

# LES ARTS DU CIRQUE

Le cirque est un monde magique, féérique, irréel, imaginaire ou il y a engagement du corps à des fins de communication, de déclenchement, chez l'autre, d'émotions (vue, bruits, odeurs, lumières, contacts, silences ...)

Comment regrouper en grandes familles la grande diversité des techniques des arts du cirque? Les professionnels s'accordent généralement pour distinguer les arts du dressage, les arts aériens, les arts acrobatiques et d'équilibre, les arts clownesques et les arts de la manipulation.

## Renouveau du cirque :

	<b>Cirque traditionnel</b>	<b>Nouveau cirque</b>
<b>piste</b>	ronde	scène
<b>spectacle</b>	suite de numéros	scénario
<b>artistes</b>	spécialistes	polyvalents
<b>émotion</b>	naît de l'exploit ( prouesse, danger )	naît du jeu visuel, de la chorégraphie
<b>animaux</b>	oui	non (ou peu )

## En milieu scolaire : 4 grandes disciplines en arts du cirque

- Le jonglage : manipulation d'objets
- L'équilibre : sur engins
- L'acrobatie : avec ou sans agrès et/ou porteur-voltigeur
- Le jeu d'acteur : sur scène

## Niveaux de compétences : ( à ne pas confondre avec les stades de l'apprentissage )

- 1<sup>ère</sup> compétence : concerne la capacité de mettre l'engin en mouvement
  - transmettre de l'énergie à l'objet
  - rester debout sur l'engin
  - oser présenter sa prestation devant un public
- 2<sup>ème</sup> compétence : concerne la capacité de manipuler l'engin
  - animer les objets (jonglerie )
  - maîtriser ses déplacements
  - s'adresser au public et mettre en relation sa gestuelle avec le monde sonore
- 3<sup>ème</sup> compétence : la capacité de s'approprier et d'interpréter des techniques apprises
  - créer des figures complexes connues ou méconnues
  - exercer sa capacité d'expression
  - s'appliquer à jouer un personnage sur scène

# APPRENTISSAGE MOTEUR ET LES ARTS DU CIRQUE

## I - APTITUDES MISES EN JEU

( basées sur des données théoriques nouvelles issues des travaux de recherche menés sur l'apprentissage moteur )

### - variété d'équilibres spécifiques

( pb. du transfert moteur ? transfert positif ? transfert négatif ?  
l'aptitude générale de l'équilibre existe-t-elle ? )

- plutôt développer des similarités (connaissances stratégiques, conseils, règles d'action ) que de chercher d'hypothétiques transferts
- rechercher systématiquement les informations d'ordre kinesthésique

### - coordination occulo – motrice

- rôle fondamental de la précision du lancer de l'engin
- 3 moments caractéristiques correspondant à 3 modes d'intervention du système occulo-moteur : le jongleur suit visuellement l'engin
  - le jongleur passe en prise d'information par saccades visuelles
  - le jongleur adopte une stratégie en pose du regard à différents points caractéristiques et prévisibles de la trajectoire
- conflit vitesse/précision ( précision perturbée du jonglage si pression temporelle )

### - latéralisation ( passage obligé pour maîtriser le jonglage )

- le transfert de la main non privilégiée à la main dominante est plus fort que le transfert inverse : donc débiter la réalisation motrice par la main gauche s'il s'agit de la main non dominante

## II - QUELQUES ENSEIGNEMENTS SUR L'APPRENTISSAGE MOTEUR

### -la répétition physique

- pratique dite « constante »
- pratique dite « variable » : pluralité acceptable des conditions d'apprentissage

### -la répétition mentale

- représentation d'une image nette et claire
- reproduction mentale de la gestuelle motrice
- production d'images externes ( pour se voir )  
d'images internes ( percevoir un trajet comme si on le réalisait )

### -les formes de pratique pendant les séances

- alternance de phases de « repos actif » et de phases de « repos passif »  
pour moduler la charge « attentionnelle »  
donc 2types de présentation pour structurer le groupe d'élèves :
  - 4 ateliers, 3 tâches, mode libre du groupe
  - tous les engins en « libre service », rotation des tâches toutes les 10'
- schéma de cycle : planification de la pratique « en bloc » ou « aléatoire » ?
  - durant les 1ères séances, « en bloc » : répétition de la tâche A avant de  
passer à la tâche B ( + *efficace en termes de performance* )
  - ensuite pratique « aléatoire » : tâches variées et précises à réaliser  
( + *efficace en termes d'apprentissage durable* )

