

Site Internet : <http://paris-idf.aeeps.org>

Twitter : @AeepsIDF



LE CONTINUUM DE FORMATION EN ARTS
DU CIRQUE primaire - collège
(et plus si affinités)

OU « L'ART DE LA RENCONTRE »

TWIGGY LEJEUNE-VAZQUEZ

AE-EPS PARIS – 10-12 OCTOBRE 2019

Parcours , continuum : pour l'enseignement des arts du cirque dès l'école

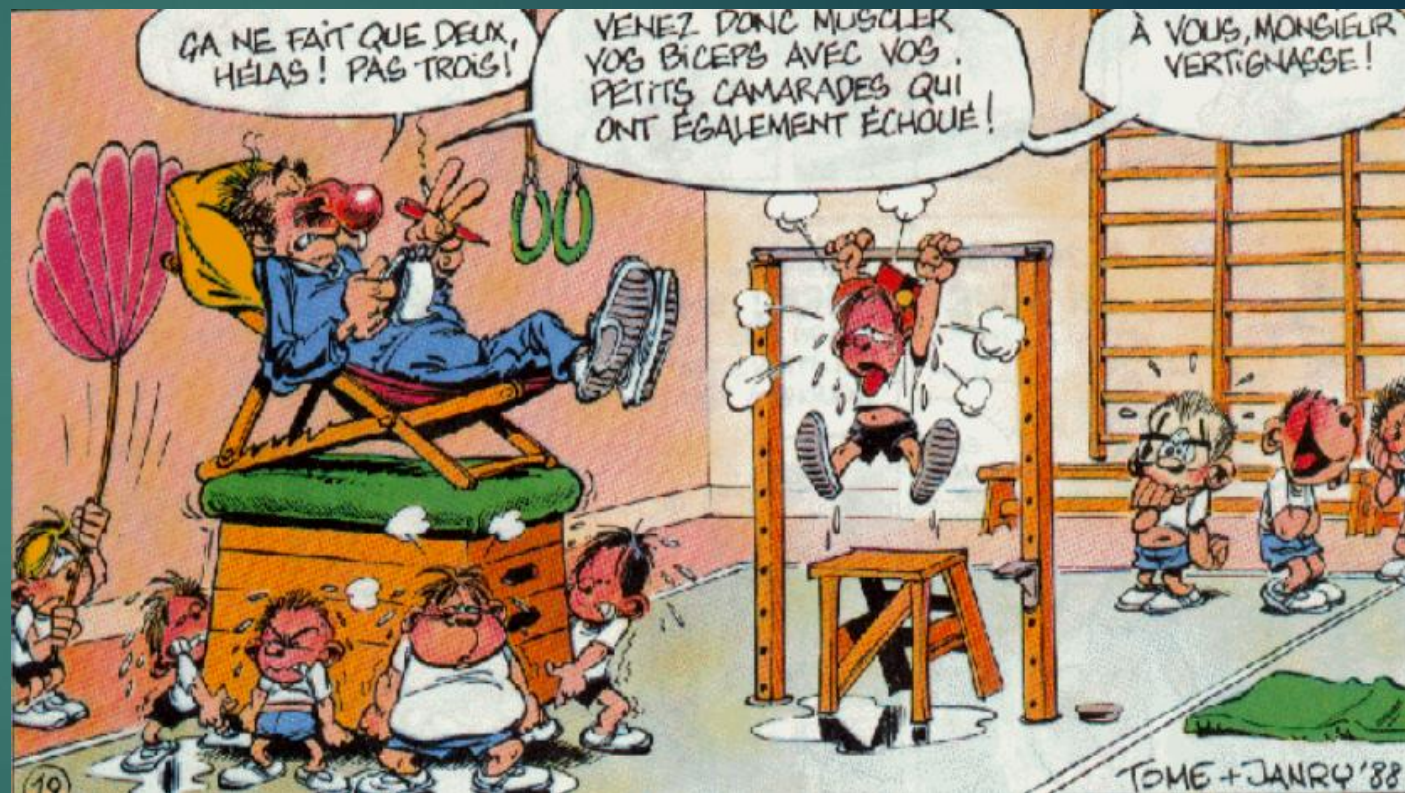
► Parcours de l'élève OU Continuum



Constat un regard sur nos pratiques



VS



Constat un regard sur nos pratiques...

- ▶ Le « niveau 0 »
- ▶ Le « y'a plus qu'à »
- ▶ Oui mais
 - ▶ L'intervenant pourvoyeur de matériel...
 - ▶ Une obligation institutionnelle (???)
 - ▶ Une activité prétexte (kermesse)oui d'accord... pour EMC





LES ELEMENTS DE LA CONTINUITE

DANS L'ENSEIGNEMENT DE L'ACTIVITE ARTISTIQUE « ARTS DU CIRQUE »
PRIMAIRE-SECONDAIRE

LES FINALITES DE L'EPS (prog 2015)

**Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué,
dans le souci du vivre ensemble**

Mais
aussi...

Développer l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale (*importante dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu*)*. *précisé en cycle3

Amener les élèves à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.

Initier au plaisir de la pratique sportive.

Assurer l'inclusion des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.

Répondre aux enjeux de la formation du **socle commun...**

LES CHAMPS D'APPRENTISSAGE

Oui mais lequel : quel CA, pour quelle spécificité ?

- Le cas complexe de la maternelle : un éclairage de notre propre pratique?

