

DIDACTIQUE EN CIRQUE

L'apprentissage du cirque mobilise des ressources multiples chez l'élève. Comme nous l'avons vu précédemment, le cirque est défini par un nombre important de disciplines variées et sollicitant un spectre d'aptitudes physiques et de compétences très large.

Aptitudes physiques sollicitées:

Coordination, souplesse, équilibre, précision, vitesse, explosivité, force et endurance soit toute la palette disponible pour une performance physique et avec toute la difficulté de développer des ressources très éloignées entre elles (ex: force et souplesse; vitesse/explosivité et endurance, etc...).

Compétences développées:

Toutes les connaissances liées aux disciplines employées.

- Connaissances sur les engins, leurs formes, leurs trajectoires, leurs "bruits";
- connaissances sur les principes physiques essentiels au mouvement, aux porters, aux équilibres, aux manipulations;
- connaissances liées aux familles (type de jonglage, de structure; gestion de l'espace acrobatique et de la sécurité, type de postures et leur degré de difficulté, surfaces d'appui efficaces...)
- connaissances sur soi (passer de repères extéroceptifs à des repères proprioceptifs et intéroceptifs; connaître ses limites pour savoir quand s'arrêter; évaluer objectivement ses progrès techniques; savoir prendre sa place dans le travail du groupe...)
- toutes les connaissances relatives aux rôles sociaux (être attentif à ses partenaires pour éventuellement les aider et garantir la sécurité de tous, savoir réaliser les parades pertinentes, savoir s'investir en tant que chorégraphe et donner son avis pour faire avancer le groupe...).

La multitude des compétences et connaissances indispensables aux arts du cirque en fait toute sa richesse et toute sa difficulté dans son enseignement. Pour ce faire, il est indispensable de programmer des objectifs d'apprentissage en hiérarchisant les compétences à développer sur les différents cycles proposés. Mais ces différents savoirs se développent également dans les autres APSA comme principalement la danse, la gymnastique et questionne la place du cycle "arts du cirque" vis-à-vis des ces autres cycles dans la programmation annuelle et sur tout le cursus de formation au sein de l'établissement.

Peut-on penser la danse et la gymnastique comme des cycles antérieurs à ceux des arts du cirque? Ou dit autrement, attendre d'avoir des compétences déjà développées dans certaines activités avant d'aborder le cycle arts du cirque?

La réponse doit se situer dans une proposition permettant un développement équilibré, intelligent pour permettre la sollicitation la plus optimale des ressources des élèves.

Un exemple:

6^{ème}: cycle gym (N1) suivi du cycle arts du cirque (N1) permet aux élèves de comprendre toute la panoplie des compétences possible à développer dans cette activité et de trouver dans les cycles suivant des réponses à des besoins qu'ils auraient pointés.

5^{ème}: cycle danse (N1), cycle gym (N2)

4^{ème}: cycle acrogym (N1)

3^{ème}: cycle arts du cirque (N2) qui permet, à ce stade, de regrouper les N2 de la danse et de l'acrogym (non officiellement mais ça peut se défendre si des éléments sont présents dans les prestations).

La question de l'artistique

Le cycle "arts du cirque" fait partie de la CP3 à dominante créative et artistique. A ce titre, les savoirs liés à la dimension artistique (savoirs scéniques, chorégraphiques, de recherche, d'originalité) sont à prioriser.

" La finalité des arts du cirque est de communiquer une intention à un spectateur, de sortir du réel, de le détourner pour construire un monde imaginaire. Le fil conducteur du numéro est le parti pris des artistes. Le risque n'est plus forcément synonyme de danger, mais plutôt d'engagement. Cette démarche artistique sollicite des ressources originales chez les élèves, développe une motricité variée, axée sur la communication, et une démarche artistique souvent peu investie dans le milieu scolaire. De plus, elle donne sens à l'acquisition technique et permet à chacun de construire sa propre progression" (M.Ruffin in Les arts du cirque en situation, éditions EPS, 2015).

