurs,
- jouer sur l'expression, le rythme...,
- ...

c- Les connaissances sur l'élève et leur implication sur votre démarche pédagogique

Champ d'apprentissage

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

Attendus de fin de cycle 3

- 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.

Compétences visées/travaillées durant le cycle 3

- 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

Les ressources des programmes ne donnant que très peu de détails quant aux compétences à développer en cirque, nous vous proposons quelques pistes à titre indicatif.

En tant que jongleur

- Réaliser et enchaîner, seul ou à plusieurs, différentes formes d'action, codifiées ou non, avec plusieurs engins dans les activités de jonglerie: jongler, lancer, rattraper, faire tourner, passer...
- Jongler de plus en plus haut, de plus en plus vite, de plus en plus longtemps, en variant les positions du corps, sur des surfaces surélevées, étroites, mobiles, mouvantes, seul ou avec des partenaires, en variant les objets et leur nombre.
- Ajuster les gestes de jonglage ou les trajectoires de lancers à la forme de l'engin et à la distance des partenaires.

En tant que circassien

- Mémoriser et présenter un numéro formé d'un enchaînement comportant plusieurs formes de jonglage et utilisant plusieurs engins, seul ou à plusieurs, et comportant une entrée, un milieu, une fin.
- Connaître les composantes d'enrichissement du mouvement et de l'exploitation de l'objet (corps, vitesse, trajectoire, trajet, objet...).
- Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives, ses possibilités de performance ; choisir un matériel avec lequel on est sûr de réussir sa prestation.
- Varier les modes de communication (rôles meneur/mené ; imitation ; pratique en miroir).
- Reconnaître, exprimer, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté où l'on se produit devant les autres, en contact avec les autres : rester concentré, « rester dans l'action ».

En tant que co-créateur

- Traiter les activités de jonglerie pour construire un numéro : une entrée, un milieu, une fin, en solo, en duo, ou en trio et plus, en « embarquant » le spectateur pour le surprendre et le troubler.
- Prévoir la durée de son numéro pour le réaliser sans s'arrêter en cours d'exécution.
- Proposer des types de jonglage, d'échanges, d'actions diverses pour composer un numéro à plusieurs en fonction d'un risque reconnu et apprécié : choisir les mouvements en respectant un juste dosage entre le risque, le courage, le comique et la poésie.
- Adapter ses réponses et ses efforts aux caractéristiques de l'objet, du groupe, du numéro en fonction de la difficulté de la tâche.
- Choisir un rôle qui convient à sa personnalité, se produire devant les autres pour s'engager dans une situation de risque mesuré.

En tant que spectateur

- Devenir un spectateur avisé, savoir porter un regard sensible et pas simplement un regard en attente de l'exploit.
- Communiquer son ressenti aux circassiens.
- Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : trajectoires diversifiées des différents objets à jongle, identifier et décrire différentes actions et leurs principes, en spécifiant la position du corps et de ses segments.
- Tenir le rôle de spectateur dans le calme ; observer selon des critères de plus en plus complexes ; échanger sur la production des autres ; extraire des règles de communication, des procédés artistiques.

Mais aussi

- Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée
- Gérer son effort et sa concentration pour tenir le temps d'un numéro
- Accepter de répéter pour progresser
- Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : règles de composition de sécurité, d'efficacité.
- Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme l'élaboration à plusieurs d'un numéro).
- Communiquer et travailler avec les autres, rechercher et maîtriser des risques, chercher de nouvelles idées, prendre des initiatives.
- Montrer aux autres ce que l'on propose de faire, observer ce que proposent les autres, adopter à plusieurs le projet...
- Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir.
- Assurer plusieurs rôles : acteur (celui qui montre), spectateur (celui qui regarde) de créateur (celui qui monte le numéro et qui fait ses choix), de scénographe (celui qui donne à voir et qui met en valeur le numéro) mais aussi d'observateur et d'évaluateur pour aider à l'apprentissage (à partir de critères précis).

d- Les liens avec les autres disciplines

Les arts du cirque permettent de développer de nouvelles capacités motrices mais doivent avant tout être pratiqués pour développer des compétences et des savoirs liés au domaine artistique.