« Dis pourquoi je fais ça? » ou « l'art du détournement »



www.lyonne.fr

<http://prune.eklablog.com/>

 Jonglage avec des foulards	 Jonglage avec les anneaux
<u>Avec 1 foulard</u> Le lancer et l'attraper avec la même main. Le lancer et l'attraper avec l'autre main.   <u>Avec 2 foulards</u> Un dans chaque main, les lancer l'un après l'autre et les rattraper dans la même main. Un dans chaque main, les lancer l'un après l'autre et les rattraper dans l'autre main. Pour attraper les foulards, on utilise sa main comme une patte de chat. 	<u>Avec 1 anneau</u> Le lancer et l'attraper avec la même main. Le lancer et l'attraper avec l'autre main. <u>Avec 2 anneaux</u> Un dans chaque main, les lancer l'un après l'autre et les rattraper dans la même main. Un dans chaque main, les lancer l'un après l'autre et les rattraper dans l'autre main. 

Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

Quoi
Ce à quoi
l'élève doit
accéder

- ☐ **prendre plaisir à s'investir plus longuement dans les situations d'apprentissage**
- ☐ enchaîner des comportements moteurs pour assurer une continuité d'action (prendre une balle, puis courir pour franchir un obstacle, puis viser une cible pour la faire tomber, puis repartir au point de départ pour prendre un nouveau projectile...)
- ☐ fournir des efforts dans la durée, à chercher à parcourir plus de distance dans un temps donné (« matérialisé » par un sablier, une chanson enregistrée...)
- ☐ **agir avec et sur des objets différents**
- ☐ **expérimenter les propriétés, découvrir des utilisations possibles (lancer, attraper, faire rouler...), essayer de reproduire un effet qu'il a obtenu au hasard des tâtonnements.**
- ☐ **progresser dans la perception et l'anticipation de la trajectoire d'un objet dans l'espace qui sont encore difficiles, même après l'âge de cinq ans.**

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

- ☐ - Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.
- ☐ - Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.

Comment
Ce que
l'enseignant
doit mettre en
place

- Solliciter l'élève pour lui faire constater les résultats de ses actions
- Situations d'apprentissage
- Situation dite d'expérimentations motrices ou de découvertes : apprentissage par tâtonnement
- **Objets de tailles, de formes ou de poids différents (balles, ballons, sacs de graines, anneaux...**



DNA.fr



www.leberry.fr

Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés

Quoi Ce à quoi l'élève doit accéder

- ☐ conquérir des espaces nouveaux ou s'engager dans des environnements inconnus
- ☐ découvrir ses possibilités
- ☐ **explorer et étendre (repousser) ses limites**
- ☐ **mettre en jeu des conduites motrices inhabituelles** (escalader, se suspendre, ramper...)
- ☐ développer de nouveaux équilibres (se renverser, rouler, se laisser flotter...)
- ☐ découvrir des espaces inconnus ou caractérisés par leur incertitude (piscine, patinoire, parc, forêt...)
- ☐ accéder à de nouveaux modes de déplacements

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

- ☐ Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.

Comment Ce que l'enseignant doit mettre en place

- tenir compte de l'hétérogénéité : « Certains ont besoin de temps. D'autres, au contraire, investissent d'emblée les propositions nouvelles sans appréhension mais également sans conscience des risques potentiels »
- donner du temps
- sécuriser
- situations qui leur permettent d'explorer et d'étendre (repousser) leurs limites
- situations pédagogiques dont le niveau de risque objectif est contrôlé par l'adulte
- Pour les enfants autour de quatre ans, (..) **matériels sollicitant l'équilibre (patins, échasses...), permettant de nouveaux modes de déplacement** (tricycles, draisiennes, vélos, trottinettes...)
- L'enseignant attire l'attention des enfants sur leur propre sécurité et celle des autres



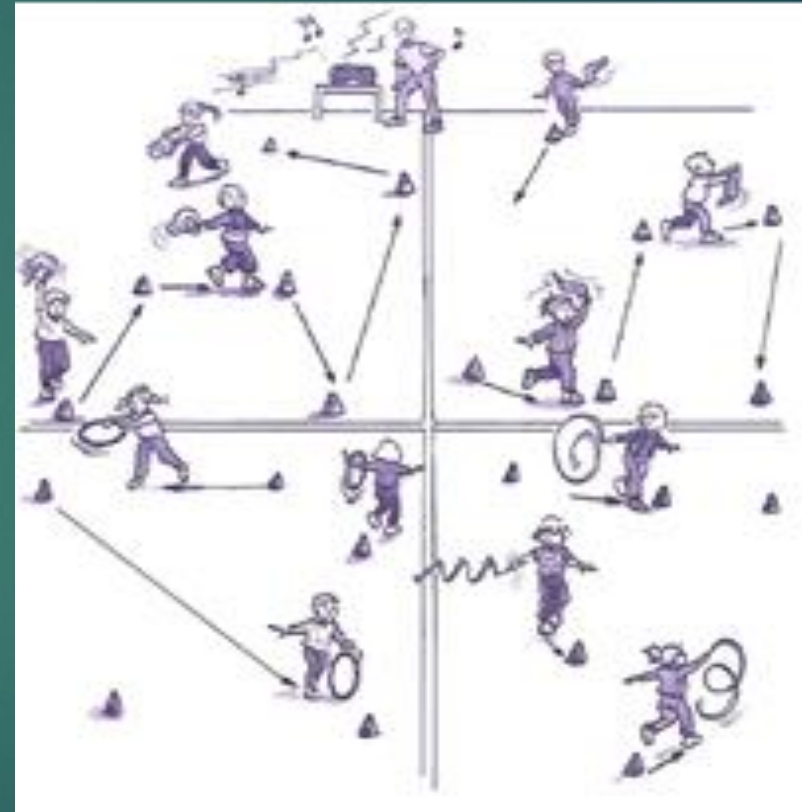
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Quoi Ce à quoi l'élève doit accéder	☐ - découvrir et affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps ☐ - développer l'écoute de soi et des autres ☐ - s'inscrire dans une réalisation de groupe ☐ - participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe Pour les plus grands ☐ - saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès	Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle ☐ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical. ☐ Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Comment Ce que l'enseignant doit mettre en place	- situations utilisant son corps - supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores...) ou au contraire silence (pour développer l'écoute de soi et des autres) - mise à disposition des enfants d'objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux - aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs - aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs (pour les plus grands); projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe	