Cette particularité qu'ils partagent avec la danse fait des arts du cirque un OVNI dans le milieu scolaire.

- parce que développe des compétences propres éloignées de celles des APS (Cf. ci-dessus);

- parce que cette activité est très peu enseignée en formation initiale (elle fera l'objet d'un enseignement très court une fois les admissibles aux concours connus, soit un bref balayage de toute la complexité des diverses familles et surtout de la logique de l'enseignement artistique peu ou pas développé dans ces formations initiales).

- et parce que, en opposition, c'est une activité très enseignée dans les établissements (près de 80% des établissements la préfère à la danse pour répondre aux exigences artistiques des programmes) ce qui permet d'observer un enseignement encore techniciste (cela évolue dans le bon sens) et d'obliger les enseignants à se former via la formation continue.

Un cycle arts du cirque

L'objectif d'une création est de transmettre une émotion, de laisser une trace chez le public. Une roulade avant ne transmet aucune émotion! C'est par son utilisation originale, sa place dans la création, sa façon d'être exécuter qu'elle deviendra propos et favorisera l'émergence de l'imaginaire chez le public et par conséquent, l'émergence d'une émotion.

Un cycle arts du cirque doit partir de l'artistique, du projet de création pour aborder ensuite les éléments dits techniques des différentes familles comme vocabulaire indispensables à l'écriture du numéro.

Ainsi, 4 grands axes peuvent se distinguer: la construction de compétences liées aux 3 familles (manipulations, acrobatie et équilibres); la recherche et la mise en scène; la gestion de la prise de risque; la prestation scénique.

Il n'y a pas de hiérarchisation entre l'artistique et la partie technique, chacun apportant à l'autre, avec des va et vient incessants, chacun nourrissant l'autre de ses progrès.

L'architecture du cycle

La forme de la construction du cycle donne l'empreinte à l'organisation du cycle.

3 architectures différentes peuvent être identifiées (selon M. Ruffin, op.cit):

1- *le bonhomme de neige*, les éléments techniques, expressifs et scéniques sont mis en scène au fur et à mesure des séances pour construire le numéro final.

2- *en kit*, des modules ou des tableaux sont construits séparément, puis combinés pour former le numéro final.

3- *la pâte à modeler*, les élèves vivent une diversité de jeux de scène, différentes démarches pour construire et enrichir des figures, des modules ou des mises en scène. L'enseignant impose des éléments que les élèves s'approprient en fonction du thème préalablement choisi pour mettre en scène le numéro final.

En fonction de celle choisie, le cycle devra être construit en cohérence pour permettre aux élèves un temps de recherche, un temps d'appropriation technique, un temps de composition et un temps de répétition optimal. Ces différents temps varieront en fonction du moment du cycle. Ainsi, le temps de recherche sera plus important en début de cycle qu'en fin de cycle où il laissera sa place au travail de répétition.

Ces différents temps organiseront la leçon.

Créer les conditions favorables

Enseigner les arts du cirque ou une activité artistique ne se fait pas comme avec les autres APS. Des conditions doivent être établies pour permettre à chacun de rentrer dans l'activité et de s'y investir. Monter sur scène pour des adolescents, d'autant plus qu'ils le font très peu dans leur scolarité, n'est pas chose aisée. Il faut les mettre en confiance et détourner leurs peurs.