C'est d'abord l'expérience commune du processus de création dans les activités à l'école qui permet à l'élève de tisser des liens entre les disciplines et de s'approprier la démarche créative.

- **Découvrir et exploiter les procédés créatifs** : l'espace et les volumes en arts plastiques, l'espace de démonstration et l'espace d'exposition (les performances artistiques), le détournement de l'objet en art...
- **Construire un regard nouveau sur les arts** : apprendre à donner son avis, à percevoir une œuvre, tant graphique que musicale, chorégraphique ou circassienne.
- **Découvrir d'autres arts vivants** tels que la danse, les différentes formes de cirque (traditionnel, nouveau, contemporain, théâtral).
- **Découvrir des spectacles** et se rendre sur les lieux de création et de production.
- **Situer un artiste, un numéro** dans une famille, un style, un courant artistique.
- **Découvrir l'interpénétration des arts** : une œuvre musicale ou plastique au service d'un numéro (ex : l'atelier du peintre du cirque Plume).

Pour aller plus loin : collectif *Guide 3 en 1, élémentaire*, RAAB, 2013

e- Pour vous aider à répondre au sujet

En précisant que les élèves ont déjà effectué un module de jeux collectifs, le sujet nous incite à développer un travail collectif des élèves. C'est pourquoi il nous semble judicieux de mettre l'accent sur les activités de jongle de type passing. Celles-ci ont l'avantage de mettre de nombreuses balles en jeu tout en restant extrêmement accessibles (il y a parfois 5 balles en mouvement mais il y a 6 jongleurs). Ces formes collectives sont très motivantes et permettent aussi à l'élève d'enrichir son répertoire moteur mais aussi d'adapter son action à son partenaire.

→ Il peut être intéressant de mettre en exergue les liens entre jongle collective et les manipulations spécifiques des jeux collectifs. En effet, on peut supposer que les élèves ont déjà eu à adapter leurs gestes aux autres joueurs, à envoyer une balle à un partenaire, à adapter des trajectoires en fonction de la phase du jeu ... C'est pourquoi il peut être intéressant d'utiliser les engins des sports collectifs tels que les ballons de handball, de volley, de basketball voire même les ballons de rugby pour apprendre à transformer un geste utile en un geste artistique (apprendre à s'éloigner du réel).

Les situations ci-après ainsi que l'extrait du module d'enseignement sont issus de l'ouvrage collectif *Guide 3 en 1, élémentaire*, RAAB, 2013

Exemple des trois premières séances d'un module

Séances	Objectifs	
1	Mémorisation et réalisation d'un échange à plusieurs de plusieurs objets (passing à 6 jongleurs)	« Le circuit de balles »
2	Première entrée dans le projet de création collectif	« la machine à jongler »
3	Enrichissement du projet collectif : exploitation de nouveaux engins et de l'espace scénique	« La machine à jongler. Et si... »
	pour produire une émotion	
4	Composition du numéro collectif de jongle	« Notre premier numéro de jongle »