Quelle compétence je veux enseigner	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés
Mon projet	Aider l'élève à créer son propre projet artistique à partir des arts du cirque → EDUCATION ARTISTIQUE AU CŒUR DU PROJET	Aider l'élève à développer une motricité spécifique de plus en plus complexe dans un environnement spécifique et /ou avec du matériel spécifique → EDUCATION MOTRICE AU CŒUR DU PROJET
Ma démarche	Démarche de création	Démarche expérimentale
Ce qui est visé, ce que les enfants développent	Les objectifs spécifiques Apprendre à - S'éloigner du réel - Rendre lisible son projet et son mouvement - Accepter d'être spectateur, accepter d'être acteur Les enfants développent • <i>l'expression par un geste maîtrisé et l'imagination</i> • <i>leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, ...),</i> • <i>des équilibres,</i> • <i>des manipulations (agiter, tirer, pousser)</i> • <i>ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir).</i> Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice pour être vus en fonction du projet créatif de la classe.	Les objectifs spécifiques -Vivre de nouvelles expériences motrices inhabituelles (de plus en plus déséquilibrées, aériennes, renversées, complexes... sur un matériel de plus en plus spécifique) -Vivre l'épreuve circassienne : oser faire -Prendre des risques mesurés Les enfants développent • <i>leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...),</i> • <i>des équilibres,</i> • <i>des manipulations (agiter, tirer, pousser)</i> • <i>ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir).</i> Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste

Quel regard???

Le «pas cap' » OU le « j'n'y avais pas pensé » (« oh quelle bonne idée... »)



Illustrations extraites
de la revue EPS



	Cycle 2 FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION	Cycle 4 APPROFONDISSEMENTS
Champ d'apprentissage	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		
Attendus de fin de cycle	- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.	- 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	- Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique - Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique - Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
Compétences travaillées/visées pendant le cycle	- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. - Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. - S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. - Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.	- 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.	- Elaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public. - Utiliser des procédés simples de composition, et d'interprétation - S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions - Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique
Repères de progressivité	Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. L'élève évolue au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, il réalise des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Ils réalisent progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.	Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales.	En matière de progressivité des enseignements d'EPS, l'ensemble des compétences et des champs d'apprentissage sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression, de mettre en place les activités physiques sportives et artistiques appropriées, en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.

	Cycle 2 FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION	Cycle 4 APPROFONDISSEMENTS
Champ d'apprentissage	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique		
Attendus de fin de cycle	- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée. - S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchainements pour réaliser des actions individuelles et collectives.	- 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	- Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique - Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique - Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
Compétences travaillées/visées pendant le cycle	- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer. - Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. - S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. - Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.	- 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.	- Elaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public. - Utiliser des procédés simples de composition, et d'interprétation - S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions - Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique
Repères de progressivité	Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. L'élève évolue au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, il réalise des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Ils réalisent progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.	Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales.	En matière de progressivité des enseignements d'EPS, l'ensemble des compétences et des champs d'apprentissage sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression, de mettre en place les activités physiques sportives et artistiques appropriées, en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.

DES COMPÉTENCES COMMUNES

- ▶ (Oser) S'éloigner du réel (imagination vs stéréotype)
- ▶ Oser « l'Extra-Ordinaire » : Prouesse ET Imagination
- ▶ Rendre LISIBLE et REPRODUCTIBLE sa figure, son mouvement
- ▶ Oser se montrer (Démontrer)
- ▶ Accepter de regarder tous les autres
- ▶ Oser « critiquer »

OSER PHYSIQUE/OSER SOCIAL / OSER « SOCIO CO »

Extra Ordinaire => le « même pas cap' » mais « devant les autres »

L'AUTRE AU FONDEMENT DES APA

Objectif Maternelle

« communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique »

Champ Apprentissage :

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

En APA on crée **avec, pour** et **par les** autres



L'enjeu fondamental pour l'élève qui pratique une activité physique artistique telle que les arts du cirque est de

Créer des formes corporelles **Extra-Ordinaires**
se produire (et donc les « démontrer ») **devant** les autres,
avec les autres
afin de démontrer **une réponse originale** à une consigne
tout en cherchant la **prouesse** (arts du cirque, danses hip-hop)
et à **communiquer** avec les spectateurs

de créer malgré les autres (oser se montrer) à se produire devant les autres
(y éprouver du plaisir) à se produire POUR les autres (provoquer du plaisir)

Quels autres?

