« Quelles activités de cirque au cycle 1 ?»

Objectifs de la formation pour les enseignants :

- ➔ Construire des repères sur les créateurs contemporains - Connaître l'histoire du cirque : opposition cirque traditionnel / cirque contemporain - place des animaux
- ➔ Repérer les caractéristiques des jeux de cirque :
  Il s'agit d'un spectacle, suscitant des émotions (peur, rire..).
  Les acteurs font éprouver aux spectateurs ces émotions dans des situations réelles ou simulées de vertige, de risque, de jeu burlesque.
  Ils mettent en jeu une motricité inhabituelle grâce à des engins spécifiques et « inutiles ».(fil de fer, trapèze...)
- ➔ Connaître quelques techniques de cirque : « l'art de l'inutile »
- ➔ Exploiter les ressources de la malle cirque C1 dans la classe : quels champs d'enseignement ?
- ➔ Mettre en oeuvre une démarche appropriée en cycle 1 : exploration, enrichissement des propositions, structuration des productions
- ➔ Recourir à toutes les ressources mises en oeuvre dans le domaine d'enseignement « Agir et s'exprimer avec son corps » : parcours d'équilibre, formes d'organisation de la classe.
- ➔ Proposer des activités (parcours ou séance) associant les composantes des arts du cirque : manipulations, équilibres, acrobatie au sol

1. Définir la démarche de création en cirque :

Des axes de recherche :

- ➔ Encourager le détournement des objets
- ➔ Les jeux de l'enfance
- ➔ Les émotions : la simulation, le rire, la peur
- ➔ Espace / Temps / Les autres : la trame de variance des activités artistiques et d'expression

2. « Faire son numéro »

Présenter son numéro : « Créer la sensation du public » Jacques Lecoq

Installer le rapport acteur / spectateur en délimitant, en explorant l'espace de la « scène »

Structurer le temps de présentation (quelle qu'en soit la durée)

- L'espace : la piste
- Entrer sur la piste
- Finir son numéro

Références musicales :

Les musiques originales du Cirque Plume (SOACD Productions)

Récréation, Toiles, Plic-Ploc, L'harmonie est-elle municipale ?, No animo mas anima, Mélanges, Opéra-plume....

« Quelles activités de cirque au cycle 1 ?»

1) Découvrir les objets : balles, assiettes, foulards

JONGLER, c'est LANCER / RATTRAPER avec toutes sortes d'objets (sac plastique, bouteille plastique...)

LANCER :

lâcher – *(mouvement passif : main orientée paume vers le bas en « patte de chat »)*

ou

pousser – *(mouvement actif : main orientée paume vers le haut)*

RATTRAPER :

stopper – *(mouvement actif : main orientée paume vers le bas en « patte de chat »)*

ou

recevoir – *(mouvement passif : main orientée paume vers le haut)*

***Balles** :*

Lancer seul :

1 balle :

- sous le bras opposé
- faire un rebond sur le corps (genou, bras...)
- amortir sur le corps
- lancer dans le dos, sous la jambe
- lancer et faire une autre action (1tour...)
- en parcours : en dépl., par dessus un fil, dans 1 cerceau, à 2, dans une boîte...
- faire rouler sur les jambes en toboggan assis
- sur le rail d'un banc

2 balles :

- la cascade au sol : faire rouler 1 balle, l'autre est lancée par-dessus (toujours la même)
- lancer //
- lancer // alternatif
- lancer mains croisées, recevoir croisées
- lancer mains croisées, recevoir décroisées
- lancer cascade croisée 2 balles sur plan incliné
- idem en l'air

Lancer à 2 :

- figures de lancer seul en déplacement à 2 : (chorégraphiés) : avancer, reculer, diff. Orientations : côte à côte, l'un derrière l'autre, face à face à la rencontre
- le duel (partir dos à dos, se faire face le plus longtemps possible en jonglant)
- jeu de vol : attraper pendant le lancer de l'autre / alterner le rôle de voleur / se déplacer , changer d'orientation (passer derrière, à côté, au-dessus...)
- le passing au sol : « rectangle roulé » à 1 balle, puis 2

Foulards : *Idem balles plus lancers collectifs*

2) Entrer en relation avec les autres :

Attrape prénom : 1 élève, au centre du cercle, lance un objet (balle, ballon, foulard...) à un partenaire qu'il nomme par son prénom puis il prend sa place au centre.