Détail des situations

<p>« Le circuit de balles » Le but de l'élève est de faire circuler un (puis plusieurs) ballon(s) sans qu'il(s) ne tombe(nt). Un ballon tombé est un « ballon mort ».</p>	<p>Organisation matérielle et humaine Groupes de 6 élèves répartis en cercle dans les espaces de jongle matérialisés.</p>
<p>1- mise en place du « circuit du ballon ». Les élèves débutent avec un seul ballon pour le groupe. Un jongleur lance le ballon à un autre jongleur (il n'a pas le droit de passer à un de ses deux voisins). Il croise alors les bras pour signifier qu'il a déjà eu l'engin. Le deuxième jongleur lance alors à un troisième jongleur, etc. Le dernier jongleur fait parvenir l'objet au premier élève. Le circuit de balle est alors mis en place.</p> <p>2- mémorisation du « circuit du ballon ». les élèves doivent refaire exactement le même trajet, mais cette fois-ci sans croiser les bras. Le trajet doit être strictement identique que précédemment.</p> <p><u>Attention</u> : l'élève ne peut lancer à son partenaire que s'il le regarde ! S'il ne le regarde pas il garde le ballon en main et attend qu'il le regarde (il est possible de l'appeler si nécessaire).</p> <p>3- complexification : « le circuit des ballons » Le but est de mettre en mouvement le plus grand nombre de ballons possible sans jamais avoir de ballons morts. Une fois que le ballon a effectué un tour sans jamais « mourir », on peut intégrer un autre ballon.</p> <p><i>Attention : Les élèves devront respecter la règle suivante : n'intégrer un nouveau ballon que s'il n'y a eu aucun ballon mort lors du circuit de ballons. S'il y a un ballon mort, enlever un ballon pour travailler à nouveau le circuit de ballons (ex : les élèves avaient 3 ballons et un ballon est mort, ils recommencent le circuit avec 2 ballons).</i></p> <p><i>Un défi possible est d'avoir 5 ballons pour 6 jongleurs.</i></p> <p><i>Pour aider les élèves dans la mise en œuvre de ce but « pas de balles mortes » vous pouvez faire évoluer la situation sous forme de jeu. Tous les circuits se mettent en marche en même temps. Tout ballon perdu enclenche l'arrêt du circuit. Le but des élèves est alors d' « être les derniers en mouvements ».</i></p>	
<p><u>Les règles d'efficacité à trouver avec les élèves</u></p> <p>Règle 1 : Dans un passing, quand une balle « meurt », on ne part pas la rechercher car sinon on casse le rythme du passing.</p> <p>Règle 2 : Dans un passing collectif, on ne passe à son partenaire que s'il nous regarde sinon il ne pourra pas percevoir la balle et il ne pourra pas la rattraper !</p> <p>Règle 3 : Si mon partenaire n'est pas prêt (il ne me regarde pas ou il a déjà une balle en main), j'attends avec la balle en main jusqu'à ce qu'il me regarde.</p>	
<p>« La machine à jongler » Le but est de faire circuler une (puis plusieurs) balle(s) sans qu'elle(s) ne tombe(nt). Une balle tombée est un « balle morte ».</p>	<p>Organisation matérielle et humaine Groupes de 6 élèves répartis par groupe autour des espaces de jongles matérialisés.</p>
<p>1- Mise en place des rouages de la machine : Les élèves débutent avec une seule balle pour tout le groupe. Un premier élève se positionne au sein de l'espace de jongle et propose une manière de lancer la balle. Il effectue plusieurs fois la même action pour que la balle retombe toujours au même endroit. Le jongleur suivant entre alors dans l'espace de jongle et se place à l'endroit où la balle est tombée le plus souvent. À son tour, il lance l'objet à un autre endroit. Mais comme il est un nouvel engrenage de la machine, il doit impérativement trouver une autre façon de transmettre l'objet. Le troisième engrenage (élève) entre alors dans l'espace de jongle et se place là où l'objet arrive le plus souvent. Ceci se répète jusqu'au dernier engrenage. Comme pour le circuit de balle, celui-ci fait</p>	

parvenir la balle au premier engrenage (en respectant la consigne je trouve une manière différente des autres engrenages pour transmettre la balle). Les rouages sont ainsi mis en place.

2- Mise en marche de la machine : Une fois les engrenages (élèves) mis en place, le but est de faire parvenir la balle au premier rouage sans qu'elle ne tombe (« Aucune balle morte ») Les élèves doivent refaire exactement le même trajet et les mêmes gestes.

Principe de cette machine : la balle circule d'engrenage en engrenage (= jongleur) et revient toujours à son point de départ. Il s'agit donc d'un passing simple (1 balle échangée).