L'interdépendance au cœur de la démarche

« Sans toi je ne suis rien » : créer et démontrer **AVEC** les autres **PAR** les autres et **POUR** les autres

Le numéro collectif : une nécessaire progressivité dans les rapports sociaux



Les compétences sociales au cœur de la démarche de création :
se différencier, partager, faire ensemble, emprunter-partager, transformer

Selon J.A. Méard- T. Lejeune-
Vazquez Conférence AEEPS Toulon
2018

IP

Intérêt
partagé par
les élèves

Dép

Dépendance

JC

Jugement
critérié

I/G

Invention
/guidage

C gr

Choix de
l'organisation des
groupes

R/NR

Réciprocité
/non réciprocité
:



Quels autres? LE CIRCASSIEN ET LES AUTRES

Circassien(s)

► /partenaires :

de **parmi** les autres à **avec** les autres (partager- écouter – collaborer => **l'art de la rencontre**) à **comme** les autres (coopérer- échanger)

► /Spectateurs :

de **être vu** à être **regardé**
de **malgré** les autres à **pour** les autres,

Le démonstrateur : de **montrer**
à **démontrer** à **expliquer** (à valider)



Quels autres? LE CREATEUR

**Du circassien créateur de ses propres figures
Au metteur en piste, en temps, en espace
au créateur pour les autres (partenaires, spectateurs)**

► /Partenaires :

transmettre un mouvement « le rendre lisible – transmissible »/
transformer (de faire **comme/autrement** à **transformer**)

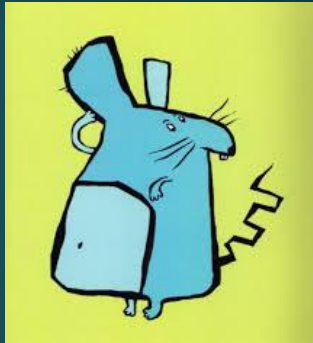
=> l'art du métissage

► /Spectateurs :

d'une centration sur **ses propres émotions**
à créer pour **les émotions des autres**

=> originalité, prouesse, « nos bonnes idées », « image forte » (Michelle Coltice)...

Illustrations
les sept secrets de M.
unisson



Quels autres? LE SPECTATEUR

Spectateurs(s) /

► /Circassiens et créateurs :

passer de **voir** (accepter d'être spectateur)

à **regarder-observer** (à juger?) (« oui j'ai vu »)

à **extraire** (de « regarde ce que j'ai fait » à « voilà ce que j'ai vu »)

⇒ « des images qui attirent les yeux »

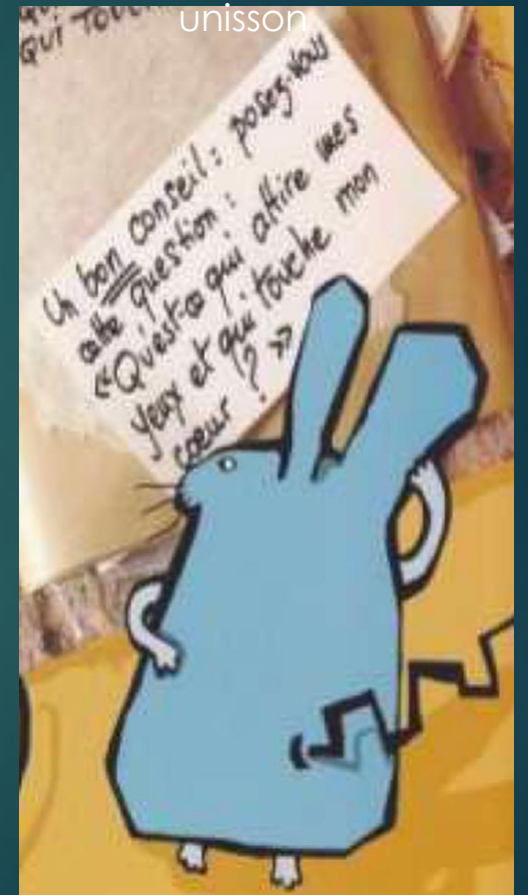
à **critiquer** (« voilà ce que j'ai ressenti »)...

à **guider** (« voilà comment tu pourrais faire »)

► /Artistes : « horizon d'attente »

(théories de la réception - Hans Robert Jauss)

Illustrations
les sept secrets de M.



► ET LE PROF DANS TOUT CA?...

UNE MEME DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

- ▶ JOUONS A JONGLER/ JOUONS A CRÉER/ JOUONS A REGARDER => Les règles du jeu créatif
- ▶ LES MISES EN DISPONIBILITES
- ▶ LA DEMARCHE DE CREATION
 - ▶ Induire
 - ▶ Diversifier (explorer)
 - ▶ Enrichir (transformer)
 - ▶ Choisir
 - ▶ Répéter
 - ▶ Démontrer



INDUCTEURS

Les objets concrets

Quotidiens

Chapeaux Foulards Parapluies
Chaises Journaux...

Sportifs

Rubans Cordes Ballons
(baudruches) Masque objets
jonglerie

Théâtraux

Tissus tubes rideaux

Le monde sonore

à créer ou qui existe

Voix Musique Rythmes
Onomatopées Langage ...

Le rapport aux autres arts

Peinture Sculpture Architecture Cinéma

Les composantes du mouvement

Corps Espace Temps Energie
(matière) Relations aux autres
(porters, contacts, manipulations,
oppositions)

Les documents

Écrits

Mots Poèmes Romans
BD...

Visuels

Photos Publicités
Tableaux Affiches
Cartes postales
vidéos...