Prénom gestuel : l'élève au centre propose à un partenaire de la ronde, un geste associé à son prénom. Le receveur le reproduit en disant le prénom du meneur, avant de prendre sa place au centre.
La ronde des bonjours :
se déplacer dans un espace délimité en se disant « bonjour », avoir toujours une main en contact, faire circuler le « courant électrique »....

3) Prendre conscience de l'espace d'évolution : Baliser la piste (cercle de piste de 13m)

Les élèves se déplacent, occupent tout l'espace à la même vitesse, accélèrent jusqu'à la course, puis ralentissent pour s'arrêter tous ensemble.

Marcher dans tout l'espace, au signal se regrouper au centre sans cesser de marcher. Au 2nd signal, le groupe s'éclate dans tout l'espace pour s'arrêter tous ensemble.

« Top à l'écoute » : entrer sur la piste à l'écoute par petits groupes de 3, 4 puis tous ensemble.

Les yeux fermés : dans un espace restreint, quand on touche quelqu'un, on garde le contact et on continue à se déplacer. Arrêt au centre.

4) Occuper tout l'espace :

Se déplacer sur la piste en occupant toute la surface. Au signal, s'arrêter pour observer. Combler les trous si besoin. Varier les points et les modes d'entrée.
Entrer dans l'espace de la piste, aller se « poser » dans sa maison (virtuelle ou cerceau).Observer si tout l'espace est occupé. Idem, aller poser « une statue » dans sa maison.

Désigner un leader et le groupe s'arrête à l'écoute avec lui.

Les « sardines » : en groupe serré, se déplacer à la suite du leader, arrivé à une extrémité, le groupe change d'orientation et de leader pour repartir dans une autre direction. Possiblité d'associer un mouvement de bras commun au déplacement.

5) Se tenir en équilibre : les statues

1,2,3, soleil ....
Jacques a dit : a) « statue... » : un pied, 2 mains...., b) les statues s'enchaînent entre elles

En nombre pair, déplacements dans l'espace de la piste : les « porteurs » ont un foulard. Au signal de la musique (arrêt ou signal), les porteurs proposent une position « socle » aux élèves « statues » qui les complètent pour faire une « photo » (tenir en équilibre 3 sec.)
Faire varier les statues proposées en les soumettant au regard de spectacteurs :
- en appui sur un mur, un espalier, une chaise....
- vers des statues « étirées » (jambes tendues, regard placé...)
- en équilibre à 2 (les contre-poids...)
- à 4, compléter un tableau, un par un. Le 1er propose une pose, le 2nd complète, le 3ème, ...

Le tableau se défait dans le même ordre ou l'ordre inverse d'arrivée.
La mémoire des formes :
Par 2, un 1er élève propose une forme plutôt arrondie (au lieu d'un socle) à compléter dans ses creux pour le 2nd élève. Changer les rôles.
En continu : le 1er élève se retire sans déplacer le partenaire, le 2nd élève reste dans la même position pour qu'un 3ème vienne compléter sa position...

6) Suivre un rythme musical : les déplacements rythmés

Inventer un déplacement sur un rythme (musical, ou autre...)
Par 2, l'un derrière l'autre, imiter le déplacement du 1er.

Jeux de marches variées : dans le sable, dans la neige, sur la lune, au bord du précipice…
Importance du regard à placer (spectateurs à mi-hauteur et du rythme de la prestation : pas trop lent, ni trop rapide)

« Parade du cirque » : par petits groupes (de 3 à 6), évoluer dans l'espace sur le rythme d'une musique : se déplacer de la même façon, à la queue leu leu en traçant des chemins (ajouter des mouvements de bras, des sauts, des contacts...)

7) Se déplacer à 2 : Les déplacements rigolos

Introduire le contact :
- tenir un ballon en équilibre à 2 en contact sans les mains
- la poupée (manipuler le part. rigide couché au sol),
- le miroir ou l'écho,
- guider l'aveugle

Se déplacer à 2 en gardant le contact du ballon : varier les déplacements

Déplacements « rigolos » : Par 2, avec une partie du corps en contact (pied, épaule, mains…),

1) Unijambistes : debouts en tenant la cheville gauche du part. précédent
2) Aviron : assis jambes écartées, avancer en tenant les chevilles du part. de derrière
3) 3 têtes, 4 pieds : un part. est porté sous les bras et crochète ses jambes sur le part. devant (avec un tissu)
4) La chenille à 2, départ assis ou direct
5) Les marches « animales » :grenouille, serpent, araignées...