### -forme globale et/ou fractionnée ?

- la 1<sup>ère</sup> doit être introduite le plus rapidement possible
- la 2<sup>nde</sup> si l'apprenant ne peut se représenter l'ordre des actions à réaliser pour réussir  
l'habileté

### -feed-back et/ou no feed-back ?

- sentiment de ne pas progresser au regard des chutes et échecs
- mais progrès à son insu
- comment faire pour prendre conscience ?
- comment convaincre de ne pas renoncer ?

donc : répondre rapidement à leurs demandes

- conseils
- remédiation spécifique afin de résoudre le problème

mais : pas de feed-back à chaque essai

- risque de dépendance
- néfaste à l'auto-évaluation formative

## **III - STADES DE L'APPRENTISSAGE**

### **1<sup>ère</sup> étape : l'apprentissage global de l'activité**

- se représenter l'habileté finale
- comprendre très vite en quoi consiste la réalisation
- se mettre en situation avec réussite, même approximative
- accepter les conseils pour progresser afin de réduire les grosses erreurs

### **2<sup>ème</sup> étape : s'approprier l'activité**

- par une pratique aléatoire et variable (objets, hauteurs, écarts de mains, déplacements )
- par une pratique mentale pour intégrer la structure et pour détecter ses propres erreurs
- par un feed-back précis correspondant à des informations internes (sensations, représentations )

### **3<sup>ème</sup> étape : la pratique autonome**

- par une quantité importante de pratique
- par acquisition d'automatismes
- par invention de figures, découverte de nouvelles représentations

## IV - CONTENUS D'APPRENTISSAGE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

<b>Maternelle</b>	<b>C2</b>	<b>C3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- jeu d'acteur</li> <li>- acrobatie au sol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-jeu d'acteur</li> <li>-acrobatie à deux</li> <li>-manipulation d'objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-jeu d'acteur</li> <li>-acrosport</li> <li>-jonglerie</li> <li>-équilibre sur engins</li> </ul>

### **Le jeu d'acteur :exercices ludiques, mimes, déplacements d'animaux, gestes quotidiens...**

- l'essentiel est dans le regard
- matérialiser la piste
- travail collectif sans public, ni spectateur
- participation de tous
- le regard du spectateur sera introduit progressivement sans jugement de valeur

### **Le jonglage : repères essentiels de nature sensorielle (visuels, auditifs, kinesthésiques) pour accompagner :**

- l'orientation du regard
- la cadence du geste
- le toucher de l'engin
- la nécessaire ambidextrie

### **L'équilibre : rechercher la stabilité sur des engins instables se déplacer pour lutter contre un déséquilibre**

L'enseignant devra structurer sa classe et donc :

- avoir à l'esprit les principes et règles de sécurité
- prévoir les risques encourus

### ***LA SECURITE : un véritable contenu d'enseignement***

- *par rapport au niveau de pratique des élèves*
- *par rapport aux types d'engins utilisés*
- *par rapport aux formes d'apprentissage mises en œuvre*

*avec :*

- *initiation aux procédures de réchappe*

- *organisation des aides et parades*
- *consignes d'utilisation du matériel (double critère de respect/sécurité)*
- *respect du sens de circulation et de délimitation des zones d'évolution*
- *détermination des compétences requises pour accéder aux différentes tâches ou engins*

## **V – UN EXEMPLE DE MODULE D'APPRENTISSAGE AUTOUR DU « JEU D'ACTEUR »**

Solliciter l'imaginaire : **OSER le jeu corporel**

- jeu d'imitation : s'engager dans le simulacre (faire « comme si »)

Soutenir le jeu libre : **DIVERSIFIER le répertoire d'actions**

- jeu de transformation : explorer la motricité et le « mensonge » (« on dirait que »)

Enrichir le travail sur le corps : **AMPLIFIER les contrastes**

- jeu de symbolique : devenir « autre » (non admis dans le réel)

Vers le jeu de groupe : **METTRE EN COMMUN pour jouer ensemble**

- jeu de fiction collectif : enchaîner les réalisations individuelles

Composer ensemble : **CHOISIR pour élaborer un scénario**

- jeu de construction : organiser les modes et les procédés de composition

Mettre en scène : **REPETER pour affiner les intentions**

- jeu d'interprétation : utiliser la symbolique de l'espace scénique

Communiquer : **PRESENTER face à un public**

- jeu de représentation : se produire en intégrant un échec éventuel à la prestation