3- Complexification : ajouter des balles. Une fois que la balle a effectué un tour de la machine sans jamais « mourir », on peut intégrer une nouvelle balle. Le but est de parvenir à faire circuler le plus grand nombre de balles possible sans jamais avoir de balles mortes. Pour cela on respectera la règle suivante : intégrer une nouvelle balle que s'il n'y a eu aucune balle morte. S'il y a une balle morte, enlever une balle pour travailler à nouveau la machine avec un objet de moins.

Un défi possible est d'avoir 5 balles pour une machine de 6 jongleurs.

Pour aider les élèves dans la mise en œuvre de ce but « pas de balles mortes », l'enseignant peut faire évoluer la situation sous forme de jeu. Toutes les machines se mettent en marche en même temps. Toute balle perdue enclenche l'arrêt de la machine. Le but des élèves est alors d'« être la dernière machine en marche ».

4- Composition. Les élèves organisent leur numéro en construisant un début et une fin à leur numéro et en répondant aux questions suivantes :

- Commençons-nous sur scène ou en dehors de la scène ?
- Comment la machine se met-elle en marche ?
- Comment la machine s'arrête-t-elle ?
- Finissons-nous sur scène ou en dehors de la scène ?

5- Démonstration. Un groupe démontre à un autre groupe (ex : Le groupe A démontre au groupe B ; le C démontre au D). Attention chaque groupe démontre dans son espace de création, ce sont les spectateurs qui se déplacent (ex : les élèves B se répartissent autour de l'espace du groupe A pour regarder la machine à jongler du groupe A).

Les spectateurs observent les propositions en cherchant à répondre à la question « qu'ont-ils fait que nous n'avons pas fait ? ». On inverse ensuite les rôles.

Attention : les nouveaux spectateurs se déplacent pour rejoindre l'espace de jongle des nouveaux jongleurs (ex : les spectateurs A se déplacent à l'espace de jongle B pour regarder le groupe B).

« La machine à jongler. Et si... »	Organisation matérielle et humaine
Transformer sa machine en fonction de la consigne tirée au sort	Groupes de 6 élèves répartis autour des espaces de jongles matérialisés
<p>1- tirage au sort et expérimentation des consignes « et si.. » : Chaque groupe envoie un de ses jongleurs tirer au sort un « et si... » (= consigne de création).</p> <p><u>Exemple de consignes tirées au sort</u></p> <p>« Et si désormais vous utilisiez des cartons plutôt que des balles pour votre machine à jongler... » → Le travail avec des cartons transforme la motricité des élèves mais surtout leur permet d'entrer dans le jeu d'acteur. En effet, souvent les élèves découvrent que les cartons peuvent faire référence à un déménagement et créent alors un numéro avec des déménageurs transportant des cartons lourds, fragiles, etc.</p> <p>« Et si vous aviez plusieurs objets sportifs pour faire votre numéro... » (raquettes, ballons de basket ; frisbee, panier de basket, cerceaux...) → Les objets sportifs permettent de varier les manipulations mais aussi incitent les élèves à créer des personnages et un univers : le tennisman, le basketteur, etc.</p> <p>- « Et si vos balles étaient... » → Le travail « et si ma balle était... » permet aux élèves de développer un imaginaire quant à l'état de la balle. Celle-ci peut être lourde, légère, fragile, puante, etc.</p> <p>- « Et si vos balles devaient effectuer un parcours sur ou dans des engins... » (ex : paniers de basket, banc, etc.) → Le travail en parcours permet aux élèves</p>	

d'utiliser des éléments scéniques tels que les bancs ou des paniers. Ainsi la balle peut rouler sur le banc, être lancée dans un carton que mon camarade tient. Celui-ci la renvoie à un partenaire qui la fait passer dans un tunnel, etc.

Chaque groupe doit alors reconstruire son numéro en fonction du « et si... » tiré au sort.

2- Démonstration : idem machine à jongler.

3- Démonstration collective

Chaque groupe montre à tous les autres groupes.