Les thèmes

Monde physique

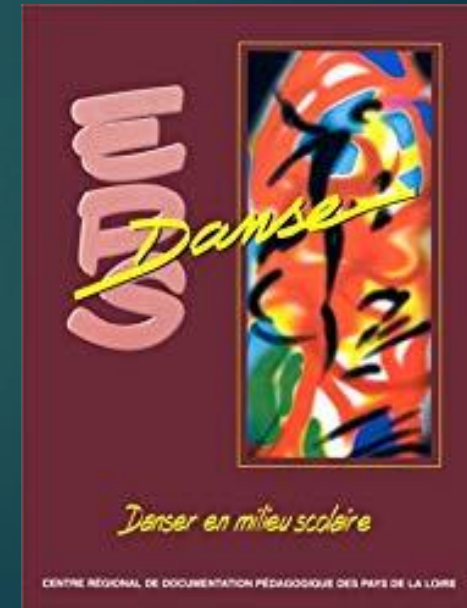
Eau Air Feu Terre Animaux
Végétaux cosmos

Emotions

Répulsion Jalousie Amour Violence
Folie

Monde culturel

Fête Travail Foule Racisme Sport
Quotidien (verbes d'action)

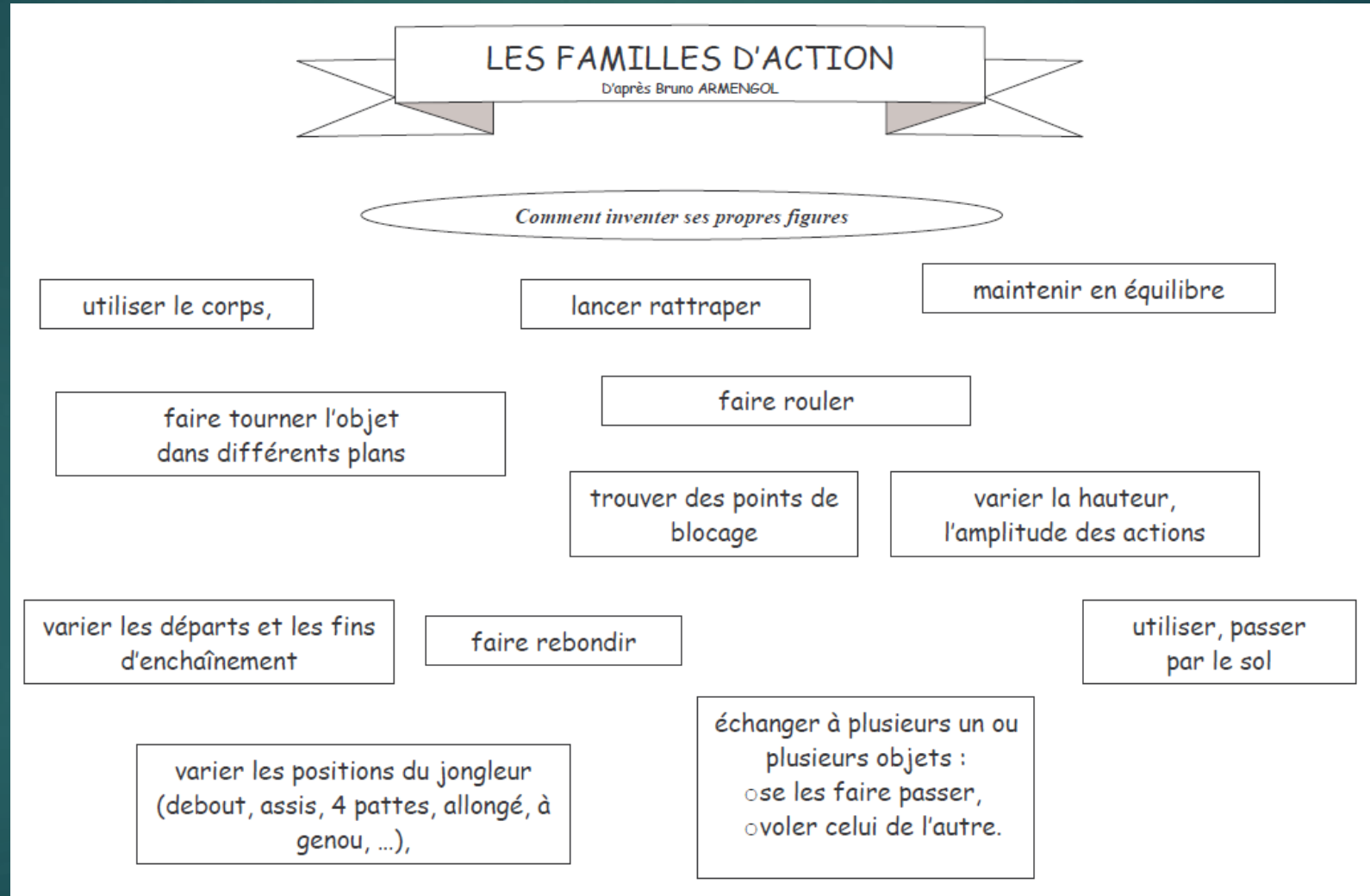


D'après Tizou Pérez-Annie Thomas

Les consignes peuvent se traduire en verbes d'action. Par leur contraste, ces derniers permettent d'agir sur plusieurs paramètres du mouvement. On peut parler d'un véritable lexique cinétique...