Ainsi, il faudra

- assurer une pratique en toute sécurité physique;
- assurer une pratique en toute sécurité psychologique. Intérêt des mises en pistes qui, par le jeu, vont amener l'élève à oublier les autres, à oublier ses angoisses et se libérer pour accepter de faire, de montrer sans risque d'altération de l'estime de soi; s'assurer de la bienveillance du groupe vis-à-vis de chacun.
- enseigner autrement: enseigner les arts du cirque nécessite de la part de l'enseignant une prise de risque (eh oui! Il n'y a pas que l'élève qui prend des risques...). Prise de risque dans l'acceptation de l'incertitude des réponses des élèves et de la création; prise de risque dans la façon de mener la séance: l'enseignant doit "jouer" avec les élèves. Il doit accepter de faire tomber quelques barrières s'il veut que les élèves fassent tomber les leurs. Et surtout ne pas attendre de maîtriser pour vouloir se mettre en scène, le statut de l'erreur et du ridicule dans cette activité aura encore plus d'impact auprès des élèves.
- organiser un cadre. Sans cadre, pas de création, les élèves tomberont dans le vide. C'est par les contraintes, que les élèves seront amenés à créer, accompagné par l'enseignant. Contrairement à ce que l'on peut penser, permettre les conditions de la création est une activité très dirigiste. Plus, il y a de contraintes, plus les élèves seront rassurés et pourront entrer dans la création. Le moment ultime de la création est de pouvoir sortir du cadre et à ce moment, on crie au génie!

Extrait d'un document donné lors de formations continues en arts du cirque auprès des enseignants du second degré:

Notre réflexion porte déjà des conséquences sur la façon d'organiser sa classe (forme de groupement, type de pratique, démarche d'apprentissage...) mais aussi la relation que l'enseignant construit avec celle-ci. Aussi, nous vous proposons quelques facteurs à prendre en compte pour conduire sa classe et **faire vivre l'activité artistique**. Il ne s'agit pas de dresser une liste exhaustive des « bons procédés » mais de vous inviter à créer les conditions pour faciliter l'engagement durable de l'élève.

Le matériel

Il existe une quantité importante d'articles pour enseigner les Arts du Cirque. Le matériel de jonglerie est un moyen précieux dont dispose l'enseignant. Pour le reste, l'essentiel de la discipline (Acrobatie, Equilibre, Clown, Magie...) peut être enseigné avec les mêmes moyens que pour les

autres APSA. (Plinth, chaise, trampo, tapis ...) Il est cependant reconnu que la nouveauté du matériel (boule, rolla bolla...) procure une émulation chez l'élève, mais attention au « déballage complet » en début de cycle. La magie de votre intervention ne réside t-elle pas dans cette capacité à créer la surprise au fil des séances ?

Enfin, dans l'étape de création, beaucoup d'objets de la vie courante pourront servir le choix de l'artiste (sac, parapluie, brosse, carton etc...).

La présentation

La présentation devant le public doit être envisagée, durant le cycle, à la fois comme un moyen et une fin. Au cours de la séance l'élève doit être amené à présenter une habileté créée, une gestuelle propre, une figure en cours d'acquisition etc... La présentation le met en condition pour gérer une charge émotionnelle forte pesée par la crainte de l'échec/chute ou la peur de se mettre en avant et se ridiculiser. **L'enseignant aura à cœur de progressivement permettre à chacun de s'assumer et se valoriser par la scène** **Compétence visée dans les activités artistiques.**

La symbolique du cercle

Le cercle est une forme de groupement riche car il présente l'intérêt que tout le monde se voit. Celui qui est au centre doit faire l'effort de présenter son habileté (ex : déplacement jonglé) à tous les spectateurs. Enfin, cette formation est fermée et cela peut présenter des avantages en début de séance pour rassembler les énergies, construire un climat propre à la discipline abordée, créer une ambiance en préservant sa classe d'une autre APS qui s'enseigne à côté.

L'aménagement du milieu

L'installation, la décoration, ou tout simplement l'absence d'objets peuvent orienter le choix de l'enseignant dans sa façon d'aménager son milieu. En début de cycle, la préparation du matériel par l'enseignant (en amont de la séance) peut s'avérer intéressante car elle tend à renforcer sa curiosité, et sollicite son attention.