→ Les élèves découvrent que la machine à jongler peut raconter une histoire et que les objets variés peuvent conduire à de nouvelles pistes d'enrichissement.

« Notre premier numéro de jongle »	Les élèves forment les groupes de 6 élèves. Ils sont répartis par groupe autour des espaces de jongle matérialisés
<p>1- composition, répétition</p> <p>Reprendre la première machine à jongler et l'enrichir avec toutes les propositions faites.</p> <ul style="list-style-type: none">- Choisir les objets que vous souhaitez manipuler.- Varier les manipulations, les chemins de jongle et les trajectoires.- Utiliser une scénographie.- Raconter une histoire.- Utiliser d'autres engins pour propulser vos engins.- ... <p>2- : Démonstration : idem machine à jongler</p> <p>3-Démonstration collective : chaque groupe démontre aux trois autres groupes afin que tous les élèves aient vu l'ensemble des prestations.</p>	

Vous avez ici tous les éléments pour répondre au sujet. À vous de jouer !

➤ Entretien avec le jury

Nous vous proposons des questions possibles posées par les membres du jury. Il est bien entendu que dans le cadre du concours, d'autres directions pourraient être choisies et que le contenu de l'exposé ainsi que les réponses lors de l'entretien déterminent largement l'enchaînement des questions.

Nous ne construisons pas les réponses détaillées mais vous indiquons des éléments de réponses.

- Le jonglage doit-il toujours se faire avec du matériel spécifique ? Quel serait l'intérêt d'exploiter le matériel ordinaire des cours d'EPS ?

L'approche par les objets spécifiques de la jongle conduit souvent les élèves à une recherche de performance liée au nombre d'objets en mouvement. En utilisant des objets ordinaires il est difficile de classer les figures en termes de performance mais on peut les classer d'après leur originalité.

Le niveau de manipulation des élèves de cycle 3 amène plutôt à faire le choix de la manipulation de peu d'objets mais de manière variée. De plus, le fait de manipuler plusieurs objets et à plusieurs dans le cadre de passings conduit l'élève à construire les moyens de jongler plus tard avec les objets spécifiques de la jongle.

- Dans le sujet, on ne parle que de la famille « jonglage », quelles sont les autres familles du cirque ?

Les arts du cirque se composent de très nombreuses pratiques qui peuvent parfois perdre l'élève et l'inciter à rechercher avant tout l'exploitation technique de la pratique. C'est pourquoi, dans le cadre de nombreux modules d'enseignement présentés dans les ouvrages pédagogiques de référence ne sont proposées que la jonglerie, les acrobaties collectives et individuelles

ainsi que les activités d'équilibre. Mais il peut y avoir les aériens (trapèze, corde, etc.), les équilibres (main à main,..), les acrobaties, le dressage...

- Pensez-vous que l'appropriation de techniques soit nécessaire à l'école ?

Comment faire alors pour que l'élève enrichisse son répertoire moteur ?

La pratique des activités circassiennes à l'école permet à l'élève de s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique. L'entrée par une démarche technique conduirait à envisager le cirque comme une activité esthétique de prouesse comme la gymnastique. Il y a un code fédéral qu'il faut reproduire. Or le choix d'enseigner les arts du cirque et non pas le cirque conduit à ce que l'élève ne soit pas jongleur mais créateur de sa propre jungle.

Pour enrichir son répertoire de figures, on peut créer le répertoire de la classe et l'élève devra alors, par exemple, être capable de reproduire 5 figures de ce répertoire collectif.

- Est-ce que vous pouvez proposer « Cirque » en maternelle ?