Un exemple : Pour la jonglerie



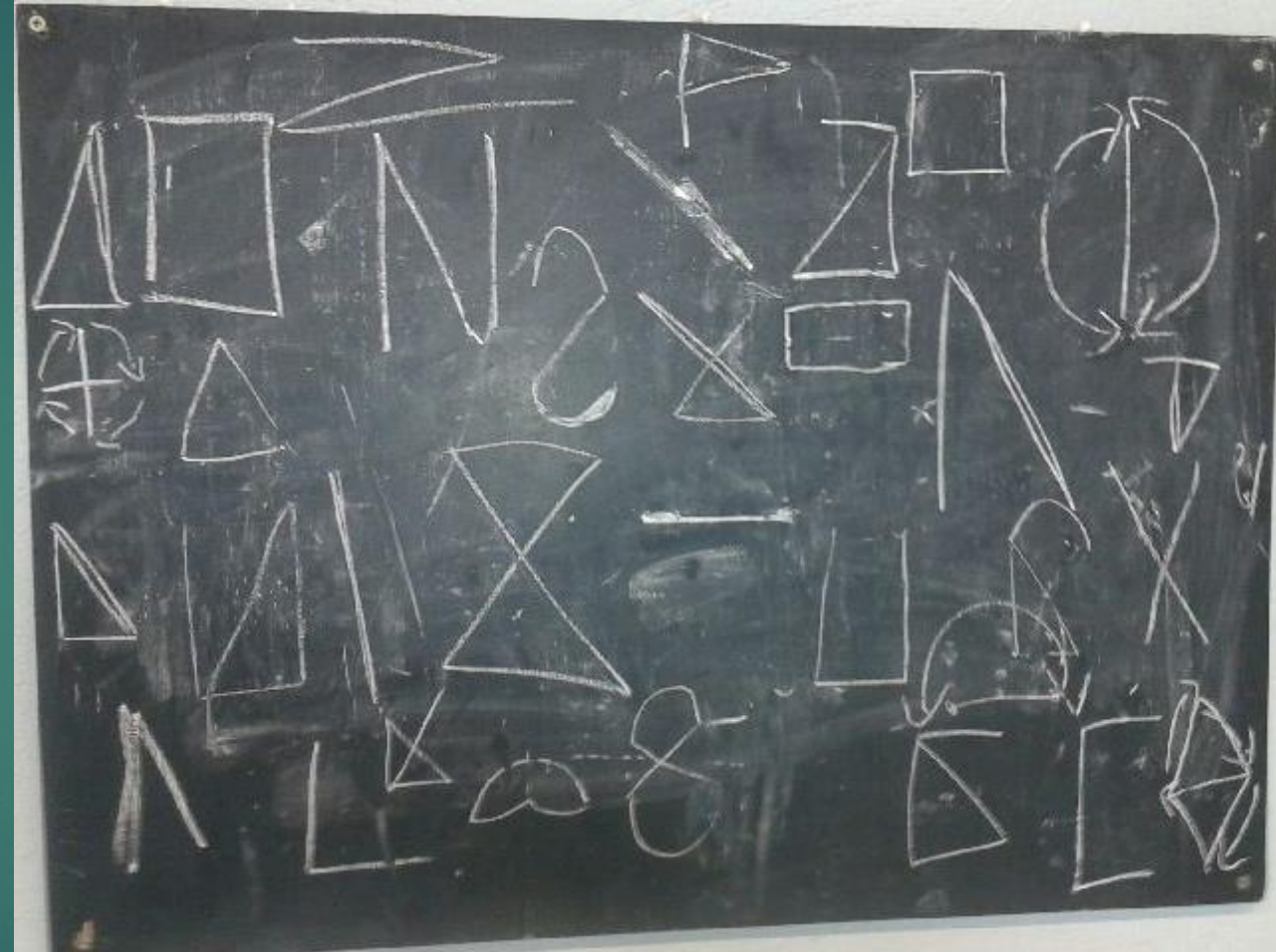
Diversification Ouverture

**Faire
foisonner**

Distordre, dévier,
transformer,
convertir,
transposer

Diversité

conversion des images mentales en mouvement
exploration plus ou moins guidée par des consignes pour
mobiliser tous les possibles du corps en mouvement
Cette phase privilégie le pôle quantitatif en recherchant la
multiplicité des réponses