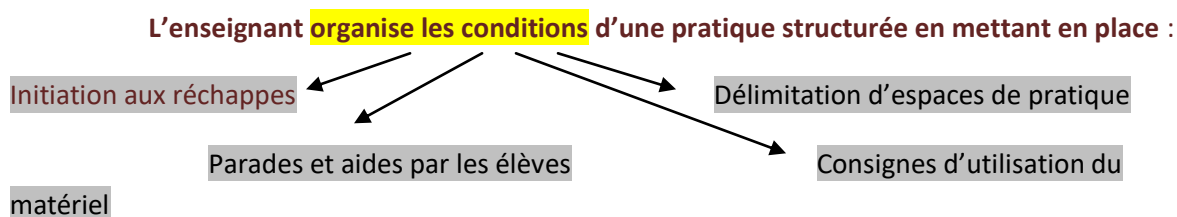
L'enseignant

Son rôle est d'intervenir à différents degrés dans l'apprentissage de ses élèves comme pour d'autres APS. Mais **faire le choix d'enseigner les Arts du Cirque, n'est-ce pas aussi prendre le risque de se montrer, interpréter, jouer avec ses élèves ?** Dans cette activité et encore plus que tout autre, le prof se dévoile et laisse apparaître une certaine perméabilité qui est essentielle pour qu'il y ait démarche de création. Loin de négliger la sécurité et la gestion de sa classe, il devient, par ce biais, un guide, qui sait respecter et faire évoluer les choix des élèves .

La sécurité

La pratique des Arts du Cirque génère des risques comme les autres APSA. Ce n'est pas seulement l'acrobatie et l'équilibre qui sont des activités périlleuses et avec une classe tout est possible ! Le matériel de jonglerie, souvent utilisé, est un formidable facteur d'incident (ex : le cerceau reçu sur le crâne, la massue lancée à pleine vitesse... sous prétexte qu'on joue à « la guerre »). Pour sauvegarder

l'intégrité physique de ses élèves, la capacité à « pratiquer en sécurité » devra être une compétence à acquérir quelle que soit les étapes d'apprentissage.



La séance

L'activité artistique engendre des conflits socio-cognitifs chez l'élève qui apprend et construit sa matière. (balle qui tombe → connaissance du résultat immédiate) La motivation à apprendre peut se détériorer au fil de la séance en raison des chutes et/ou conflits de groupe. Dans cette phase d'apprentissage où les obstacles sont fréquents, l'élève s'auto-sanctionne et finit par « laisser tomber ». Nous proposons un canevas de fonctionnement présentant un intérêt pour l'élève et pouvant augmenter son **sentiment de compétence**, préalable à toute création (technique choisie ← adéquation → choix artistique) :

1. **Etape émotionnelle** (Permettre l'engagement affectif de l'élève, susciter le plaisir par la familiarisation avec son corps, l'objet ou ses partenaires).
2. **Etape technique** (Apprentissage de l'habileté par la répétition et compréhension de la tâche).
3. **Etape de personnalisation** (L'élève s'approprie l'habileté et la transforme en jouant sur différentes variables : espace, temps, énergie... partenaires, objets, jeu d'acteur). Cette étape dite de création doit confronter l'élève à ces contraintes (temps, énergie, nombre de partenaires, contacts ou non, espace...)
4. **Etape de présentation** du travail en cours d'acquisition, fini ou non puis éventuellement s'engage un re-travail → C'est le dur labeur de « l'artiste » qui affine sa prestation avant le spectacle.

A- Les mises en pistes

Plus qu'une mise en action, la mise en piste permet de mettre l'élève dans un état psychologique et physique optimal pour la création et l'attention indispensable au travail technique. La mise en piste est surtout un moyen de JOUER dans le sens premier du terme.

En cliquant sur le [lien](#) vous pouvez en découvrir une cinquantaine – adaptez-les à votre groupe et surtout, amusez-vous!

B- Liens avec les CMS

La pratique des activités circassiennes peut s'apparenter à un mode de vie. Une communauté dans laquelle chacun trouve sa place par la fonction qu'il occupe (tâches ménagères, repas, conduite des camions, montage du chapiteau, vérification du matériel, etc...) et dans laquelle chacun est dépendant des autres (création collective, aides et parades, œil extérieur, rangement du matériel...). Tout cela, à l'échelle de la vie en E.P.S se retrouve au sein de la leçon de cirque. Ainsi, ces règles sont à mettre en relation avec la **CMS 2** au collège.