Oui. Le cirque peut permettre à l'élève de maternelle de vivre de nouvelles expériences motrices inhabituelles (de plus en plus déséquilibrées, aériennes, renversées, complexes... sur un matériel de plus en plus spécifique), de vivre l'épreuve circassienne (oser faire) et de prendre des risques mesurés. Il s'agit alors plutôt d'aider l'élève à adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés, comme se déplacer sur des éléments où il a de moins en moins d'équilibre (banc puis poutre ; culbuto), ou sur des engins (échasse, pédalgo...). Mais le cirque peut permettre aussi de développer la compétence « Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique ». L'enseignant devra alors aider l'élève à créer son propre projet artistique à partir des arts du cirque. Les enfants développent alors l'expression par un geste maîtrisé et l'imagination, leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, ...), des équilibres, des manipulations ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue d'être vus, de s'adapter au projet créatif de la classe.

- Est-ce que pour vous, il est nécessaire que ce numéro soit présenté en fin d'année devant les parents ?

Il peut être motivant pour les élèves de construire un spectacle regroupant tous les numéros qui sera présenté aux parents. Cependant, il y a parfois un risque à montrer un travail créatif aux parents car ceux-ci attendent souvent des exploits et n'ont pas toujours les clés pour comprendre ce qui a été réellement appris (comme s'organiser ensemble, créer ensemble, s'éloigner du réel, etc.)

Il semble donc opportun d'expliquer la démarche aux parents avant de leur montrer le travail. Cette explication peut être construite par les élèves sous forme d'exposition des figures inventées (dessins, photos, films...).

Une autre solution serait de faire un échange avec une autre classe qui aurait vécu aussi la démarche de création en arts du cirque.

- Pensez-vous que les élèves doivent aller voir des spectacles de cirque ? Comment guideriez-vous leur regard ?

L'enseignement du cirque se situe à la frontière entre l'EPS et les autres disciplines artistiques. Il est donc important d'aller voir des spectacles, de rencontrer les œuvres.

Difficile de dire si les élèves doivent voir les spectacles avant, après, pendant le module d'enseignement, car souvent le choix des spectacles est très restreint. Mais en fonction du moment, ils peuvent être exploités différemment. Si les élèves découvrent le spectacle avant, il est possible de s'appuyer sur des moments forts pour en extraire les principes qui nous ont touchés (De quoi vous souvenez-vous ? Pourquoi ? Comment réutiliser le principe. Exemple : à un moment un jongleur jonglait avec une bouteille et un autre avec un balai.)

Si les élèves le voient après, on peut leur demander de repérer des moments où les artistes ont fait comme eux. Exemple : comme nous, les jongleurs ont fait un passing à plusieurs ; ils ont fait des figures individuelles de jongle ; ils ont utilisé des rebonds sur le corps, etc.

- Pensez-vous qu'il soit judicieux de faire appel à un intervenant extérieur ? Avez-vous le droit ? Quel est le diplôme conseillé ?

Beaucoup d'enseignants n'enseignent pas par eux-mêmes le cirque et font appel à un intervenant extérieur. Celui-ci devient souvent le soutien technique en expliquant aux élèves comment faire mais est souvent avant tout le fournisseur de matériel spécifique. Celui-ci doit avoir soit le BIAC (Brevet d'Initiateur des Arts du Cirque) soit le BPJEPS option cirque, soit le diplôme d'État de professeur de cirque. Il doit être agréé par le DASEN.

Il n'est pas essentiel d'avoir un intervenant pour enseigner le cirque à l'école. Cependant, si l'enseignant veut travailler avec un partenaire, il est préférable de faire intervenir un artiste circassien afin que celui-ci partage sa démarche, offre son univers (exploitation des procédés artistiques, etc.) et son expérience professionnelle (vivre au sein d'une troupe).

- Quelles autres activités proposeriez-vous à la suite de ce module ?

Il est possible de continuer la manipulation d'objets comme en Gymnastique Rythmique en fonction, cette fois-ci, d'un code imposé.

Il est possible aussi de ré-exploiter le travail de manipulation d'objets et de faire ensuite Ultimate. Ainsi, on pourrait proposer aux élèves de manipuler des frisbees dans le cadre de leurs passings. Il serait alors possible d'organiser très rapidement le jeu « ultimate » car la manipulation spécifique aurait été déjà abordée dans le cadre de la jonglerie.

...