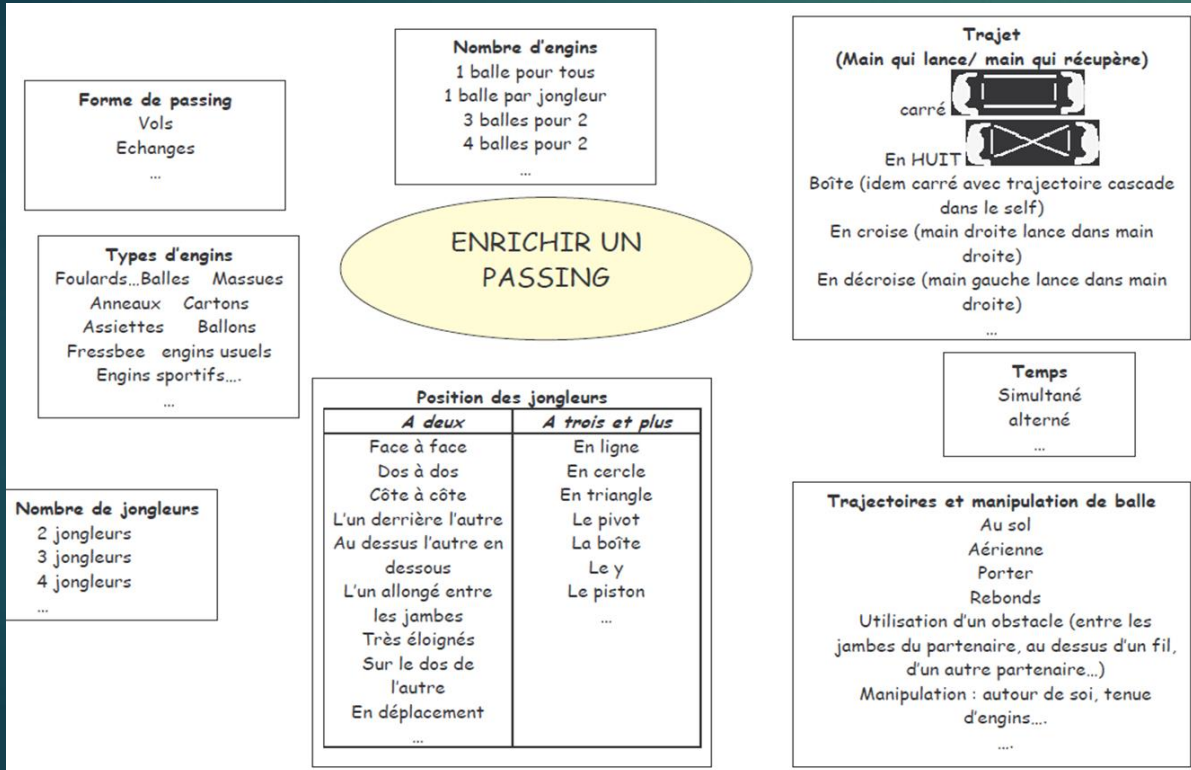


Enrichissement

Transformer

Contraster,
ponctuer, multiplier,
réduire, accentuer,
ralentir, accélérer

Chaque réponse est enrichie (transformée) par le jeu sur les variables de temps, d'espace, d'énergie (matière), de relations entre danseurs qui peuvent être combinées entre elles. Cette phase privilégie le pôle du **qualitatif** en recherchant une stylisation du mouvement
(transformer le geste, s'éloigner du réel...)



D'après Pascal Angué et Fabrice Bruchon

ENERGIE

Varier les dynamismes

actions continues ou saccadées

contrastes

dynamiques

contractions

accents

Direct, indirect

Jeu par les verbes d'actions :

fouetter, tirer,

glisser, tapoter,

frapper, presser...

CORPS

Mobilisation de tous les segments

mobiliser tous les segments
dissocier, coordonner, isoler
initier le mouvement par différentes parties du corps
casser les symétries...

Espace corporel proche

créer des volumes
créer des formes (rondes, pointues, statues, photos...)
amplifier le geste (grand, petit, ample, ...)

Gravité du corps

manifestation ou non de la gravité
(mouvements soutenus, suspensions, relâchements, balancer...)
équilibre déséquilibre
lourd, léger...

Corps en mouvement : les formes de déplacement

diversifier les appuis (nombre d'appuis, partie du corps utilisée pour se déplacer) et leur qualité (pied plat, demi-pointe, talon en dedans, en dehors, en parallèle)
varier les origines (poids, segment) et les modes de déplacement (courir, ramper, glisser, galoper, sauter, tourner...)

TEMPS

Temps interne

Se centrer sur ses propres rythmes (respiration, sensation...)

Se centrer sur la durée interne au mouvement (vite, lent, accéléré, décéléré...)
s'émanciper de la musique

Temps externe

faire coïncider le geste avec la musique (accent, pulsation,...)
danser sur des musiques lentes ou rapides, rythmées, non rythmées
structurer le mouvement en fonction de la musique (faire des pas...)
jouer avec écriture, climat de la musique
s'opposer à la musique (lent si rapide)

Les composantes de création

L'AUTRE

Relations organisées en fonction du corps de l'autre perçu comme un matériau

manipuler

se laisser manipuler

Relations organisées en fonction du temps

unisson, canon, rattrapé, rattrapé en contagion, cascade, réponse, ...

Relations en fonction de l'espace

faire varier les contacts (appuis, tractions passives, porters)
faire varier les zones, les niveaux, les parties en contact
construire les formes de relations en espace (quinconce, ligne, cercle...)

Relations entre danseurs centrées sur des rôles à tenir

Coordination de ces actions entre danseurs

affiner l'écoute entre danseurs...

ESPACE SCENIQUE

Utiliser judicieusement l'espace scénique

Coulisses ou non

Situation sur scène

Utilisation du décor ou non

Début et fin sur scène ou non

Exploiter la forme de l'espace scénique (scène, ring, piste...)

ESPACE

ESPACE DE DEPLACEMENT

Utiliser tout l'espace de déplacement

directions (étoile)

niveau (haut, bas, moyen, sol)

orientation (face, profil, dos par rapport aux spectateurs)

trajets (circulaire, anguleux ...)

dimensions (amplitude du déplacement, espace proche ou lointain...)

COMMUNICATION

SYMBOLISATION

L'engin en cirque (quelques pistes)

- ▶ Type d'engins (bouteilles, ballons, fruits...) objets sportifs
Objets du quotidien
Création de nouveaux agrès ou engins
- ▶ Nombre d'engins
- ▶ Trajectoire
- ▶ Trajet (chemin de jongle):
- ▶ **Vitesse** : très lent à très rapide
- ▶ **Manipulation** : arrêt, réception, contact juggling, tâche surajoutée corps...
- ▶ **Complexifier par mixage de 2 spécialités**: manipuler sur un monocycle
- ▶ **Danser**
- ▶ Exemple « la machine à jongler » ... « et si..... »

Cie « Les Objets Volants »



CHOISIR

Le « créateur »

Le chef d'orchestre

Le metteur en piste

Le metteur en espace

Choix individuel ou collectif

Garder

Trier, retenir,
abandonner

Partager

S'apprendre,
combiner, échanger,
mettre en commun

Inventaire choix et combinaison des différents matériaux de façon pertinente par rapport
aux consignes imposées
au projet de communication
Cela peut supposer une négociation avec les autres

Construction (composition)

Composer

Structurer, fixer,
mettre en scène

Construction/production

L'élève s'implique, s'engage seul ou avec d'autres
dans un processus de communication

REPETER- DEMONTRER

Re-cr ation (r p tition)

R p ter

M moriser, int grer,
retrouver le
mouvement

Elle s'organise autour du projet de d monstration
(orientation par rapport au regard, projet de
communication...)