8) Jouer un personnage :

Raconter une histoire comprenant une entrée, un jeu de rythme, un jeu de regard, une sortie.

1) Jeu de chaises : par 2 , entrer, porter la chaise, la poser à l'écoute, s'asseoir, se regarder , sortir
2) Apparaître / disparaître : Entrée, sortie d'un personnage (prévoir des coulisses improvisées)
3) 2 personnages se croisent, échangent des regards, un bonjour...et se quittent
4) Découvrir un objet sur scène pour la 1ère fois
5) Improviser à plusieurs avec un accessoire imposé (chaises, chapeaux, vestes….)

Thèmes possibles : la malle à surprises (en duo, l'Auguste fouille la malle de M.Loyal à son insu), en attendant le train (chq clown a sa valise et le train a du retard)

Dans les programmes 2008 de l'école maternelle :

L'école maternelle a pour finalité d'aider chaque enfant, selon des démarches adaptées, à devenir autonome et à s'approprier des connaissances et des compétences afin de réussir au cours préparatoire les apprentissages fondamentaux.

L'objectif essentiel de l'école maternelle est l'acquisition d'un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre. À l'école maternelle, l'enfant établit des relations avec d'autres enfants et avec des adultes. Il **exerce ses capacités motrices, sensorielles, affectives, relationnelles et intellectuelles** ; il devient progressivement un élève. Il découvre l'univers de l'écrit.
En répondant aux divers besoins des jeunes enfants qu'elle accueille, l'école maternelle soutient leur développement. Elle élargit leur univers relationnel et leur permet de vivre **des situations de jeux, de recherches, de productions libres ou guidées, d'exercices, riches et variés,** qui contribuent à enrichir la formation de leur personnalité et leur éveil culturel.

Elle laisse à chaque enfant le temps de s'accoutumer, d'observer, d'imiter, d'exécuter, de chercher, d'essayer, en évitant que son intérêt ne s'étiole ou qu'il ne se fatigue. Elle stimule son désir d'apprendre et multiplie les occasions de diversifier ses expériences et d'enrichir sa compréhension. **Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité et la propension naturelle à prendre modèle sur l'adulte et sur les autres, sur la satisfaction d'avoir dépassé des difficultés et de réussir.**

Les activités proposées à l'école maternelle doivent offrir de **multiples occasions d'expériences sensorielles et motrices en totale sécurité.** L'organisation du temps y respecte les besoins et les rythmes biologiques des enfants tout en permettant le bon déroulement des activités et en facilitant leur articulation ; plus souple avec les plus petits, la gestion du temps devient plus rigoureuse quand les enfants grandissent.

Le projet d'école est le moyen de garantir la continuité nécessaire entre l'école maternelle et l'école élémentaire dont la grande section, classe de l'école maternelle mais aussi première année des apprentissages fondamentaux, est la charnière. Il est conçu et mis en œuvre en liaison avec l'école élémentaire et peut être commun aux deux écoles. La participation effective des parents au projet d'école et plus largement à la vie de l'école est recherchée.
Le programme de l'école maternelle, sans horaire contraignant, présente les grands domaines d'activité à aborder sur les trois années qui précèdent l'entrée dans la scolarité obligatoire ; il fixe les objectifs à atteindre et les compétences à acquérir avant le passage à l'école élémentaire. La mise en œuvre du programme doit prendre en compte les étapes et le rythme du développement de l'enfant.

L'école maternelle a un rôle essentiel dans le repérage et la prévention des déficiences ou des troubles, rôle qu'elle doit assumer pleinement, en particulier pour les troubles spécifiques du langage.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement moteur, sensoriel, affectif et intellectuel de l'enfant. Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des environnements familiers, puis, progressivement, plus inhabituels. Elles permettent de se situer dans l'espace.

L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie. Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.
Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir). Des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités. Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.
Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.
Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent **une image orientée de leur propre corps**. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ; ils verbalisent et représentent ces déplacements.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :
- adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- se repérer et se déplacer dans l'espace ;
- décrire ou représenter un parcours simple.