Bien sur, l'artiste et par transposition l'élève, joue, utilise, propose, échange, partage et communique avec son corps en intégrant et se jouant du RISQUE. Ainsi, la **CMS 1** prend tout son sens et permet d'identifier une dialectique présente dans l'enseignement du cirque à l'école : ***Dans une discipline, l'E.P.S, où nous cherchons à réduire les accidents en jouant sur la sécurité passive, active, éliminant les dangers en « bon père de famille », comment intégrer une activité dont l'essence, le support, la raison d'être est le RISQUE ?*** L'artiste de cirque joue avec la mort réelle ou symbolique. Quid de sa gestion en E.P.S ? Cette prise en compte du risque est inéluctable et doit être présentée à l'élève pour que celui-ci l'intègre et la gère à la hauteur de ses capacités, compétences résumées au sein de la **CMS 4**.

Les élèves vont devoir créer (3^{ème} étape de la séance) un numéro à présenter devant un public (**CMS 1**) et ainsi rentrer dans une logique de projet collectif dans lequel vont s'exacerber les rôles sociaux jusqu'à faire émerger, souvent, des leaders prenant en main l'évolution de la création s'identifiant dans la **CMS 3**.

CMS1 : Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.

CMS2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages : installer, utiliser, ranger du matériel, recueillir des informations, travailler en équipe, et s'entraider.

CMS3 : Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en oeuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance.

CMS4 : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant s'échauffer, récupérer d'un effort, identifier les facteurs de risque, prendre en compte ses potentialités, prendre des décisions adaptées, maîtriser ses émotions, apprécier les effets de l'activité physique sur le corps humain, s'approprier des principes de santé et d'hygiène de vie.

2^{nde} : l'adoption d'habitude de travail, l'appropriation de règles de vie collective.

1^{ère} : la construction de l'autonomie d'apprentissage

Term : la prise en charge de sa pratique physique et sur l'exercice de son autonomie.

1- L'évaluation

L'évaluation en E.P.S peut être pratiquée à plusieurs moments : en début (de départ, diagnostique), en cours (formative, en cours de formation) et/ou en fin de cycle (sommatrice, certificative).

Le cas du cirque : bien sur, une évaluation de départ est un moyen indispensable de connaître les compétences maîtrisées par les élèves avant de commencer un cycle. Même si les élèves débutent un cycle 1 en cirque, les aptitudes motrices, compétences acrobatiques ou les modes de fonctionnement du groupe (compétition...) peuvent être très hétérogènes et induire des entrées dans l'activité différentes d'une classe à l'autre.

Bien évidemment, l'évaluation finale est statutairement obligatoire afin de rendre compte d'un apprentissage à l'élève et à la communauté éducative par le biais d'une note le plus généralement. Cette évaluation est guidée par les textes accompagnant les programmes (Cf. ci-dessous).

Il reste la question de l'évaluation en cours de formation ou formative durant le cycle. Ce moment pose la question de la situation de référence. Quelle situation de référence dans une activité de création. Quelle situation commune peut être mise en place dans une activité dans laquelle il est demandé l'originalité, dans laquelle est mis en jeu le processus de création, complexe et différent d'un groupe à l'autre. Les élèves créent au fur et à mesure de l'avancé du cycle mais pas à la même vitesse et pas de la même manière. Qu'est-ce qui pourrait à un moment du cycle me renseigner sur l'avancée des prestations sans rentrer dans l'imposition d'éléments techniques, artistiques, chorégraphiques... bref à avoir tous la même réponse.

Ex : En handball, je sais que je peux confronter mes élèves à une situation type (de référence) pour savoir s'ils ont appris. Etre efficace en handball requiert de savoir exploiter une situation de 3x2 en créant des intervalles et en les exploitant au mieux pour aller tirer en situation favorable.

Dans une activité de création, qui plus est, en groupe, les modes de fonctionnement et de construction sont différents et avancent à vitesses variées et c'est ce qui donne toute la richesse à l'activité.