D monstration Pr sentation

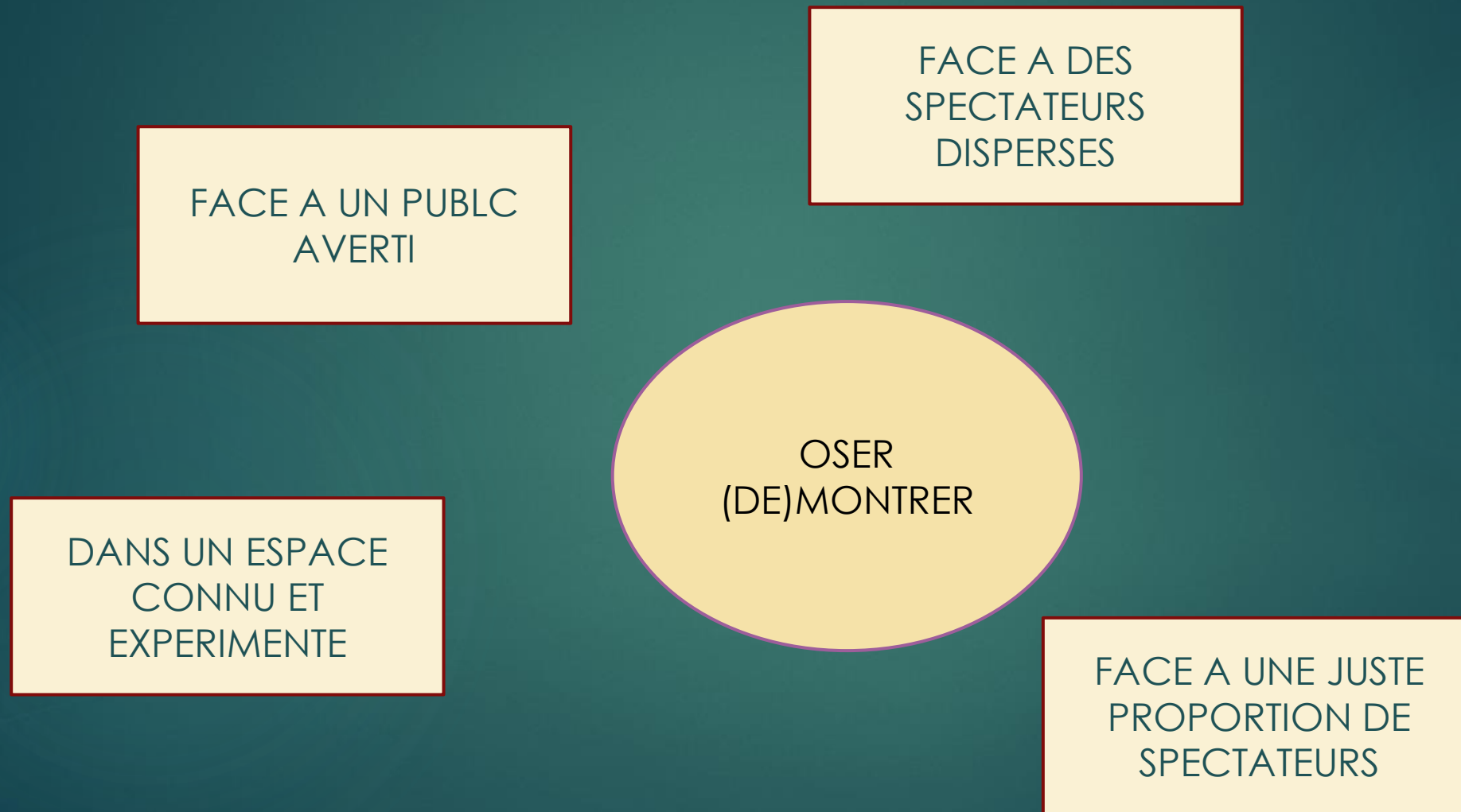
Danser

Offrir et g rer/
Regarder

Pr sentation/  valuation (confrontation au regard de l'autre)
Par observation, confrontation et bilan



OSER (DE)MONTRER son numéro



Quels espaces de démonstration



QUELLE MOTRICITE? QUELQUES PISTES

En équilibre réciproque : du contact au partage des poids au don du poids
(de collaborer par le contact à coopérer : distinction des rôles et des règles d'efficacité et de fonctionnement)

En jonglerie :

De la jonglerie collective à la jonglerie individuelle (apprentissage d'une motricité + De l'exploit collectif à l'exploit individuel)

de trajectoire simples à des trajectoires complexes : donner, lâcher, passer

Equilibre sur objet :

de l'équilibre au déplacement

des objets usuels au objets circassiens



Quels engins? QUELQUES PISTES

PRATIQUES A L'ECOLE OU AU GYMNASE

	EQUILIBRE			JONGLE MANIPULATION	LES « AERIENS »
Matériel usuel	 Echasses Chaises 	Poutre Banc 	 Pédalgo à 4 roues	Foulard Plume Ballon de baudruche, de sports co. Matériel qui vole, roule, rebondit Ballon de GR Ruban	Cordes Barres



VERS

PRATIQUES A L'ECOLE DE CIRQUE (ou AU GYMNASE)



Matériel spécifique	Boule Tonneau	Fil	Monocycle	Massues Anneaux Assiettes chinoises Balles	Trapèze Ruban
---------------------	------------------	-----	-----------	--	------------------

Site Internet : <http://paris-idf.aeeps.org>

Twitter : @AeepsIDF



LES ATELIERS DE PRATIQUES